



Lembar Pengesahan
Laporan Penelitian Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

| | |
|---------------------------|---|
| 1. Judul Penelitian | Model Bahan Ajar Berbasis Multimedia untuk Mendukung Mahasiswa PS. Administrasi Negara UT Menghadapi TAP ADPU4500 |
| 2. a. Bidang Penelitian | Kelembagaan (Kajian Media Pembelajaran) |
| b. Klasifikasi Penelitian | Penelitian Lanjut |
| 3. Ketua Peneliti | |
| a. Nama Lengkap dan Gelar | Meita Istianda, S.IP,M.Si |
| b. NIP | Wanita |
| c. Golongan Kepangkatan | Lektor/III/c, 131652013 |
| d. Jabatan Akademik | Administrasi Negara |
| e. Fakultas | ISIP |
| 4. Anggota Tim Peneliti | |
| a. Jumlah anggota | 1 orang |
| b. Nama Lengkap | Drs. Darmanto, M.Ed |
| 5. Lama Penelitian | 5 bulan |
| 6. Biaya yang diperlukan | Rp. 19.975.000,- |
| Sumber Biaya | Universitas Terbuka |



Mengetahui,
2008
Dekan FISIP
Dr. Tri Darmayanti, M.A
NIP. 131866177

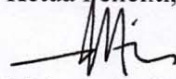
Menyetujui,
Ketua LPPM,



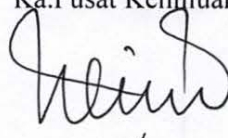
Drs. Agus Joko Purwanto, M.Si
M.Ed,M.Si
NIP. 132002049

Pondok Cabe, 5 Desember

Ketua Peneliti,


Meita Istianda, S.IP,M.Si
NIP.131652013

Mengetahui,
A/n. Kepala Puslitgasis,
Ka.Pusat Keilmuan


Dra. Endang Nugraheni,
NIP. 131476464

KATA PENGANTAR

Penelitian pengembangan model bahan ajar berbasis multimedia merupakan penelitian yang sangat ingin diwujudkan oleh peneliti. Hal ini disebabkan keprihatinan Peneliti terhadap rendahnya tingkat kelulusan peserta TAP, dan kesulitan mahasiswa Program Studi Administrasi Negara dalam menghadapi ujian TAP. Kesulitan tersebut disebabkan antara lain karena mahasiswa tidak terbiasa menghadapi ujian uraian dan terbatasnya layanan tutorial.

Dengan terlaksananya penelitian ini, peneliti ingin mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan, dan juga kepada Universitas Terbuka yang telah memfasilitasi penelitian ini melalui Pusat Penelitian Kelembagaan dan Pengembangan Sistem Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi Universitas Terbuka, dan bagi mahasiswa Program Studi Administrasi Negara khususnya.

Pondok Cabe, 5 Desember 2008
a.n. Tim Peneliti
Ketua



Meita Istianda

ABSTRAK

Salah satu matakuliah pada Program Studi Administrasi Negara yang sangat perlu dikembangkan multimediana adalah TAP ADPU4500. Matakuliah ini tergolong matakuliah sulit, yang tercermin dari tingkat kelulusan pesertanya yang rendah. Bentuk ujian TAP uraian. Mahasiswa UT tidak terbiasa mengerjakan soal berbentuk uraian. Untuk membantu mahasiswa menyiapkan diri menghadapi TAP ADPU4500 telah tersedia layanan bantuan belajar seperti tutorial tatap muka, tutorial telepon, dan tutorial *on line*. Namun, layanan belajar ini tidak semuanya dapat diikuti oleh mahasiswa, terutama mahasiswa di pelosok yang terkendala oleh masalah transportasi dan ketersediaan teknologi informasi. Melalui penelitian pengembangan model bahan ajar berbasis multimedia diharapkan layanan belajar yang tersedia semakin lengkap dan beragam dan dapat menjangkau seluruh mahasiswa. Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan multimedia berbentuk video interaktif. Penelitian dilakukan melalui serangkaian tahapan yaitu analisis kebutuhan, pemilihan teknologi, strategi pengembangan dan proses, serta desain pengembangan dan uji coba.

Kata kunci: multimedia, TAP ADPU4500

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| Kata Pengantar | i |
| Halaman Pengesahan | ii |
| Abstrak | iii |
| Daftar Isi | iv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Perumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 4 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL | 4 |
| A. Multimedia | 5 |
| B. Multimedia sebagai Proses Relajar | 7 |
| C. Kualitas Hasil Relajar | 8 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 15 |
| A. Subjek Penelitian | 15 |
| B. Sampel Penelitian | 15 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 15 |
| D. Analisis Data | 15 |
| | |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 18 |
| A. Karakteristik Responden/Peserta TAP | 18 |
| B. Cara Relajar | 19 |
| C. Pendapat Responden terhadap TAP | 22 |
| D. Pendapat Responden tentang CD Pembelajaran | 25 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN | 32 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 33 |
| | |
| LAMPIRAN : | |
| 1. GBPM | v |
| 2. Naskah | vi |
| 3. Kuesioner | vii |
| 4. CD TAP ADPU4500 | |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia sebagai salah satu sarana dalam mentransfer ilmu pengetahuan semakin berkembang. Pemanfaatannya tidak hanya terbatas pada kalangan yang melek teknologi seperti *programmer* atau mereka yang memang berkecimpung di dunia Teknologi Informasi (TI), tetapi mulai dibutuhkan oleh masyarakat umum seperti para pendidik dan peserta didik. Untuk memanfaatkan teknologi multimedia itu pun, masyarakat tidak perlu susah payah mencarinya. CD interaktif atau DVD tentang ensiklopedia, kamus elektronik, atau pun materi pembelajaran mudah ditemui, baik di konter-konter penjualan CD ataupun yang ditawarkan melalui media massa. Perkembangan pemanfaatan multimedia sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan tidak terlepas karena multimedia dapat menyajikan materi secara visual dengan mengintegrasikan teks, audio, grafik, animasi dan video dalam satu kesatuan tampilan yang menarik panca indera. Sehingga multimedia menjadi salah satu sarana yang cukup efektif sebagai sarana pembelajaran. Dalam hal ini De Porter (Saroso) mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), 30% dari yang dilihat, 20% dari yang didengar saja, dan 10% dari yang dibaca. Dengan demikian, pendapat De Porter ini menggambarkan bahwa multimedia (audio visual) merupakan media yang cukup efektif dalam mentransfer informasi atau pengetahuan.

Berkaitan dengan pemanfaatan multimedia sebagai salah satu sarana dalam memfasilitasi proses belajar, Universitas Terbuka (UT) sebagai pengemban konsep pendidikan jarak jauh, telah berupaya meningkatkan pelayanannya melalui penyediaan bahan ajar berbasis TI yang disebut Bahan Ajar Non Cetak. Di antaranya berupa, web suplemen, CAI, Video/Audio Interaktif, dan layanan tutorial on line (internet). Keseriusan UT dalam memanfaatkan TI terlihat dari target yang ingin dicapai yaitu diharapkan pada 2010 layanan bantuan belajar sudah tersedia 50%. Oleh karena itu, untuk mendukung target

Universitas, Program Studi (PS) Administrasi Negara, berupaya meningkatkan pengembangan bahan ajar non cetak. Sampai sejauh ini (tahun 2008), penyediaan bahan ajar multimedia pada Program Studi Administrasi Negara belum maksimal, dalam arti jumlahnya masih sangat terbatas. Menurut data ICT UT per 28 Januari 2008, dari 50 matakuliah yang dikelola Program Studi ADNE matakuliah yang memiliki program yang terkait dengan multimedia dalam bentuk Audio BMP ada 7, Web Suplemen ada 2, CAI belum ada, dan Video Interaktif belum ada. Melihat kondisi bahan ajar multimedia yang sangat minim, maka hal ini sangat memprihatinkan di tengah target yang telah dicanangkan.

Di antara 50 matakuliah yang dikelola PS Administrasi Negara, salah satu matakuliah yang penting untuk dikembangkan multimediana adalah matakuliah TAP ADPU 4500. Bagi mahasiswa PS Administrasi Negara, ujian Tugas Akhir Program (TAP) merupakan ujian yang memerlukan 'perhatian' khusus, karena mereka perlu mempersiapkan diri semaksimal mungkin. Hal ini disebabkan dalam ujian TAP, mereka dihadapkan pada kondisi untuk menjawab pertanyaan dengan pemahaman dan bentuk yang berbeda dengan ujian yang selama ini pernah mereka hadapi. Bila dalam ujian sebelumnya mereka hanya perlu menjawab soal dengan pola jawaban sudah tersedia dan tinggal memilih mana jawaban yang paling benar dari yang telah disediakan (pilihan ganda), maka di dalam TAP mereka harus menuangkan hasil analisis yang didasarkan pada konsep dan teori secara tertulis.

Untuk mengatasi persoalan mahasiswa dalam menghadapi TAP, universitas sebenarnya telah menyediakan layanan tambahan berupa Tutorial Tatap Muka, Tutorial On Line (internet), dan Tutorial Telepon. Untuk Tutorial Tatap Muka dan Tutorial On Line, di mana tersedia sarana dan prasarana untuk melakukan tutorial, hal ini tidak menjadi kendala. Namun, bagi yang tinggal jauh di pelosok, hal ini menjadi kendala utama. Tidak semua mahasiswa dapat mengikuti Tutorial Tatap Muka maupun Tutorial On Line. Layanan Tutorial On Line dalam perkembangannya tidak sebanding dengan aksesibilitas mahasiswa. Sebagai contoh, dari 404 peserta TAP ADPU4500 pada masa ujian 2007.2 yang meregistrasi tuton TAP hanya 83 orang, dan dari 83 orang yang meregistrasi tuton TAP yang aktif mengakes hanya 34 orang. Jadi, dari 404 peserta TAP yang aktif mengikuti

tuton hanya 8,41%. Dengan demikian, tingkat partisipasi mahasiswa terhadap layanan tuton TAP sangat rendah.

Terobosan lain yang pernah dilakukan PS Administrasi Negara dalam menjembatani kesulitan mahasiswa dalam menghadapi ujian TAP adalah dengan pengembangan tutorial telepon (Damayanti dkk, 2003). Namun, tutorial telepon ini hanya berjalan 4 semester yaitu sejak mulai dikembangkan (melalui penelitian) pada masa ujian 2003.2, yang kemudian *running* pada masa ujian 2004.1, 2004.2, dan 2005.1, tetapi tahun-tahun berikutnya tutorial telepon ini mandeg. Entah apa sebabnya, belum ada penelitian mengapa tutorial telepon ini mandeg dengan sendirinya. Padahal capaian nilai dari mereka yang mengikuti tutorial telepon ini cukup menggembirakan yaitu 57,14% lulus (Damayanti dkk, 2003). Bisa jadi, karena tutorial telepon hanya diselenggarakan di UPBJJ yang pada umumnya berada di kota Propinsi, sehingga hanya dapat diakses oleh mereka yang tinggal di sekitarnya, tidak oleh mereka yang berada di pelosok, atau kemungkinan biaya yang harus ditanggung mahasiswa masih dirasa cukup berat, atau sosialisasi adanya tutorial telepon yang kurang giat.

Oleh karena itu, tidak berlebihan apabila PS Administrasi Negara berupaya terus menerus menemukan strategi yang dapat mengatasi kesulitan mahasiswanya dalam menghadapi TAP ADPU4500. Untuk itu melalui penelitian ini, akan dikembangkan model pembelajaran berbasis multimedia (CD interaktif) bagi matakuliah TAP ADPU4500 dengan alasan

1. Multimedia (CD Interaktif) merupakan media yang diharapkan dapat dijangkau seluruh peserta TAP ADPU4500, dibanding tutorial tatap muka, tutorial on line atau tutorial telepon.
2. Multimedia merupakan media pembelajaran mandiri, interaktif dan komunikatif.
3. Pengoperasiannya relatif mudah.
4. Merupakan media yang relatif mudah disimpan (tidak memerlukan ruang yang besar) dan mudah dibawa ke mana-mana.
5. Dapat diputar berulang kali.
6. Harganya terjangkau.

B. Perumusan Masalah

Di tengah kemajuan TI, pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada sistem PJJ layak dimaksimalkan, karena sangat membantu mahasiswa dalam mengakses pengetahuan. Salah satu matakuliah yang sangat penting dikembangkan adalah TAP ADPU4500. Sebagai Tugas Akhir Program, hampir semua mahasiswa PS Administrasi Negara yang menempuh TAP membutuhkan informasi tentang cara mempersiapkan ujian TAP. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dikembangkan: Model Pembelajaran Berbasis TI (multimedia) untuk Mendukung Mahasiswa Menghadapi Tugas Akhir Program ADPU4500.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum dari penelitian ini adalah merancang dan membuat multimedia interaktif dalam bentuk CD sebagai upaya meningkatkan kualitas pengetahuan mahasiswa dalam menghadapi TAP ADPU4500.
2. Tujuan khusus:
 - 2.1. Tahun I adalah pengembangan CD interaktif dan uji coba terbatas
 - 2.2. Tahun II adalah uji coba dan analisis pengaruh pemanfaatan cd interaktif TAP terhadap hasil belajar mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini:

1. bagi mahasiswa yang tinggal di pelosok yang tidak mendapat layanan tutorial tatap muka ataupun tutorial on line, dapat menggunakan CD multimedia sebagai media belajarnya.
2. memudahkan mahasiswa memahami materi matakuliah TAP ADPU4500 karena multimedia dapat menyampaikan informasi secara terstruktur dalam format teks, gambar, grafik, animasi, video dan suara yang dikemas dalam satu kesatuan.
3. bagi Universitas Terbuka dan PS Administrasi Negara khususnya, multimedia bermanfaat sebagai sarana meningkatkan kualitas pelayanan bagi mahasiswanya.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Multimedia

Pada umumnya penyelenggara sistem pendidikan jarak jauh menyediakan media bantu yang beragam untuk memberikan layanan bantuan belajar kepada mahasiswa. Selain bentuk cetak seperti modul, ada juga materi belajar yang dikemas dalam bentuk non cetak yang berbasis Teknologi Informasi seperti CD interaktif yang dikembangkan dengan konsep multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media (input atau output dari data), media dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis atau interaktif yang mengkombinasi teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video sebagaimana dinyatakan Robin & Linda (2001) dalam Marga (2005). Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menempatkannya dalam konteks seperti yang dilakukan oleh Hosfetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif (Marga, 2005)

Pemanfaatan teknologi multimedia sebagai *interactive multimedia instructional* (IMMI), sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi mahasiswa, mempunyai beberapa kekuatan dasar, seperti yang dikemukakan oleh Phillips (1997) dalam Adri (2008), yaitu :

a. *Mixed media*

Dengan menggunakan teknologi multimedia, berbagai media konvensional yang ada dapat diintegrasikan ke dalam satu jenis media interaktif, seperti media teks (papan tulis), audio, video, yang jika dipisahkan akan membutuhkan lebih banyak media.

b. *User control*

Teknologi IMMI, memungkinkan pengguna untuk menelusuri materi ajar, sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pengetahuan yang dimilikinya, disamping itu menjadikan pengguna lebih nyaman dalam mempelajari isi media, secara berulang-ulang.

c. *Simulasi dan visualisasi*

Simulasi dan visualisasi merupakan fungsi khusus yang dimiliki oleh IMMI, sehingga dengan teknologi animasi, simulasi dan visualisasi komputer, pengguna akan mendapatkan informasi yang lebih real dari informasi yang bersifat abstrak. Dalam beberapa kurikulum dibutuhkan pemahaman yang kompleks, abstrak, proses dinamis dan mikroskopis, sehingga dengan simulasi dan visualisasi peserta didik akan dapat mengembangkan mental model dalam aspek kognitifnya.

d. *Gaya belajar yang berbeda*

IMMI mempunyai potensi untuk mengakomodasi pengguna dengan gaya belajar yang berbeda-beda.

Objek-objek multimedia meliputi: teks, grafik, bunyi, animasi. Teks berupa teks cetak, teks hasil scan, elektronik teks, hypertext. Grafik: gambar vektor, gambar bitmap, clip art, degized picture, hyperpicture, format file grafik. Bunyi berupa format waveform audio, AIFF, DAT, MIDI, IBF, MOD, RMI, SBI, SND, VOC, AU, CD, CD plus, CD extra, Enhanced CD, MP3, Hyperaudio. Video berupa live video feed, videotape, videodisc, digital video, DVD, Hyper audio, standard video, format file video, digitalisasi video,

kompresi video. Animasi berupa animasi sel, frame, sprite, lintasan, spline, vector, karakter, computational animation, morphing.

Penyajian multimedia pada umumnya menggunakan software Macromedia Flash. Macromedia Flash ini merupakan perangkat lunak yang mempunyai kemampuan yang lebih dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara serta interaktifitas bagi pengguna internet. Action Script adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam Macromedia Flash untuk mengontrol objek-objek yang ada di dalamnya. Peningkatan kemampuan Action Script pada Flash MX ini disertai dengan kemampuan implementasi object-oriented programming, termasuk pembuatan custom object classes dan inheritance.

B. Multimedia sebagai Proses Belajar

Salah satu teori belajar yang relevan dengan proses belajar melalui CD interaktif adalah teori pengolahan informasi. Banyak ahli psikologi menguraikan bagaimana proses belajar seseorang ditinjau dari teori pengolahan informasi. Di antara para ahli tersebut adalah Gagne (1977: 52-55) dan Gredler.(1991: 240-242). Namun, pada dasarnya pendapat keduanya adalah sama, yaitu (1) informasi dari lingkungan diterima oleh pencatat indra (umumnya indera mata dan telinga), (2) informasi tersebut diteruskan ke simpanan jangka pendek (disebut pengetahuan sesaat), data ditahan sementara untuk dianalisis pendahuluan, (3) data yang telah dianalisis diteruskan ke memori jangka pendek. Data (dalam jumlah terbatas) dipertahankan dan dikode, dan (4) akhirnya data tersebut diteruskan ke penyimpanan memori jangka panjang.

Skinner dengan teori Kondisioning Operannya sebagaimana dikutip Gredler (1991: 172) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan respon (tingkah laku) yang baru. Pada dasarnya respon yang baru itu sama pengertiannya dengan tingkah laku (pengetahuan, sikap, keterampilan) yang baru. Gagne (1977:3) berpendapat; belajar ialah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi dari lingkungan menjadi beberapa tahapan pengolahan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapabilitas yang baru. Kapabilitas inilah yang disebut hasil belajar. Berarti belajar itu menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlain-lainan, seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan, informasi, dan nilai. Berbagai macam tingkah laku yang berlain-lainan inilah yang disebut kapabilitas sebagai hasil belajar.

Menurut Gagne dan Briggs (1979) ada 5 (lima) kategori kapabilitas hasil belajar, yaitu 1) keterampilan intelektual (*intellectual skills*), 2) strategi kognitif (*cognitive strategies*), 3) informasi verbal (*verbal information*), 4) keterampilan motorik (*motor skills*), dan 5) sikap (*attitudes*). Sementara itu Bloom dengan kawan-kawannya sebagaimana dikutip oleh Degeng (1989), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain atau ranah, yaitu “ranah kognitif, psikomotor, dan sikap. Ranah kognitif, menaruh perhatian pada pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual; ranah psikomotor berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik; dan ranah sikap berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi”. Untuk menghasilkan kelima kategori kapabilitas atau kelima ranah hasil belajar tersebut ditentukan atau dipengaruhi oleh faktor internal seperti pengetahuan prasyarat atau kemampuan awal dari masing-masing kategori hasil belajar yang telah dimiliki oleh siswa, yang berkaitan dengan kapabilitas atau keterampilan yang sedang dipelajari (baru).

Hasil belajar atau pembelajaran sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ada hasil nyata dan diinginkan. Hasil nyata, hasil-hasil kehidupan nyata dari menggunakan metode (strategi) spesifik dalam kondisi yang spesifik, sedangkan hasil diinginkan adalah tujuan-tujuan (*goals*) yang umumnya berpengaruh pada pemilihan suatu metode. Ini berarti hasil belajar sangat erat kaitannya dengan metode (strategi) yang digunakan pada sesuatu kondisi (pembelajaran) tertentu. Semakin tepat pemilihan metode atau strategi (pembelajaran) pada

suatu kondisi, hasil belajar semakin baik. Secara spesifik, hasil belajar suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar tersebut selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan-tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja).

Berkaitan dengan hasil belajar Tripp& Roby (1996) mengkaji ulang (review) hasil penelitian dari Furnham, Gunter, dan Green (1988) tentang perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar melalui media cetak dengan audio (komunikasi searah), dan audio visual. Hasilnya seperti sebagai berikut:

Perbedaan Hasil Belajar Antara Bahan Cetak dan Audio

| Isi Pembelajaran | Sumber Penelitian | Responden | Hasil |
|--|---------------------------------|-----------|--|
| Program IPA (Biologi + Fisika) | Furnham, Gunter dan Green, 1988 | 60 siswa | P > AV > A (free recal) P > AV = A (cued recal) |
| Program IPA Biologi Serangga (mudah dan Sulit) | Furnham, Gunter dan Green, 1988 | 60 siswa | P > AV = A (free recal)* P > A > AV (Cued recal)* P > AV > A (free recal)** P = AV > A (cued recal)** |

Keterangan: P = paper; A = Audio; AV = Audiovideo

* = Teks berat/sukar; ** = Teks mudah

Sumber: Steven D. Tripp and Warren B. Roby, *Auditory Presentation and Language Laboratories*, (ed.) David H. Jonassen (New York: Macmillan Library Reference USA, 1996), h. 831

Berdasarkan data hasil dalam Tabel di atas, ternyata hasil belajar siswa yang menggunakan audio visual (AV) dibandingkan dengan audio perbedaannya tidak konstan. Namun demikian Audio Visual lebih baik dari Audio. Sedangkan menggunakan paper (P), bahan ajar tertulis lebih baik dari Audio Visual maupun Audio. Walaupun bahan ajar paper (bahan ajar cetak/tertulis) lebih efektif dari Audio Visual maupun Audio, penggunaan bahan ajar multimedia (audio visual/CD/DVD) sebagai alternative bahan ajar sangat layak dikembangkan, mengingat bahan ajar multimedia memiliki kelebihan yaitu simple, mudah dibawa ke mana-mana, dapat diputar berulang kali, dinamis dan interaktif, dan murah.

Memperhatikan pendapat Prata & Lopes (2005), agar *content multimedia* yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta pengajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Cara belajar audiens
- b. Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target.
- c. Karakteristik spesifik dari setiap komponen multimedia yang digunakan.
- d. Kelebihan dan kelemahan dari tiap-tiap komponen (video, audio, animasi, grafis dan lain-lain)
- e. Karakteristik spesifik yang tidak bisa dipisahkan dari tiap-tiap materi yang disajikan (perlakuan yang berbeda antar mata kuliah).
- f. Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (*styles*) yang berbeda dalam belajar.
- g. Pentingnya interaktivitas dan partisipasi aktif dari pengguna.
- h. Kebutuhan akan tersedianya suatu *virtual environment* (lingkungan belajar virtual) seperti *web-based application* yang menunjang.
- i. Proses belajar adalah suatu sautu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah (*disconnected events*).

Untuk merealisasi berbagai faktor tersebut, maka yang perlu dilakukan pada saat perancangan sistem pengajaran berbasis multimedia, beberapa tahapan analisis, terutama adalah analisis terhadap *Front-end analysis* yang menurut Owens & Lee (2004) adalah sebagai berikut : 1) *Audience analysis*, 2) *Technology analysis*, 3) *Situation analysis*, 4)

Task analysis, 5) *Critical incident analysis*, 6) *Objective analysis*, 7) *Issue analysis*, 8) *Media analysis*, 9) *Extand data analysis*, 10) *Cost analysis*

Kemudian Lee, William, W. dan Owens, Diana, L. (2004), mengungkapkan beberapa tahapan dalam merancang sebuah struktur isi dari suatu sistem pembelajaran berbasis multimedia interaktif:

1. Jabarkan *content* ke dalam unit-unit materi, pengelompokan ini dikategorikan ke dalam enam jenis informasi :
 - a. Konsep (ide atau definisi)
 - b. Proses (sistem atau ide yang terkait)
 - c. Prosedur (langkah-langkah dalam suatu proses)
 - d. Prinsip (bimbingan, misi atau nilai-nilai)
 - e. Fakta (bagian tunggal dari informasi)
 - f. Sistem (entitas fisik dengan komponen operasional)

2. Petakan informasi, dalam memetakan informasi ini, juga dilakukan dalam beberapa tahapan :
 - a. Buat outline pelajaran atau peta konsep
 - b. Rancanglah bagan alir (*flowchart*) dari materi, flowchart ini dapat dikembangkan dalam dua model, yaitu :
 - 1) High Level Course Flowchart, flowchart ini akan menggambarkan aliran proses pengaksesan materi ajar yang dapat dilakukan dalam suatu media berbasis multimedia.
 - 2) Detailed Lesson Flowchart, dalam flowchart ini dijelaskan detail arsitektur sistem untuk setiap materi pelajaran yang akan dikembangkan.

Langkah yang digambarkan Lee, William, W. dan Owens, Diana, L., kemudian dikembangkan oleh Tropin (2000), dalam bentuk proses perancangan multimedia, sebagaimana terlihat pada Tabel Multimedia Design Process berikut ini :

Tabel Multimedia Design Process

| Multimedia Design Process | |
|--|--------------------------------------|
| Stage (Issues and Decisions) | Intruactional Design Role |
| 1. Analysis: Content v.s. Content a. Curriculum b. Content c. Performance Objectives d. Learning Objectives e. Environtment | Diagnostic (team resource) |
| 2. Technology Selection | Consulting (team resource) |
| 3. Development Strategy and Process | Strategic (active team role) |
| 4. Design/build/test | Design and Develop (major team role) |

1. Analisis

Dalam tahapan ini, pemilihan kurikulum, menjadi gerak awal dari serangkaian proses berikutnya. Bagian mana dari kurikulum tersebut yang berpeluang untuk dikembangkan dengan teknologi multimedia. Teknologi multimedia ini akan memberikan dampak bagi kurikulum. Oleh karena itu seorang *instructional designer* harus melakukan diagnosa pada bagian dari isi kurikulum yang sebaiknya disentuh oleh multimedia, tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai dan bagaimana perbandingannya dengan format tradisional.

2. Pemilihan Teknologi

Pada tahapan ini, ditentukan teknologi apa yang akan digunakan untuk merelasasikan analisis kurikulum yang telah dilakukan. Karena pada dasarnya terdapat lebih dari lusinan *authoring systems* untuk pengembangan multimedia. Pemilihan produk ini, khususnya dilakukan untuk menentukan :

- a. Antarmuka pengguna (*the user interface*)
- b. Kapabilitas system (*system capabilities*)
- c. Bagaimana pengguna (*learners*) menggunakan dan belajar melakukan navigasi system
- d. Bagaimana elemen-elemen program dan interaktivitas umum diintegrasikan, dengan link-link yang baik.
- e. Aturan-aturan fasilitator, latihan, dukungan teknis dan adminitratornya

f. Penggunaan grafik

g. Penggunaan audio dan video

Disamping itu, pemilihan teknologi *hardware* dan *software* akan menentukan strategi belajar apa yang bisa dan tidak bisa digunakan. Oleh karena itu seorang *instructional designer* harus menentukan semuanya itu berdasarkan isi dan target audien yang akan menggunakannya.

3. Strategi Pengembangan dan proses

Berbagai tahapan pengembangan dan uji akhir terhadap audiens merupakan kebutuhan utama dalam pengembangan multimedia. Strategi ini tidak hanya berhubungan dengan bagian teknologi mana yang akan diuji, tetapi juga berhubungan dengan bagian perancangan yang akan diuji sebelum pengembangan utuh dilakukan.

4. Design/build/test

Dalam proses ini *project leader* harus mengetahui bagaimana hubungan kontribusi masing-masing anggota dalam memproduksi suatu program jadi. Umumnya *instructional designer* merupakan suatu tim, yang menjamin integritas isi media dan keteraksesan program oleh pengguna (*learner*).



BAB III METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam pengembangan Model Pembelajaran Berbasis TI (multimedia) adalah penelitian pengembangan. Melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran berbasis TI (multimedia) yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa peserta TAP ADPU4500. Penelitian ini merupakan penelitian berkelanjutan dan melengkapi penelitian sebelumnya yaitu penelitian tutorial telepon (Damayanti dkk, 2003) dalam upaya mencari solusi pembelajaran TAP ADPU4500. Penelitian ini akan dilakukan dalam 2 tahap. Tahap pertama dilakukan pada tahun I, di mana tujuannya adalah menghasilkan media pembelajaran berbentuk CD multimedia, dan di tahun II akan dilakukan uji coba lanjut dan evaluasi di UPBJJ sentra untuk mengetahui persamaan dan perbedaan persepsi mahasiswa dari lokasi yang berbeda-beda terhadap hasil CD multimedia yang telah dikembangkan pada Tahun I.

Pada tahun I

Langkah I, melakukan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan diperlukan untuk memperoleh informasi tentang cara belajar/budaya belajar mahasiswa, persepsi mahasiswa terhadap belajar mandiri, model belajar yang diinginkan (multimedia)/kebutuhan untuk mengakomodasi *styles* yang berbeda dalam belajar, mendukung/tidaknya lingkungan belajar virtual. Untuk memperoleh informasi tersebut yang pertama dilakukan adalah:

1. Menetapkan Subjek Penelitian/Informan. Subjek dalam penelitian adalah seluruh peserta TAP ADPU4500 yaitu mereka yang telah memenuhi semua persyaratan untuk dapat mengikuti TAP ADPU4500: telah menempuh 126 sks dari 145 sks yang ditempuh (N-18 sks) dan IPK minimal 2,00.
2. Menetapkan Sampel. Oleh karena subjek dalam penelitian ini homogen maka teknik penentuan sampel dilakukan secara random. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta TAP ADPU4500 masa ujian 2008.1 yang mengikuti tutorial tatap muka di UPBJJ Jakarta..
3. Pengumpulan data. Teknik utama pengumpulan data dengan wawancara secara terstruktur. Selain itu dilakukan wawancara melalui telepon.

4. Analisis data. Data yang telah dikumpulkan dipetakan dalam bentuk tabel, kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif.

Langkah II, melakukan pemilihan teknologi. Pada tahapan ini, ditentukan teknologi apa yang akan digunakan untuk merealisasi hasil analisis kebutuhan (Langkah I). Pemilihan teknologi penting dilakukan, karena berhubungan dengan tepat tidaknya sasaran sesuai atau tidak dengan hasil analisis kebutuhan. Contohnya, untuk CD TAP ADPU4500 lebih menguntungkan menggunakan format CAI atau CD/Video interaktif. Bila menggunakan format CAI, apakah mahasiswa-mahasiswa di pelosok dapat memanfaatkannya. Format yang bagaimanakah yang *compatible* untuk semua mahasiswa.

Langkah III, pengembangan strategi dan proses. Setelah ditetapkan teknologi yang akan dikembangkan, maka dilakukan strategi/langkah-langkah untuk memprosesnya. Pengembangan strategi melibatkan pembagian dan persiapan kerja dengan tim produksi, dengan cara melakukan:

1. menghubungi/mensosialisasikan isu yang akan dikembangkan
2. mempersiapkan tim kerja
3. mempersiapkan tim reviewer

Langkah IV, (design/build/test). Mendesain multimedia yang akan dikembangkan, dengan cara:

- a. Membuat peta konsep (GBPM)
- b. Membuat naskah.
- c. Mewujudkan dalam bentuk CD (proses produksi)
- d. Melakukan tes/uji coba pada lingkup terbatas (kepada beberapa mahasiswa yang akan menghadapi TAP ADPU4500).

Setelah langkah IV dilakukan, hasilnya dibuat dalam laporan penelitian dengan hasil akhir CD/DVD TAP ADPU4500.

Pada Tahun II

1. Melakukan ujicoba pada lingkup yang lebih luas (melibatkan mahasiswa peserta TAP ADPU4500 di UPBJJ sentra: seperti UPBJJ Semarang, UPBJJ Palembang, UPBJJ Pontianak).
2. Dalam melakukan ujicoba akan dijarang persepsi mahasiswa terhadap produk (multimedia) tersebut, untuk dijadikan bahan masukan bagi evaluasi:
 - a. kapabilitas sistemnya
 - b. bagaimana pengguna (*learners*) menggunakan dan belajar melakukan navigasi sistem.
 - c. Bagaimana elemen-elemen program dan interaktivitas umum diintegrasikan dengan *link-link* dengan baik.
 - d. Bagaimana fungsi dari audio video.
4. Selain uji coba dilakukan untuk menyempurnakan produk multimedia, juga dilakukan analisis apakah CD TAP ADPU4500 berpengaruh terhadap keberhasilan mahasiswa dalam ujian TAP. Dalam hal ini cara yang dilakukan adalah dengan membandingkan nilai peserta TAP ADPU 4500 yaitu antara mereka yang mempersiapkan diri melalui CD Interaktif dengan mereka yang belajar secara tradisional (hanya membaca modul saja).



BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia Tahap I telah melalui serangkaian proses yaitu yang *pertama*, analisis. Oleh karena dalam pengembangan multi media ini yang akan dikembangkan adalah strategi yang diperlukan mahasiswa dalam menghadapi TAP, maka yang dianalisis adalah apa yang dibutuhkan mahasiswa dalam mempersiapkan diri menghadapi TAP. Untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa diberikan pertanyaan tertulis kepada mahasiswa, diawali dengan penggalan karakteristik mahasiswa peserta TAP, kemudian tentang cara belajar, pendapat mahasiswa tentang TAP, pendapat mahasiswa tentang kebutuhan multimedia. Hasil pertanyaan tertulis terhadap mahasiswa disajikan dalam bentuk tabel agar lebih mudah dipahami. Penyajian dalam bentuk tabel, disusun dengan memetakan pertanyaan dan memetakan jawaban tertulis dari mahasiswa. Dari pemetaan, diperoleh pendapat sebagai berikut:

I. KARAKTERISTIK MAHASISWA PESERTA TAP

| Resp. | Usia | | | | Bekerja/Tdk | | Jenis Pekerjaan | | | Aktifitas dengan komputer | | |
|-------|------|-------|-------|-----|-------------|-----|-----------------|--------|------------|---------------------------|--------|--------------|
| | < 30 | 31-40 | 41-50 | >51 | Ya | Tdk | PNS | Swasta | Wira usaha | setiap hari) | Jarang | Tidak pernah |
| 1 | v | | | | v | | | | v | v | | |
| 2 | | | v | | v | | | | v | | v | |
| 3 | | | v | | v | | | v | | | v | |
| 4 | v | | | | v | | v | | | v | | |
| 5 | | | v | | v | | v | | | v | | |
| 6 | | v | | | v | | v | | | v | | |
| 7 | | v | | | v | | v | | | v | | |
| 8 | | v | | | v | | | v | | | v | |
| 9 | | v | | | v | | v | | | v | | |
| 10 | | | | v | v | | v | | | v | | |
| 11 | | | v | | v | | v | | | v | | |
| 12 | | v | | | v | | v | | | v | | |
| 13 | | | v | | v | | | v | | v | | |
| 14 | | v | | | v | | | v | | | v | |

Berdasarkan tabel I.1, terlihat mahasiswa peserta TAP didominasi oleh 30-50 tahun, 42,85% berada pada rentang usia 31-40 tahun, dan 35,71% ada di rentang usia 41-50 tahun. Seluruhnya bekerja, kebanyakan jenis pekerjaannya adalah Pegawai Negeri Sipil. Mahasiswa ini dalam aktifitas pekerjaannya 71,42% familiar dengan komputer, 28,57% jarang menggunakan komputer, dan yang tidak pernah menggunakan komputer 0%. Dalam

hal ini kita dapat melihat bahwa penggunaan teknologi informasi telah menjadi hal yang biasa dalam dunia kerja di jaman ini.

II. CARA BELAJAR

TABEL 1

| 1. Cara mempelajari modul | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|-------------------|-----------------|-------------------|------------|----------------|------------------------|----------------|---------|-----------------|-------------------|------------------|
| Resp. | Baca se-cara umum | Baca Tuj. Inst. | Baca setiap modul | Meng hapal | Pahami per bab | Buat catatan/ringkasan | Baca Ber-ulang | Buat LM | Baca Rang-kuman | Kerja-kan latihan | Diskusi dg teman |
| 1 | v | v | v | | | | | | | | |
| 2 | | | v | v | | | | | | | |
| 3 | | | v | | v | v | v | | | | |
| 4 | | | | | | v | | v | | | |
| 5 | | | v | | | v | | | | | |
| 6 | | | v | v | | | | v | | | |
| 7 | | | v | | | v | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | v | | | | | | | | |
| 10 | | | v | | | v | | | | | |
| 11 | | | | | | v | | | | | |
| 12 | | | | | | | | v | v | v | |
| 13 | | | v | | | v | | | | | v |
| 14 | | | v | | | | | | | | |

Dari tabel II.1 dapat diketahui bahwa cara mahasiswa mempelajari modul berbeda-beda. Namun pada umumnya mereka mempelajari modul dengan cara membaca setiap modul dan membuat catatan/ringkasan. Dari tabel ini juga terlihat mahasiswa yang mempelajari modul secara berulang ternyata hanya 7,14% dan yang berusaha memahami per bab 7,14%. Bahkan ada yang tidak membaca modul, tapi hanya membaca rangkuman, membuat Latihan Mandiri, dan mengerjakan latihan. Jadi kesadaran mahasiswa dalam mengeksplorasi modul belum penuh. Padahal dalam menghadapi TAP diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap materi-materi modul, terutama penggunaan konsep dan teori.

TABEL 2

| 2. Waktu yang digunakan untuk mempelajari modul per hari | | | | |
|--|-------------------|-------------------|-------------------|--------------------------------------|
| Resp. | 1 jam Per hari | 2 jam Per hari | 3 jam per hari | Tidak Tentu |
| 1 | | | | v (kadang 1 jam, kadang 10 jam |
| 2 | | v | | |
| 3 | | | | v (3 jam) |
| 4 | v | | | |
| 5 | | v | | |
| 6 | | | | v (menjelang ujian) |
| 7 | v | | | |
| 8 | | | | v |
| 9 | | v | | |
| 10 | | | | V (2 jam, tidak setiap Hari) |
| 11 | v | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | V (kurang 1 jam) |
| 14 | | | | V (tidak tiap hari, per modul 1 jam) |

Tabel II.2 menggambarkan waktu yang digunakan mahasiswa peserta TAP untuk mempelajari modul per hari di mana kebanyakan (50%) menjawab tidak tentu, kadang kurang dari 1 jam, 1 sampai 3 jam, atau hanya menjelang ujian. Artinya, mahasiswa peserta TAP tidak mendisain waktu dengan baik untuk mempelajari modul secara terjadwal dan disiplin.

TABEL 3

| 3.Mengatasi rasa jenuh belajar | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--------------------------|-----------|-----------------------|--------------|-------|----------------------|---------------------------|-----------------|------------------|--|
| Resp. | Tidak merasa jenuh | istirahat | Minum air putih | Nonton TV | Tidur | Baca buku lain | Jalan- jalan santai | Dengar musik | Buka Internet | Mengerjak an Soal dalam modul |
| 1 | v | | | | | | | | | |
| 2 | | v | | | | | | | | |
| 3 | | | v | v | v | | | | | |
| 4 | | v | | | | | | | | |
| 5 | | v | | | | | | | | |
| 6 | | | | v | | | | | | |
| 7 | | | | | | v | v | | | |
| 8 | | v | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | v | | |
| 10 | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | v | v |
| 12 | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | |
| 14 | | v | | | | | v | | | |

Hambatan besar yang diperkirakan terjadi pada mahasiswa pendidikan jarak jauh di antaranya adalah mengatasi kejenuhan dalam mempelajari modul, apalagi untuk menghadapi TAP, modul yang harus dipelajari 6 modul sekaligus, belum lagi jika mahasiswa tersebut mengambil matakuliah perbaikan dalam semester tersebut. Untuk itu Tabel II.3 memperlihatkan apa yang dilakukan mahasiswa mengatasi rasa jenuh dalam mempelajari modul. Kebanyakan mahasiswa mengatasi rasa jenuh dengan istirahat, dalam arti tidak menyentuh modul (mereka melakukan aktivitas sesuai keinginan mereka). Ada yang mengatasi rasa jenuh dengan menonton TV, jalan-jalan santai, mendengarkan musik. Hanya 7,14% yang mengatasi rasa jenuh, justru tetap dengan tidak melepaskan modul (dengan mengerjakan soal yang ada di modul).

TABEL II.4

| 4. Model atau cara belajar yang lain selain belajar mandiri yang dibutuhkan | | | | | |
|---|------------|----------|-----------------------------|-------|-----------------|
| Resp. | Tatap muka | Internet | Diskusi Dg anggota keluarga | Tuton | Belajar Bersama |
| 1 | v | v | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | v | v | V (suami) | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | v | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | v | | | | v |
| 9 | | | | | |
| 10 | v | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | v | | | |
| 13 | v | v | | | |
| 14 | v | v | | | |
| | | | | | |

Selain belajar mandiri, mahasiswa peserta TAP, 42,85% mengharapkan adanya model belajar dengan cara tatap muka (TTM yang diselenggarakan di UPBJJ), 35,71% mengharapkan cara belajar dengan memanfaatkan fasilitas internet. Selebihnya dengan model belajar bersama, melalui tuton, dan adanya bantuan keluarga.

III. PENDAPAT RESPONDEN TENTANG TAP

| 1. Pemahaman terhadap tujuan diadakannya ujian TAP | | | | |
|--|----------------------|--------------------|--------------|------------------------|
| Resp. | Cara berpikir ilmiah | Kemampuan analisis | Syarat lulus | Pemahaman Program Adne |
| 1 | v | v | | |
| 2 | | | v | |
| 3 | | | | v |
| 4 | | | v | |
| 5 | v | v | | |
| 6 | | | v | |
| 7 | | | | v |
| 8 | | | | |
| 9 | | | v | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | v | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | v |
| 14 | | | v | |

Berdasarkan tabel III.1 diperoleh informasi pemahaman mahasiswa peserta TAP terhadap tujuan diadakannya TAP, adalah 42,85% menyatakan sebagai syarat kelulusan. Hanya 14,28% yang menyatakan tujuan diadakannya TAP untuk menghasilkan lulusan yang mampu berpikir ilmiah dan mampu menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan bidang administrasi negara.

TABEL III.2

| 2. Pernah mendapat informasi tentang bentuk soal TAP ? | | | | | | | |
|--|----|----------------------|--------------------------|------------|----------|--------|-------|
| Resp. | Ya | Jika ya, dari siapa? | | | | | Tidak |
| | | Teman | Ikut tutorial tatap muka | Ikut tuton | internet | alumni | |
| 1 | v | v | | | | | |
| 2 | v | | v | | | | |
| 3 | v | | v | | v | | |
| 4 | v | v | | | | | |
| 5 | v | | | v | | v | |
| 6 | v | | v | | | | |
| 7 | v | v | v | | | | |
| 8 | v | v | v | | | | |
| 9 | v | | v | | | | |
| 10 | v | | v | | | | |
| 11 | v | v | v | | | | |
| 12 | | | | | | | |
| 13 | v | | v | | | | |
| 14 | v | v | v | | | | |

Tabel III.2 memperlihatkan informasi tentang bentuk soal TAP yang diperoleh mahasiswa. Hampir seluruh mahasiswa menyatakan mengetahui bentuk soal TAP. Bentuk soal TAP diperoleh mahasiswa 71,42% dari mengikuti tutorial tatap muka, dan 42,85% diperoleh dari teman. Selebihnya karena mengikuti tutor, internet, dan alumni.

TABEL III.3

| 3. Apakah soal TAP sulit? | | | | | | |
|---------------------------|----|-------------------------|--------------------------------|----------------|--|-------|
| Resp. | Ya | Sulitnya dimana | | | | Tidak |
| | | Dalam menganalisis Soal | Mengkaitkan soal dengan wacana | Bentuknya esai | Menghubungkan materi modul dengan soal TAP | |
| 1 | v | v | | | | |
| 2 | v | | | v | | |
| 3 | v | v | | | | |
| 4 | v | v | | | | |
| 5 | v | v | v | | | |
| 6 | v | v | v | | | |
| 7 | v | v | | | | |
| 8 | v | | | | v | |
| 9 | v | | | v | | |
| 10 | v | | v | | | |
| 11 | v | | | v | | |
| 12 | v | v | | | | |
| 13 | | | | | v | |
| 14 | v | v | | | | |

Dari tabel III.3 diperoleh informasi bahwa soal TAP dianggap sulit. Kesulitan tersebut menurut 57,14% mahasiswa terletak dalam menganalisis soal, dan 21,42% dalam mengkaitkan soal dengan wacana. Ada juga yang berpendapat karena bentuknya esai dan sulitnya menghubungkan materi modul dengan soal TAP. Yang menyatakan soal TAP tidak sulit tidak ada.

TABEL III.4

| 5. Bagaimana pola belajar mandiri Anda menghadapi TAP | | | | |
|---|-------------------------|---|-------------------------------|---------------------------|
| Resp. | Memahami dan baca modul | Memahami konsep dan berpikir sistematis | Mengikuti tutorial tatap muka | Mengikuti tutorial online |
| 1 | v | | v | |
| 2 | | v | v | |
| 3 | v | | v | |
| 4 | | | | v |
| 5 | | | | v |
| 6 | v | | v | |
| 7 | v | | v | |
| 8 | v | | v | |
| 9 | v | | v | |
| 10 | v | | v | |
| 11 | | | v | v |
| 12 | | | | |
| 13 | v | | v | |
| 14 | v | | v | |

Tabel III.4 memperlihatkan pola belajar mandiri mahasiswa dalam menghadapi TAP. Pola belajar pada umumnya dilakukan dengan cara memahami dan membaca modul dan ditambah tutorial tatap muka, 2 orang memanfaatkan TTM dan tutorial on line, 2 orang hanya dengan tutorial on line.

TABEL III.6

| 6. Perlu bantuan tutor untuk mempersiapkan ujian TAP | | | | | | |
|--|----|----------------------------------|-----------------------------|---------------------------------|------------------|-------|
| Resp. | Ya | Alasan | | | | Tidak |
| | | Tutor membantu memahami soal TAP | Dapat mengajukan pertanyaan | Tidak terbiasa dengan soal esai | Menambah wawasan | |
| 1 | v | | | | | |
| 2 | v | v | | | | |
| 3 | v | v | | | | |
| 4 | v | v | | | | |
| 5 | v | v | | | | |
| 6 | v | v | v | | | |
| 7 | v | v | | | | |
| 8 | v | v | | | | |
| 9 | v | v | | | | |
| 10 | v | v | | | | |
| 11 | v | v | | v | | |
| 12 | v | v | | | | |
| 13 | | | | | | |
| 14 | v | v | | | v | |

Dari tabel III.6, didapat informasi kebutuhan mereka akan adanya tutor. Seluruh mahasiswa menyatakan memerlukan bantuan tutor, dengan alasan untuk membantu memahami soal TAP.

IV. PENDAPAT RESPONDEN TENTANG CD PEMBELAJARAN

TABEL IV.1

| 1. Se jauh mana mengenal CD Pembelajaran dan manfaatnya | | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------|----------------------------|---------|----------|----------------------------|------|
| Resp | Tahu tentang adanya CD Pembelajaran | | Se jauh mana mengetahuinya | | | CD Pembelajaran bermanfaat | |
| | Ya | Tidak | Pernah melihat | Membeli | Menyetel | Ya | Tdk. |
| 1 | v | | v | v | v | v | |
| 2 | v | | v | v | v | v | |
| 3 | v | | v | v | v | v | |
| 4 | v | | v | v | v | v | |
| 5 | v | | tdk | tdk | tdk | v | |
| 6 | v | | v | v | v | v | |
| 7 | v | | v | v | v | v | |
| 8 | - | | - | - | - | - | |
| 9 | v | | v | v | v | v | |
| 10 | v | | v | v | v | v | |
| 11 | v | | tdk | tdk | tdk | v | |
| 12 | v | | v | v | v | v | |
| 13 | v | | v | tdk | v | v | |
| 14 | v | | v | v | v | v | |

Tabel IV.1 memberi gambaran sejauh mana pengenalan mahasiswa terhadap CD pembelajaran. CD pembelajaran dalam hal ini adalah CD pembelajaran yang banyak beredar di toko-toko penjual software komputer. CD pembelajaran yang beredar pada umumnya didominasi CD pembelajaran untuk konsumsi anak-anak SD dan SMP. Pengenalan atau diketahuinya tentang adanya media ini (CD pembelajaran) diperlukan untuk memperoleh gambaran bahwa mahasiswa memang benar-benar mengetahui/pernah tahu, sehingga dapat memberikan pendapat terhadap rencana pembuatan CD TAP. Berkaitan dengan CD pembelajaran ini, hampir seluruhnya (92,85%) mengenal/mengetahui adanya CD pembelajaran dan menyatakan CD pembelajaran sangat bermanfaat untuk menambah wawasan. Se jauh mana mereka mengetahui adanya CD pembelajaran digambarkan oleh pernyataan 78,57% pernah melihat dan menyetelnya, dan 71,42 pernah membeli.

TABEL IV.2

| 2. Terhadap rencana pembuatan CD Strategi Menghadapi TAP | | | | | | | | | | |
|--|------------|-----|---|------------------|-------------------|-----------------------------|--------|------|-----------------------|-------------------------|
| Resp. | Setuju/tdk | | Hal-hal yang sebaiknya ada dalam CD TAP | | | | | | | Strategi Menghadapi TAP |
| | Ya | Tdk | Contoh Wacana dan Soal | Konsep dan Teori | Ruang Lingkup TAP | Teknik Mempelajari/Memahami | | | | |
| | | | | | | Modul | Wacana | Soal | Latihan Menjawab Soal | |
| 1 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 2 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 3 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 4 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 5 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 6 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 7 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 8 | - | | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 9 | v | | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 10 | v | | v | v | v | v | v | v | - | v |
| 11 | v | | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 12 | v | | v | v | v | - | v | v | v | v |
| 13 | v | | v | v | v | - | v | v | v | v |
| 14 | v | | v | v | v | - | v | v | v | v |

Berdasarkan tabel IV.2 diketahui bahwa mahasiswa peserta TAP (92,85%) menyetujui rencana pembuatan CD Strategi Menghadapi TAP. Mereka juga menyetujui isi yang nantinya ada dalam CD TAP yaitu 85,71% menginginkan adanya contoh wacana dan soal, penjelasan konsep dan teori, teknik memahami wacana, soal, dan latihan menjawab soal. Sementara yang berpendapat perlunya teknik memahami modul, 64,28%

TABEL IV.3

| 3. Unsur pendukung dalam CD yang sebaiknya ada, dan durasi tayang yang diperlukan | | | | | | | |
|---|-------|---------|-------|---------------------|-------------|-------|---------|
| Resp. | Audio | Animasi | Video | Bersifat interaktif | Lama Tayang | | |
| | | | | | 30 menit | 1 jam | > 1 jam |
| 1 | v | v | v | v | | | v |
| 2 | v | v | v | v | | v | |
| 3 | v | v | v | v | | | v |
| 4 | v | v | v | v | | | v |
| 5 | v | v | v | v | | v | |
| 6 | v | v | v | v | | v | |
| 7 | v | v | v | v | - | - | - |
| 8 | - | - | - | - | | | |
| 9 | v | v | v | v | v | | |
| 10 | v | v | v | v | | v | |
| 11 | v | v | v | v | | v | |
| 12 | v | v | v | v | v | | |
| 13 | v | v | v | v | v | | |
| 14 | v | v | v | v | v | | |

Tabel IV.3 memperlihatkan kesetujuan mereka (92,85%) terhadap unsur pendukung yang ada dalam CD TAP seperti unsur audio, video, animasi, dan bersifat interaktif. Untuk durasi tayang mereka (35,71%) menyatakan cukup 1 jam, dan 28,57% menyatakan 30 menit saja, dan 21,42% lebih dari 1 jam.

TABEL IV.4

| 4. Pendapat terhadap harga CD nantinya. | | | | |
|---|----------------|--------|---------|-----------|
| Resp. | Harga (rupiah) | | | |
| | < 50.000 | 50.000 | 100.000 | > 100.000 |
| 1 | | v | | |
| 2 | v | | | |
| 3 | | v | | |
| 4 | | v | | |
| 5 | v | | v | |
| 6 | v | | | |
| 7 | - | - | - | - |
| 8 | - | - | - | - |
| 9 | | | v | |
| 10 | v | | | |
| 11 | v | | | |
| 12 | | | v | |
| 13 | v | | | |
| 14 | v | | | |

Berdasarkan tabel IV.4 diketahui pendapat mahasiswa terhadap harga CD yaitu 50% setuju dengan harga kurang dari 50.000 rupiah; 21,42% menginginkan harga CD 50 ribu rupiah dan 21,42% menginginkan harga 100.000 ribu rupiah.

Dengan telah dilakukan tahap I dari proses pengembangan CD, yaitu *analisis* maka diketahui bagian mana (isi) dari strategi menghadapi TAP yang perlu dikembangkan dalam bentuk CD, bagaimana formatnya, apa manfaatnya, tujuannya, dan ditujukan untuk siapa. Dari hasil analisis diketahui antara lain:

1. Mahasiswa UT kebanyakan bekerja, sehingga dalam membuat CD juga harus diperhitungkan tampilan yang sistematis (langsung kepada apa yang dibutuhkan mahasiswa), bahasa yang komunikatif, tampilan audio, video, tata warna dengan mempertimbangkan usia *target audiens* (usia 30 – 50 tahun). Artinya kalau ada tampilan video misalnya, bukanlah video yang peran utamanya oleh anak-anak kecil (SD/SMP/SMA), untuk audio sebaiknya dengan bahasa formal yang komunikatif,

bukan dengan bahasa anak muda, tata warna tidak mengganggu penampilan tulisan demikian pula animasi. Kemudian dalam mengatur durasi juga dipertimbangkan, yaitu antara 30 menit - 1 jam. Bila kurang dari 30 menit maka tampilan tidak akan dapat mencakup semua keinginan mahasiswa, tetapi bila lebih dari 1 jam tentunya akan membosankan dan menyita waktu mahasiswa yang kebanyakan bekerja.

2. CD juga harus memuat hal-hal yang dapat mengatasi kesulitan mereka dalam belajar mandiri. Seperti mengatasi cara membaca modul yang ternyata hanya dilakukan sekali saja (tidak diulang), minimnya usaha memahami modul, tidak mendisain waktu belajar dengan baik dan lainnya (lihat tabel pola belajar). Dengan CD diharapkan hal tersebut dapat diatasi, karena CD mudah dibawa, dapat diputar di tempat kerja, dapat diputar berulang kali. Berbeda dengan modul yang memerlukan tempat (wadah) ekstra untuk membawanya, walaupun dapat dibaca di tempat kerja secara berulang, memerlukan tempat (lokasi/meja) tertentu yang relatif tidak mengganggu pekerjaan (CD sangat mudah diaktif/nonaktifkan, dan fleksibel).
3. CD juga harus memuat/dapat menjelaskan tujuan dari TAP, kebanyakan mahasiswa hanya mengetahui TAP merupakan syarat kelulusan. Padahal tujuan dari TAP yaitu mahasiswa dapat menggunakan konsep dan teori administrasi negara untuk menganalisis permasalahan yang berkaitan administrasi negara, yang dalam hal ini diperlihatkan dengan keterampilannya dalam menuangkan gagasan secara ilmiah.
4. Selain itu CD juga memuat hal-hal yang dibutuhkan mahasiswa dalam mempersiapkan diri menghadapi TAP seperti teknik memahami soal, wacana, cara menjawab soal dengan baik, contoh soal, contoh wacana, dan strategi yang diperlukan (seperti teknik menulis ilmiah misalnya).

Setelah diketahui kebutuhan yang dimau oleh *target audiens* (hasil analiasi), selanjutnya dilakukan tahap II yaitu pemilihan teknologi. Pada tahapan ini, ditentukan teknologi (multimedia) apa yang akan digunakan untuk merealisasikan hasil analisis. Dari hasil analisis diketahui bahwa mahasiswa peserta TAP pada umumnya cukup familiar menggunakan komputer artinya dalam hal menjalankan komputer mungkin tidak akan ditemukan kesulitan. Masalahnya apakah mahasiswa peserta TAP di daerah familiar dengan komputer. CD dapat diputar di komputer maupun TV dengan menggunakan CD

player. Berdasarkan pendapat Yuwono (.....) di Indonesia televisi bukan barang mahal, 95% keluarga memiliki TV. Dengan dimilikinya TV maka CD/VCD player biasanya mengikuti. CD/VCD player harganya berkisar Rp 200.000-500.000. Bandingkan dengan komputer dengan spek dapat memutar CD/VCD dengan lancar (misalnya paling rendah Pentium 4), harga terbaru berkisar 2 jutaan ke atas. Artinya diperkirakan keluarga yang memiliki TV beserta CD/DVD player lebih banyak dari yang memiliki komputer. Untuk itu dalam hal pengembangan CD TAP harus juga dipertimbangkan keterjangkauan mahasiswa. Dalam hal ini, maka pilihan dijatuhkan pada Video Interaktif dengan format CD/VCD. Kelebihan video dengan format CD/VCD adalah fleksibilitasnya. CD/VCD dapat diputar baik menggunakan CD/VCD player maupun komputer. Sedangkan apabila pilihan dijatuhkan pada format CAI maka CD/VCD tersebut hanya dapat digunakan pada komputer. Hal ini akan menyulitkan mahasiswa yang tidak memiliki perangkat komputer.

Pada tahap II telah ditentukan pilihan teknologi yang akan dikembangkan yaitu video interaktif. Tahap selanjutnya, yaitu tahap III adalah melakukan strategi pengembangan dan proses. Strategi pengembangan dan proses yang dilakukan meliputi pembuatan outline pelajaran atau peta konsep atau di UT dikenal dengan GBPM dan Analisis Instruksional, dilanjutkan dengan pengembangan naskah. GBPM, AI, dan naskah merupakan acuan untuk memproduksi video interaktif. Sebelum memproduksi (pengembangan utuh dilakukan), GBPM, AI, dan naskah harus melalui serangkaian ujian rancangan yaitu melalui reviewer. Reviewer (ahli media), harus mempertimbangkan/memberi masukan bagian mana yang sesuai (pas) dimediakan dalam bentuk animasi, video, audio, caption dan sebagainya.

Setelah melalui reviewer, maka tahap IV adalah memproduksi (design/build/test). Dalam memproduksi CD TAP, keterlibatan penulis naskah sebagai *instructional designer dan project leader* harus intensif untuk menjamin kesesuaian ide/pemikiran dengan sutradara dan tim produksi, juga untuk menjamin integritas isi media dan keteraksesan program oleh pengguna (*learner*). Keterlibatan secara intensif (pendampingan) diperlukan, mengingat apa yang tertuang di naskah belum tentu sesuai dengan keadaan di lapangan. Artinya dengan didampingi, kesulitan-kesulitan di lapangan dapat dicarikan solusinya,

sehingga proses produksi dapat dilakukan secara sistematis, tidak membuang waktu dan biaya untuk memproduksi ulang.

Setelah tahap IV dilalui, maka dihasilkan CD/DVD video interaktif strategi menghadapi TAP. Sebelum didistribusikan kepada pengguna, video interaktif masih akan melalui serangkaian uji coba, agar ketika sampai di tangan pengguna, betul-betul sesuai dengan kebutuhan. Uji coba tahap I dilakukan dalam lingkup terbatas, untuk mengetahui keterbacaan dan tanggapan mahasiswa. Uji coba dalam hal mengetahui apakah berpengaruh atau tidaknya terhadap nilai mahasiswa akan dilakukan pada penelitian Tahap II, dan dalam lingkup yang lebih luas dengan melibatkan responden di daerah.

Berdasarkan uji coba tahap I dengan responden mahasiswa peserta TAP ADPU 4500 masa ujian 2008.2 diperoleh gambaran sebagai berikut:

1. Mereka yang cukup puas dengan CD TAP ADPU4500

Responden 4:

Bagus, menarik untuk dipelajari, sehingga membantu mahasiswa dalam belajar dan menghadapi ujian TAP.

Responden 6:

Isi CD multimedia sangat membantu sekali dalam cara mengerjakan latihan soal-soal, khususnya bagi mahasiswa yang berada di daerah-daerah.

Responden 9:

Bagi saya yang telah mengikuti tutorial tatap muka lebih bisa cepat memahami apa yang disampaikan, pesan yang ada dalam CD, dan bisa memutarinya berkali-kali, jadi sangat membantu.

Responden 13:

Cukup bagus, kalau bisa isinya lebih banyak mengulas tentang materi/cara menguasai wacana yang akan diujikan.

Responden 14:

Cukup bagus dan menarik, mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi mahasiswa seta menambah wawasan.

Responden 5:

Sebagai upaya membantu mahasiswa dalam menghadapi ujian TAP isi CD sudah cukup representatif, semoga dengan disediakannya CD sebagaimana dimaksud, presentase kelulusan mahasiswa dalam menempuh ujian TAP akan lebih besar.

Responden 7:

Mahasiswa UT sebaiknya mendapatkan materi pelajaran dari internet dan CD dari pada tutor tatap muka, karena dengan tatap muka sama dengan universitas lain.

2. Mereka yang menginginkan perbaikan terhadap CD TAP ADPU4500:

Responden 12:

Isi cukup baik dan untuk penayangan soal/tulisan yang (agar) tidak dibaca terlalu cepat berganti dengan materi berikutnya, saran saya selain ditampilkan tulisan juga diikuti audio agar lebih jelas dalam pemahaman materi tersebut.

Responden 1:

Dalam persyaratan TAP tidak dicantumkan IPK nya berapa, prosedur registrasi TAP tidak ada, ilustrasi video agak lama, komentar dari narasumber agak kaku, terlihat seperti membaca naskah.

Responden 11:

Sayangnya belum mencakup seluruh pelajaran, sehingga kita tidak begitu mengerti karena kurang lengkap.

Reponden 10:

Setelah melihatnya kurang memenuhi semua yang dibutuhkan mahasiswa untuk mengikuti TAP.



BAB V

KESIMPULAN

Pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia sebagai salah satu sarana dalam mentransfer ilmu pengetahuan layak dikembangkan, karena multimedia dapat menyajikan materi secara visual dengan mengintegrasikan teks, audio, grafik, animasi dan video dalam satu kesatuan tampilan. Selain itu bahan ajar multimedia memiliki kelebihan yaitu simpel, mudah dibawa ke mana-mana, dapat diputar berulang kali, dinamis, interaktif, dan murah.

Pengembangan multimedia TAP ADPU4500 dilakukan melalui serangkaian empat tahapan yaitu analisis, pemilihan teknologi, strategi pengembangan dan proses, serta disain (pengembangan/produksi). Dalam prosesi ternyata *tahap analisis* merupakan hal yang penting dilakukan untuk memperoleh gambaran yang dibutuhkan pengguna (mahasiswa). Tahapan analisis merupakan hal yang baru bagi pengembangan naskah di lingkungan UT. Sepengetahuan peneliti, para penulis naskah BANC belum melakukan prosedur ini. Mereka membuat naskah berdasarkan prediksi terhadap bagian yang diperkirakan sulit dipahami mahasiswa atau bagian yang dapat dikembangkan dari segi medianya. Padahal akan sangat tepat sasaran apabila pengembangan naskah BANC melalui tahapan analisis/analisis kebutuhan. Jadi sifatnya *bottom up* (melihat kebutuhan mahasiswa lebih dahulu). Tahapan analisis kebutuhan dilakukan melalui penelitian.

Selain tahap analisis, hal penting yang perlu dilakukan adalah dalam proses produksi yaitu pendamping. Penulis naskah sebaiknya merupakan satu kesatuan (team work) dengan bagian produksi. Jadi dia harus mendampingi secara intens selama proses produksi. Pendampingan ini diperlukan untuk mengantisipasi kenyataan di lapangan yang acapkali berbeda dengan yang tertulis di naskah, sehingga dapat cepat mengatasinya. Hal ini penting untuk menjamin keberhasilan produksi, dan menghindari proses produksi ulang yang tentunya akan memakan waktu dan biaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Muhammad (2008). *Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design*. diakses pada alamat: ilmukomputer.com/2008/01/29/multimedia-instructional-design-pengantar/ - 29k - pada tanggal 28 Januari 2008
- Damayanti, Tri dkk, 2003. *Pengembangan Tutorial melalui Media Telepon pada PJJ*. Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Terbuka.
- Degeng, dkk, 2001. *Kumpulan Bahan Pembelajaran*. Malang : LP3-UM.
- Gagne, Robert M., 1977. *The Condition of Learning*, Third Edition N. Y.: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, Robert M. & Leslie J. Briggs. 1979. *Principles of Instructional Design, second edition*. New York, Holt, Pinehart and Winstone.
- Gredler, Margaret E. Bell. 1991. *Belajar dan Membelajarkan*, penterjemah Munandir. Jakarta: CV Rajawali bersama PAU-UT
- Hofstetter, F. T. (1993). *Multimedia Presentation Technology*. Belmont, CA: Wadsworth
- Lee, William W. and Owens Diana L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco, USA: Pfeiffer, an imprint of Wiley.
- Marga, Prisa (2005). *Perancangan dan Pembuatan Sistem Layanan Informasi Multimedia Interaktif Berbasis Kiosk di Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya*. Diakses pada alamat: kyoriz.files.wordpress.com/2007/09/kyo-5.pdf pada tanggal 28 Januari 2008.
- McCormick (1987), T.A.DeFanti & M.D.Brown, *Visualization in Scientific Computing, ACM SIGGRAPH, Computer Graphics 21(6)*.
- Newby, Timothy J, et.al. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*, New Jersey, USA: Merrill an Imprint of Prentice-Hall
- Prata and Lopes, 2005. Online Multimedia Education Application for Teaching Multimedia Contents: An Experiment with Student in Higher Education dalam *Instructional Technologies: Cognitive Aspect of Online Programs*, Editor by Darbyshire, Paul Harshey, USA: IRM Press, Idea Group.
- Rosch et al.; "Reviewing two Multimedia Presentations(quasi-) Standards". *Proceedings of the International Workshop on Multimedia Software Development*, Mar. 1996, pp. 140-149.
- Saroso, Siswo (.....) *Upaya Pengembangan Pendidikan melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Diakses dari: media.diknas.go.id/media/document/5650.pdf pada 28 Januari 2008

Tripp, S. D., & Roby, W. (1990). Orientation and disorientation in a hypertext lexicon. *Journal of Computer Based Instruction*, 17(4), 120-124.

Tropin, Peggy (2000). *The Role of Instructional Design in Multimedia Development*, diakses pada alamat: <http://www.learningcircuits.org/2000/feb2000/Troupin.htm>, pada tanggal 28 Januari 2008.

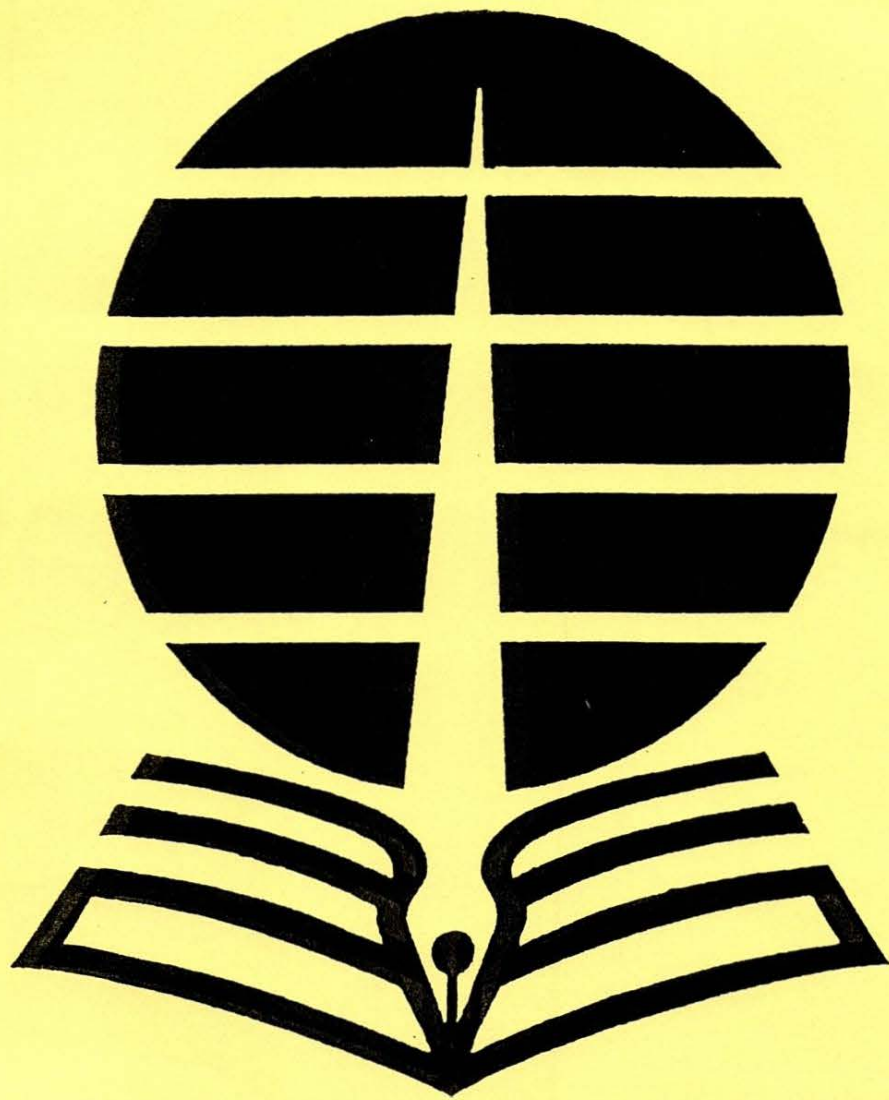
Turban, Efraim (2002) *Electronic Commerce 2002, A Managerial Perspective*, Prentice Hall, New Jersey.

Wittrock, M.C. (2000). *Interactive multimedia and thinking: A report on research in progress*. In M. C. **Wittrock** (Ed), *Handbook of research on teaching* (3rd edn). (pp.3-36).

Lain-lain:

Data ICT Universitas Terbuka, Januari 2008

Borang Akreditasi dan Evaluasi Diri Program Studi Administrasi Negara UT (2006)



Lampiran v

NASKAH MULTIMEDIA TUGAS AKHIR PROGRAM ADPU4500

STRATEGI MENGHADAPI TAP

OLEH:
MEITA ISTIANDA
DARMANTO

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TERBUKA
2008

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM MULTIMEDIA

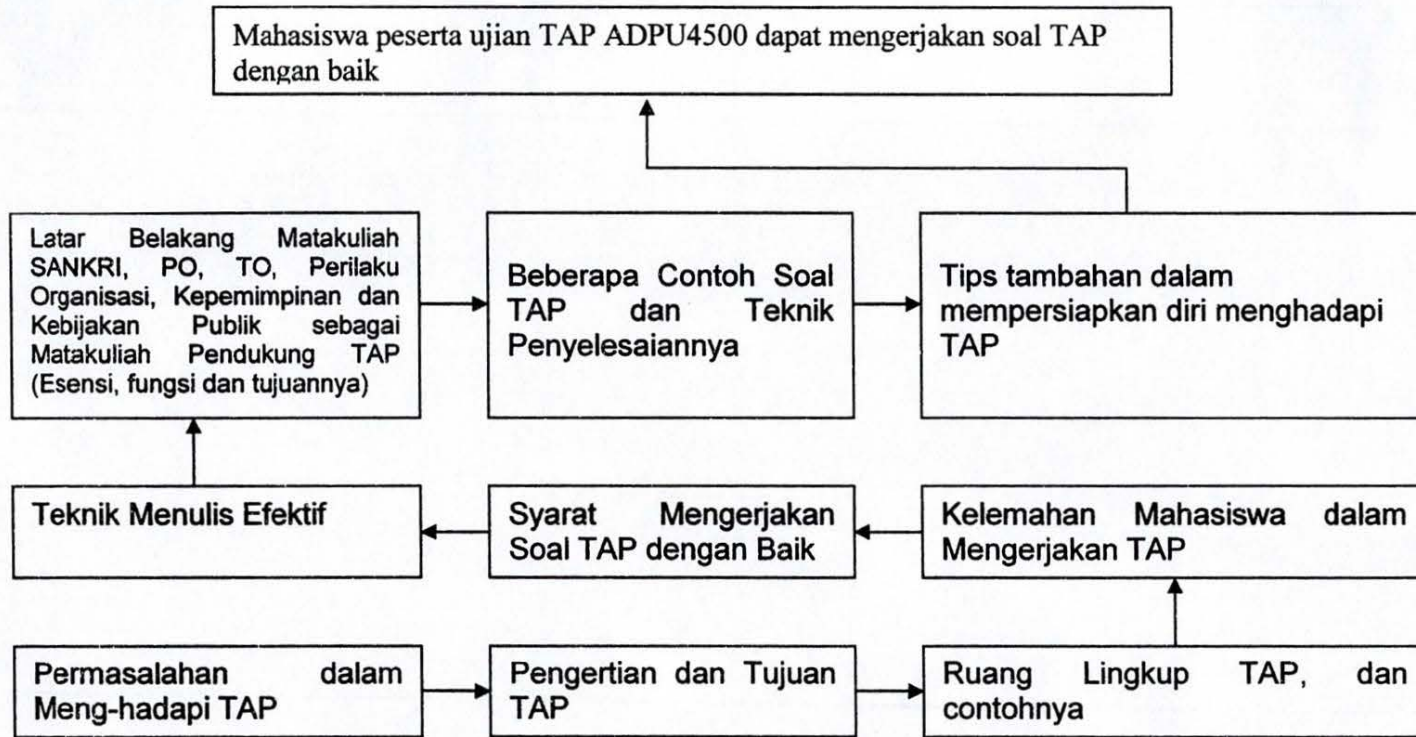
| | | | |
|-------------|--|-------------------|---|
| FAKULTAS | : ISIP | MEDIA | : TV/CD/DVD Player |
| MATA KULIAH | : TAP ADPU4500 | JUDUL | : Strategi Menghadapi TAP ADPU4500 |
| TOPIK | : Strategi Menghadapi TAP | | |
| PENULIS | : Meita Istianda | DESKRIPSI PROGRAM | Program Multimedia TAP ADPU4500, membahas tentang persiapan yang harus ditempuh mahasiswa dalam menghadapi TAP. Pembahasan meliputi strategi menghadapi TAP, pemahaman pokok-pokok materi TAP secara menyeluruh, teknik dan strategi mengerjakan soal TAP, contoh soal dan pembahasannya. |
| PEN. MATERI | : Darmanto | | |
| PEN. MEDIA | : Pudji Setyo Djumadi | | |
| TIU | : Mahasiswa terampil mengerjakan soal TAP ADPU4500 | | |

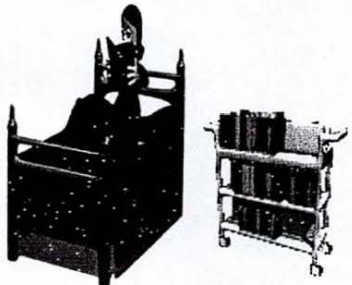
| TIU | TIK | POKOK MATERI | Strategi | REFERENSI |
|--|--|-----------------------------------|--------------------------------|--------------------------|
| Setelah melihat program ini mahasiswa peserta ujian TAP ADPU4500 dapat mengerjakan soal TAP dengan baik. | Mahasiswa mampu mengelola masalah yang timbul dalam menghadapi TAP | Permasalahan dalam Menghadapi TAP | Caption, Animasi, Video, Audio | Hasil analisis kebutuhan |
| | Mahasiswa mengerti dan memahami tujuan diadakan TAP | Pengertian dan Tujuan TAP | Caption, Animasi, Audio | Kompetensi PS Adne |

| TIU | TIK | POKOK MATERI | Strategi | REFERENSI |
|-----|---|--|--------------------------------|--------------------------|
| | Mahasiswa mengetahui apa yang dimaksud dengan ruang lingkup TAP dan termotivasi untuk mengetahuinya | Ruang Lingkup TAP, dan contohnya | Caption, Animasi, Audio | Dokumen PS Adne |
| | Mahasiswa mengetahui kelemahan dalam mengerjakan TAP | Kelemahan Mahasiswa dalam Mengerjakan TAP | Caption, Animasi, Audio, Video | Hasil analisis kebutuhan |
| | Mahasiswa mampu mempersiapkan diri agar dapat mengerjakan soal TAP dengan baik | Syarat Mengerjakan Soal TAP dengan Baik | Caption, Animasi, Audio, Video | - |
| | Mahasiswa terlatih menuangkan gagasan secara tertulis dan efektif | Teknik Menulis Efektif | Caption, Animasi, Audio, Video | - |
| | Mahasiswa dapat memahami matakuliah pendukung TAP sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan, dan dapat menggunakan teori dan konsep dalam matakuliah pendukung tersebut untuk menganalisis kasus. | Latar Belakang Matakuliah SANKRI, PO, TO, Perilaku Organisasi, Kepemimpinan dan Kebijakan Publik sebagai Matakuliah Pendukung TAP (Esensi, fungsi dan tujuannya) | Video, Audio/Narasumber | Hasil analisis kebutuhan |


| TIU | TIK | POKOK MATERI | Strategi | REFERENSI |
|-----|---|---|--|--|
| | <p>Mahasiswa mengenali bentuk-bentuk soal TAP dan terampil menyelesaikannya.</p> <p>Mahasiswa semakin percaya diri dalam menghadapi TAP</p> | <p>Beberapa Contoh Soal TAP dan Teknik Penyelesaiannya</p> <p>Tips tambahan dalam mempersiapkan diri menghadapi TAP</p> | <p>Caption, Animasi, Audio</p> <p>Caption, Animasi, Audio, Video</p> | <p>Dokumen PS. Adne</p> <p>Hasil analisis kebutuhan.</p> |


**ANALISIS INTRUKSIONAL
PROGRAM MULTIMEDIA
TUGAS AKHIR PROGRAM ADPU4500**






| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|---|
| 1. | OPENING TUNE: LOGO NAMA FAKULTAS JENISPROGRAM (VIDEO INTERAKTIF, JUDUL PROGRAM, MATAKULIAH, PENULIS NASKAH, TOPIK, MEDIA, PRODUSER, SUTRADARA) | IN – UP – DOWN - OUT |
| 2. | DIBUKA DENGAN ANIMASI: STRATEGI MENGHADAPI TAP  | MUSIK |
| 3. | | PRESENTER ON: Mahasiswa Peserta TAP ADPU4500, selamat bertemu dalam program video ADPU4500. Melalui program ini kita akan membahas Strategi Menghadapi TAP. Mengapa diperlukan strategi? Sebab bentuk soal TAP berbeda dengan bentuk soal ujian sebelumnya yang pernah Anda kerjakan yang umumnya berbentuk pilihan ganda. Soal TAP berbentuk uraian. Dalam mengerjakannya diperlukan pengetahuan multidisiplin serta teknik menulis ilmiah. Melalui video ini kita akan membahas: |
| 4. | CAPTION DAN ANIMASI: <ul style="list-style-type: none"> • PERMASALAHAN DALAM MENGHADAPI TAP • PENGERTIAN DAN TUJUAN | |

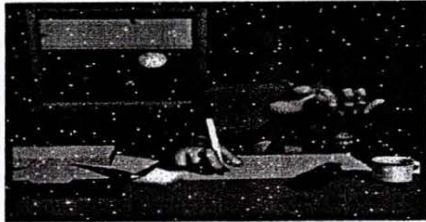
| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|---|
| | <p>TAP</p> <ul style="list-style-type: none"> • RUANG LINGKUP TAP • KELEMAHAN MAHASISWA DALAM MENERJAKAN TAP • SYARAT MENERJAKAN SOAL TAP DENGAN BAIK • TEKNIK MENULIS EFEKTIF • LATAR BELAKANG MATAKULIAH SANKRI, PO, TO, PERILAKU ORGANISASI, KEPEMIMPINAN DAN KEBIJAKAN PUBLIK SEBAGAI MATAKULIAH PENDUKUNG TAP (ESENSI, FUNGSI, DAN TUJUAN) • BEBERAPA CONTOH SOAL TAP DAN PENYELESAIANNYA • TIPS TAMBAHAN PERSIAPAN MENGHADAPI TAP | |
| 5. | | <p>PRESENTER ON</p> <p>Namun, sebelum kita membahas topik-topik yang telah disebutkan tadi. Silakan simak adegan berikut.</p> |
| 6. | <p>INSERT</p> <ul style="list-style-type: none"> • SEORANG BAPAK NAMPAK KELELAHAN PULANG KERJA, MEMASUKI RUMAHNYA. • DI RUANG KELUARGA (SETELAH MANDI), IA BERINTERAKSI DENGAN KELUARGANYA. SUASANA INTERAKSI RIUH DENGAN KENAKALAN ANAK-ANAKNYA. IA BERUSAHA MELERAI ANAK-ANAKNYA DIBIMBING IBUNYA AKHIRNYA MASUK KE KAMAR | |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|---|
| | <p>MASING-MASING.</p> <ul style="list-style-type: none"> • TINGGAL SI BAPAK SENDIRI, KELIHATAN SANGAT KELELAHAN. • DI TENGAH KELELAHANNYA BAPAK TERSEBUT MENCOBA MEMPELAJARI MODUL, NAMUN TAK LAMA KEMUDIAN IA TERTIDUR. | |
| 7. | <p>CAPTION: KULIAH DI UT SULIT MEMBAGI WAKTU.</p>  | <p>PRESENTER ON: Apa yang dapat Anda simpulkan dari adegan tadi? Ya, persoalan yang banyak dikeluhkan mahasiswa UT. Sulitnya membagi waktu!</p> <p>PRESENTER OFF: Bisa dibayangkan bagaimana Anda:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghadapi tumpukan kerjaan di kantor - Pekerjaan rumah - Dan harus mempelajari setumpukan modul |
| 9. | | <p>PRESENTER ON: Selanjutnya mari kita lihat adegan berikut</p> |
| 10. | <p>INSERT:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SEORANG WANITA MEMBACA SETUMPUKAN MODUL. • NAMPAK GELISAH, | |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|------|--|---|
| | <p>SEBENTAR2 MELIHAT JAM (JAM MENUNJUKKAN PUKUL 00.15, 02.00, 04.00). PANIK, MODUL DIPELAJARI SECARA BERGANTIAN NAMUN TIDAK FOKUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • AKHIRNYA TERTIDUR DALAM KEGELISAHAN, DENGAN TUMPUKAN MODUL YANG TAK SEMPAT SEMPURNA DIPELAJARI | |
| 11. | PRESENTER | <p>PRESENTER ON</p> <p>Dari adegan tadi apa yang dapat Anda ambil? Belajar dengan sistem kebut semalam tidak akan mendapatkan hasil yang baik, karena Anda mempersiapkan semuanya serabutan.</p> |
| 12.. | <p>ANIMASI DAN CAPTION: PERMASALAHAN DALAM MENGHADAPI TAP</p>  | <p>PRESENTER OFF</p> <p>Berikut ini permasalahan yang umum terjadi pada mahasiswa dalam Persiapan Menghadapi TAP:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tidak membagi waktu dengan baik Beban belajar yang terlalu banyak Kurang memahami teori dan konsep dalam modul, dan tidak memahami soal dengan baik |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|---|
| |  | <p>d. Belum terbiasa dengan ujian uraian dan sulit menuangkan gagasan</p> <p>Bila demikian, persiapan yang bagaimanakah yang harus dilakukan mahasiswa dalam menghadapi TAP?</p> |
| 13. | <p>CAPTION ANIMASI</p>  | <p>PRESENTER OFF</p> <p>Sebelum kita membahas persiapan yang seharusnya dilakukan mahasiswa, kita bahas dulu Pengertian TAP.</p> |
| 14. | <p>CAPTION/ANIMASI:</p> <p>PENGERTIAN TAP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas akhir yang harus ditempuh mahasiswa program S1 Administrasi Negara di ambang akhir kuliahnya. 2. Salah satu jenis evaluasi belajar mahasiswa yang dimaksudkan untuk memverifikasi penguasaan mahasiswa secara komprehensif terhadap ilmu administrasi negara melalui beberapa matakuliah pendukung. 3. Berbentuk soal uraian, yang memerlukan pengetahuan multidisiplin dalam menjawabnya. <p>Tujuan TAP: Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan (aplikasi), menganalisis, mensintesis</p> | <p>PRESENTER OFF</p> <p>PENGERTIAN TAP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas akhir yang harus ditempuh mahasiswa program S1 Administrasi Negara di ambang akhir kuliahnya. 2. Salah satu jenis evaluasi belajar mahasiswa yang dimaksudkan untuk memverifikasi penguasaan mahasiswa secara komprehensif terhadap ilmu administrasi negara melalui beberapa matakuliah pendukung. 3. Berbentuk soal uraian, yang memerlukan pengetahuan multidisiplin dalam menjawabnya. <p>Tujuan TAP: Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan (aplikasi), menganalisis, mensintesis (membandingkan fakta), atau</p> |

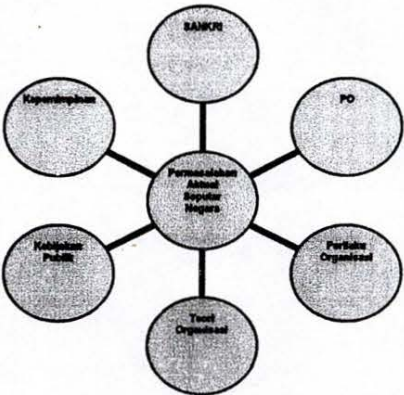
| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|--|
| | (membandingkan fakta), atau mengevaluasi suatu fakta atau peristiwa dengan menggunakan konsep atau teori yang relevan sesuai dengan matakuliah pendukung TAP. | mengevaluasi suatu fakta atau peristiwa dengan menggunakan konsep atau teori yang relevan sesuai dengan matakuliah pendukung TAP. |
| 15. | <p data-bbox="386 537 667 569">CAPTION/ANIMASI:</p> <p data-bbox="386 884 786 1020">ANIMASI: MATAKULIAH PENDUKUNG TAP: (MODUL SATU PER SATU MUNCUL)</p>  <p data-bbox="378 1587 769 1682">ANIMASI/CAPTION/TEKS: RUANG LINGKUP TAP 2006, 2007, 2008</p> | <p data-bbox="846 537 1068 569">PRESENTER ON Dari pembahasan tadi, Anda telah mengetahui pengertian TAP, Tujuan TAP, dan syarat Mengikuti TAP. Berikut ini ada hal penting yang perlu Anda ketahui sebelum kita membahas pokok-pokok selanjutnya, yaitu Matakuliah Pendukung TAP dan Ruang Lingkup TAP.</p> <p data-bbox="846 852 1084 884">PRESENTER OFF: Matakuliah Pendukung TAP:</p> <ol data-bbox="846 915 1354 1157" style="list-style-type: none"> 1. Sistem Administrasi Negara Kesatuan Republik Indonesia 2. Kebijakan Publik 3. Kepemimpinan 4. Pengembangan Organisasi 5. Teori Organisasi 6. Perilaku Organisasi <p data-bbox="834 1230 1094 1262">Ruang Lingkup TAP: Apa yang dimaksud Ruang Lingkup TAP? Ruang Lingkup TAP merupakan pokok bahasan yang diambil dari tiap matakuliah pendukung TAP. Pokok bahasan yang diambil disesuaikan dengan permasalahan aktual yang akan dijadikan bahan wacana. Sehingga ruang lingkup ini tiap-tiap tahunnya berubah.</p> <p data-bbox="829 1608 1386 1671">Contoh ruang lingkup TAP tahun 2006, 2007, 2008</p> |
| 16. | CAPTION: KELEMAHAN MAHASISWA | PRESENTER OFF Setelah Anda mengetahui ruang lingkup TAP, |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|---|
| | <p data-bbox="375 218 732 247">DALAM MENJAWAB TAP</p> <p data-bbox="375 499 805 562">TIDAK MENGETAHUI KARAKTERISTIK SOAL TAP.</p> <p data-bbox="375 604 805 705">VIDEO: BEBERAPA CONTOH SOAL PILIHAN, CONTOH SOAL TAP.</p> <p data-bbox="375 814 805 978">CAPTION: TIDAK TERBIASA MENGUTARAKAN PEMIKIRAN ATAU IDE DALAM BENTUK TULISAN.</p>  <p data-bbox="375 1272 805 1402">VIDEO: MAHASISWA MENERJAKAN GANDA. SEDANG UJIAN</p> <p data-bbox="375 1587 776 1650">CAPTION: KURANG MEMAHAMI SOAL</p> <p data-bbox="375 1726 805 1789">CAPTION: KURANG MEMILIKI TEKNIK</p> | <p data-bbox="829 218 1409 453">Anda perlu juga mengetahui kelemahan yang umum terjadi pada mahasiswa peserta TAP. Bukankah pengalaman merupakan guru yang paling baik? Jadi kelemahan mahasiswa dalam menjawab TAP yang berhasil diidentifikasi ini perlu Anda ketahui agar Anda tidak melakukan hal ini.</p> <p data-bbox="829 495 1373 525">1) Tidak mengetahui karakteristik soal TAP.</p> <p data-bbox="862 600 1409 768">Kebanyakan soal yang pernah diujikan pada UAS berbentuk pilihan, bukan uraian sehingga sewaktu mahasiswa menghadapi soal TAP, mahasiswa merasa kesulitan mengerjakan soal TAP.</p> <p data-bbox="829 810 1409 873">2) Tidak terbiasa mengutarakan pemikiran atau ide dalam bentuk tulisan.</p> <p data-bbox="829 1262 1409 1535">3) Kurang menguasai konsep atau teori yang relevan. Mahasiswa pada umumnya tidak mengetahui bahwa soal TAP memerlukan jawaban yang didasarkan atas konsep atau teori tertentu. Kebanyakan mahasiswa menjawab soal TAP hanya berdasarkan opininya saja.</p> <p data-bbox="829 1608 1162 1638">4) Kurang memahami soal.</p> <p data-bbox="829 1713 1409 1776">5) Kurang memiliki teknik menulis akademik yang baik.</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|---|
| | MENULIS AKADEMIK YANG BAIK | |
| 17. | <p>CAPTION: SYARAT DAPAT MENERJAKAN SOAL TAP DENGAN BAIK</p> <p>VIDEO: SEORANG MAHASISWA MEMBACA MODUL. KEMUDIAN KAMERA FOKUS KE ISI MODUL (YANG MEMBAHAS TEORI KEPEMIMPINAN MISALNYA). MAHASISWA TERSEBUT MEMBACA MODUL DENGAN JUDUL YANG LAIN</p> <p>MAHASISWA SEDANG MENCoba LATIHAN MENJAWAB SOAL TAP, TERLIHAT BERPIKIR KERAS DAN BINGUNG. SEMENTARA KERTAS MASIH KOSONG.</p> <p>MAHASISWA SEDANG MEMBACA REFERENSI LAIN: MEMBACA SURAT KABAR, JURNAL, MENONTON ACARA BERITA DI TELEVISI, KE PERPUSTAKAAN</p> | <p>PRESENTER OFF: Agar mahasiswa mampu mengerjakan soal TAP dengan baik, sistematis, dan logis maka diperlukan syarat-syarat sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Penguasaan Konsep atau Teori Setiap modul berisi konsep-konsep dan teori-teori yang wajib digunakan sebagai acuan untuk menganalisis permasalahan. Tanpa konsep atau teori maka jawaban tidak akan terfokus, dan umumnya hanya berupa opini dirinya sendiri. 2) Penguasaan Cara Berpikir Komprehensif Berpikir komprehensif berarti mahasiswa mampu menganalisis secara menyeluruh, tidak terpisah-pisah. Suatu permasalahan tertentu dilihat dari berbagai sudut pandang serta konsep atau teori tertentu. 3) Penguasaan Teknik Penulisan Akademis Menjawab soal TAP memerlukan suatu keterampilan teknik penulisan akademis. Jawaban soal TAP memerlukan suatu gagasan atau pemikiran yang dituangkan dalam tulisan yang jelas, akurat, sistematis, dan logis. 4) Penguasaan Masalah Praktis yang Berhubungan dengan Bidang Keilmuan Bidang ilmu Administrasi Negara selalu berkembang karena ilmu Administrasi Negara sangat erat kaitannya dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitar kehidupan kita yang selalu mengalami perubahan. Penguasaan terhadap permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari akan banyak membantu mahasiswa dalam menjawab soal TAP. |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|--|
| | <p>CONTOH PERMASALAHAN AKTUAL YANG BERKAITAN DENGAN ADMINISTRASI NEGARA (TOPIK DI KORAN)</p> | <p>Penguasaan terhadap permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara banyak membaca berbagai ragam media seperti koran, majalah, jurnal, atau mendengarkan radio serta menonton televisi. Anda diharapkan dapat melakukan analisis atas data atau fakta yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau kondisi tertentu dilihat dari berbagai sudut pandang atau perspektif tertentu.</p> <p>Cobalah Anda menganalisis contoh permasalahan sebagaimana Anda lihat pada gambar ini.</p> |
| 18. | | <p>PRESENTER ON: Tadi telah disebutkan syarat-syarat yang diperlukan agar mampu mengerjakan soal TAP dengan baik, sistematis, dan logis. Ada salah satu syarat yang perlu Anda latih intensif dalam menghadapi TAP, yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis yang bagaimanakah? Berikut ini pembahasannya.</p> |
| 19. | <p>VIDEO: MAHASISWA SEDANG MENULIS</p> <p>CAPTION: TEKNIK MENULIS YANG EFEKTIF</p> <p>1) Jelas, berarti kalimat harus mengandung subyek, predikat dan obyek, sehingga orang lain dapat memahami apa yang terkandung dalam kalimat. Banyak orang yang menulis panjang lebar, tetapi yang membaca malah bingung.</p> | <p>PRESENTER OFF: Menulis merupakan salah satu bentuk komunikasi untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran seseorang melalui tulisan. Namun demikian tidak semua orang dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk tulisan. Ada beberapa prinsip untuk memiliki keterampilan menulis secara efektif, yaitu melalui prinsip JASS (Jelas, Akurat, Singkat, Sistematis).</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|--|
| | <p>Lihat tulisan ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Akurat, berarti apa yang disajikan dalam tulisan harus benar dan logis. Apakah kalimat ini logis? 3) Singkat, berarti tidak bertele-tele, langsung ke pokok persoalan atau menjawab apa yang ditanyakan dalam soal. 4) Sistematis, berarti gagasan atau pemikiran disampaikan secara urut dan benar, tidak meloncat-loncat, dari suatu topik berpindah ke topik yang lain dalam suatu paragraph sehingga tidak jelas apa yang akan dijelaskan dalam paragraph tersebut. <p>INSERT: CONTOH KALIMAT YANG TIDAK MEMENUHI UNSUR JASS</p> <p>CONTOH KALIMAT YANG MEMENUHI UNSUR JASS</p> | <p>PRESENTER OFF: Nah, sekarang coba Anda lihat tulisan ini.</p> <p>Mahasiswa ini mencoba menjawab pertanyaan soal TAP 2008.1 yaitu: analisislah prosedur yang harus ditempuh sehingga dapat menghasilkan kebijakan pemekaran daerah yang tepat dan tidak menimbulkan masalah! Namun, mahasiswa ini menjawab dengan acuan yang salah, dan tulisannya jauh dari unsur jelas, akurat, singkat, dan sistematis.</p> <p>Walaupun jawaban ini salah, coba lihat bila kalimat ini dibuat dengan memenuhi unsur JASS.</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|---|
| 20. | <p data-bbox="391 218 667 247">CAPTION/ANIMASI:</p>  | <p data-bbox="846 218 1089 247">PRESENTER OFF:</p> <p data-bbox="846 254 1425 667">Mahasiswa, setelah Anda mengetahui apa yang mesti dipersiapkan dalam menghadapi TAP, kini saatnya Anda memahami latar belakang/mengapa matakuliah SANKRI, Kebijakan Publik, Kepemimpinan, Pengembangan Organisasi, Teori Organisasi, dan Perilaku Organisasi menjadi pendukung TAP. Pemahaman dan kaitan antar matakuliah ini penting Anda ketahui agar Anda dapat memahaminya sebagai kesatuan yang bulat, bukan merupakan matakuliah yang berdiri sendiri-sendiri.</p> <p data-bbox="846 743 1073 772">PRESENTER ON:</p> <p data-bbox="846 779 1409 1016">Untuk itu, mari kita lihat apa kata Narasumber tentang latar belakang/mengapa matakuliah SANKRI, Kebijakan Publik, Kepemimpinan, Pengembangan Organisasi, Teori Organisasi, dan Perilaku Organisasi menjadi matakuliah pendukung TAP, apa esensi, fungsi dan tujuannya</p> |
| 21. | <p data-bbox="391 1058 764 1226">CAPTION/ANIMASI/VIDEO MENYESUAIKAN DENGAN APA YANG AKAN DISAMPAIKAN NARASUMBER</p> | <p data-bbox="846 1058 1235 1087">NARASUMBER I (AGUS JP):</p> <ul data-bbox="846 1129 1414 1297" style="list-style-type: none"> - TO - PERILAKU ORGANISASI - PO - KONSEP-KONSEP DASAR DAN YANG PENTING DIKETAHUI |
| 22. | <p data-bbox="391 1337 764 1505">CAPTION/ANIMASI/VIDEO MENYESUAIKAN DENGAN APA YANG AKAN DISAMPAIKAN NARASUMBER</p> | <p data-bbox="846 1337 1349 1367">NARASUMBER II (LIESTYODONO):</p> <ul data-bbox="846 1409 1398 1577" style="list-style-type: none"> - SANKRI - KEBIJAKAN PUBLIK - KEPEMIMPINAN - KONSEP-KONSEP DASAR DAN YANG PENTING DIKETAHUI |
| 23. | | <p data-bbox="846 1652 1057 1682">PRESENTER ON:</p> <p data-bbox="846 1688 1414 1782">Saudara, mudah-mudahan dengan ulasan tadi, Anda semakin mendapat kemudahan atau bekal yang bermanfaat untuk mengerjakan soal</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|---|
| | | <p>TAP.</p> <p>Agar Anda terampil dalam mengerjakan soal TAP, berikut ini kami berikan contoh soal dan jawabannya dan penjelasan atas penyelesaian soal.</p> |
| 24. | <p>CAPTION: CONTOH 1 SOAL TAP</p> <p>Wacanapada era otonomi daerah sekarang ini banyak sekali produk hukum berupa Peraturan Daerah (Perda) yang “bermasalah”, hal ini dapat terjadi karena Pemda setempat hanya berupaya agar Pendapatan Asli Daerahnya (PAD) meningkat, tanpa memperhitungkan aspek-aspek hukum yang ada dalam penyusunan Perda.</p> <p>Pertanyaan: Analisislah proses penyusunan peraturan daerah dengan menggunakan pendekatan model sistem politik, dan berikan contoh!</p> | |
| 25. | <p>CARA PENYELESAIAN SOAL TAP CONTOH 1:</p> <p>Permasalahan: Perda yang dihasilkan Pemda bermasalah, karena hanya mengejar PAD tanpa mempertimbangkan aspek-aspek lainnya.</p> | <p>NARASUMBER IV (MEITA) OFF:</p> <p>Sebelum menjawab pertanyaan, perhatikan dan bacalah dengan seksama wacananya. Temukan permasalahannya, atau apa yang menjadi masalah.</p> <p>Dari wacana tersebut dapat disimpulkan permasalahannya adalah Perda yang dihasilkan Pemda bermasalah, karena hanya mengejar PAD tanpa mempertimbangkan aspek-aspek lainnya.</p> <p>Setelah Anda mengetahui dan merasa yakin telah menemukan inti dari masalah, perhatikan pertanyaannya.</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|---|
| | <p>Pertanyaan: Analisislah proses penyusunan peraturan daerah dengan menggunakan pendekatan model sistem politik, dan berikan contoh!</p> <p>(saat dibaca “proses penyusunan peraturan daerah” ditandai dengan kalimat tersebut berkedip atau diberi warna)</p> <p>(saat dibaca “dengan menggunakan pendekatan model sistem politik” ditandai dengan kalimat tersebut berkedip atau diberi warna)</p> <p>INSERT MODUL KEBIJAKAN PUBLIK DI MANA DIBAHAS MODEL SISTEM POLITIK</p> | <p>Apakah inti dari pertanyaan yang ditanyakan? Bila kita uraikan satu per satu maka terdapat beberapa perintah (dari pertanyaan tsb):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis! Jadi Anda diminta menganalisis. (Pada kalimat terakhir, juga diminta, berikan contoh, jadi jangan lupa). 2. Apa yang dianalisis 3. Yang dianalisis adalah proses penyusunan peraturan daerah. Ingat, yang dianalisis adalah proses penyusunannya. 4. Kemudian lihat lagi kalimat lainnya.dengan menggunakan pendekatan model sistem politik. Dari kalimat tersebut dapat disimpulkan bahwa Anda diminta menganalisis proses penyusunan Perda, melalui pendekatan model sistem politik. 5. Dengan demikian, untuk dapat menganalisis proses penyusunan perda tersebut, konsep yang pertama harus Anda ketahui adalah Model Sistem Politik. 6. Bagaimana Model Sistem Politik? Karena TAP biasanya bersifat Open Book, maka carilah dan temukan di modul, apa yang dimaksud dengan Model Sistem Politik. Modul mana di antara ke-6 modul pendukung TAP yang membahas model sistem politik? Kalau Anda mempelajari modul dengan sungguh-sungguh, Anda akan segera mengetahui di modul apa konsep Model Sistem Politik tersebut, yaitu di Modul Kebijakan Publik. 7. Setelah Anda mengetahui bahan-bahan yang diperlukan untuk menjawab soal yang diminta, barulah Anda mulai mencoba menuangkannya secara tertulis. |
| | <p>Pertanyaan: Analisislah proses penyusunan peraturan daerah dengar</p> | <p>Perhatikan! Karena untuk menganalisis proses penyusunan Perda diminta menggunakan pendekatan</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|---|
| | menggunakan pendekatan model sistem politik, dan berikan contoh! | Model Sistem Politik, maka Anda dapat memulai dengan menuangkan Model tersebut sebagai acuan. |
| 27. | CAPTION: MODEL SISTEM POLITIK | <p>Penjelasan:</p> <p>Jadi, untuk menyusun Perda dibutuhkan input, proses, keluaran.</p> <p>Input/masukan: Untuk menyusun perda dibutuhkan masukan berupa adanya tuntutan misalnya: efisiensi administrasi, efektifitas operasional, profesionalisme dalam pelayanan, dsb. Diperlukan juga dukungan misalnya dukungan dari masyarakat, pemerintah, kalangan akademisi. Sumber, sumber untuk menyusun Perda misalnya UU No.22 Tahun 1999 tentang Otonomi Daerah, dan peraturan pemerintah lainnya yang menunjang.</p> <p>Proses: Setelah adanya tuntutan, perolehan dukungan dari berbagai pihak, dan sumber hukum yang akan dijadikan acuan, maka lembaga eksekutif, legislative, yudikatif, partai politik, LSM, media masaa, kelompok kepentingan dan lainnya, berinteraksi dalam satu kegiatan (proses konversi) untuk mengubah masukan menjadi keluaran, dengan memperhatikan input yang didapat.</p> <p>Output/keluaran: hasil dari proses konversi tersebut maka keluarlah kebijakan pemerintah daerah berupa Perda.</p> <p>Umpan balik: dari keluaran yang berupa Perda tersebut, implementasinya di masyarakat akan memiliki konsekuensi, yaitu konsekuensi positif (diterima masyarakat) maupun negatif (masyarakat keberatan menjalankan Perda tersebut). Hal ini akan menimbulkan berbagai tanggapan/saran/kritik dari berbagai pihak yang terkait. Implikasi dari yang negatif, akan kembali lagi</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|---|
| | | <p>menjadi input, sebagai masukan untuk perbaikan. Begitu seterusnya.</p> <p>Lingkungan: Lingkungan yang berupa keadaan sosial, ekonomi, dan politik, akan berpengaruh terhadap sistem politik yang ada sejak dari proses masukan sampai keluaran. Artinya setiap proses yang terjadi mulai dari input, proses, sampai keluaran, akan dipengaruhi oleh lingkungan, maksudnya tuntutan yang terjadi bisa ditimbulkan karena pengaruh ekonomi, misalnya Perda dibutuhkan untuk menunjang perekonomian daerah.</p> <p>Contoh: (Pertanyaan meminta diberikan contoh) Contohnya adalah produk hukum berupa Perda, misalnya perda retribusi, perda tentang pajak daerah.</p> <p>Nah, itulah sekilas cara penyelesaian soal TAP. Namun, mohon diingat jawaban yang diberikan di sini hanya acuan. Bila Anda mencoba mengerjakan, jawaban tidak harus sama persis dengan contoh. Anda harus dapat mengembangkannya dengan kalimat Anda sendiri.</p> |
| 28. | <p>CAPTION</p> <p>CONTOH UJIAN TAP 2008.1</p> | <p>NARASUMBER OFF: Agar Anda lebih dapat memahami soal TAP dan cara penyelesaiannya, perhatikan dan ikuti pembahasan soal No. 1 dari ujian TAP ADPU4500 Masa Ujian 2008.1 .</p> <p>Perhatikan: Bagian A merupakan wacana, dan bagian B, soal. Lihat soal no. 1</p> |
| 29. | <p>CAPTION: PERTANYAAN NO. 1</p> | <p>Sekarang kita akan mencoba menganalisa jawaban mahasiswa yang mengerjakan soal No.1. Kita bandingkan antara jawaban yang benar dan salah</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|--|--|
| | <p>CAPTION: CONTOH JAWABAN MAHASISWA YANG SALAH.</p> <p>JAWABAN MAHASISWA I.</p> <p>JAWABAN MAHASISWA II</p> <p>JAWABAN MAHASISWA III</p> <p>JAWABAN YANG BAIK</p> | <p>NARASUMBER: Jawaban ini dari segi tata cara/alurpenulisan jawaban TAP cukup memenuhi syarat: ada acuan/konsep yang digunakan sebagai acuan yaitu model-model kebijakan public. Kemudian sudah ada pembahasan dan argumennya, serta mengakhiri dengan kesimpulan. Dan sudah mencoba melihat dari modul yang tepat yaitu Modul Kebijakan Publik. Namun, jawaban ini salah dalam mengambil rujukan/acuan yang diminta soal, yang diminta soal adalah prosedur yang harus ditempuh untuk menghasilkan kebijakan pemekaran daerah. Jadi, sekali lagi yang diminta adalah prosedur, bukan analisis kebijakan!</p> <p>NARASUMBER: Jawaban mahasiswa ini, tepat dari segi acuan/konsep yang diambil. Namun, tidak memenuhi syarat jawaban TAP. Karena hanya mengutip konsep, tanpa ada analisa dari mahasiswa sama sekali.</p> <p>NARASUMBER: Jawaban ini sama sekali salah, karena tidak mengacu dari konsep yang diminta soal, dan mengambil dari modul yang salah yaitu modul Teori Organisasi.</p> <p>NARASUMBER: Inilai konsep dan pembahasan jawaban yang baik.</p> |
| 30. | <p>CAPTION: CONTOH SOAL UJIAN DAN JAWABAN UJIAN YANG BAIK DARI SOAL TAP MASA UJIAN 2007.1</p> | <p>PRESENTER: Agar pemahaman Anda lebih sempurna, berikut ini disajikan contoh soal ujian dan jawaban ujian yang baik dari soal TAP masa ujian 2007.1 secara keseluruhan.</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|---|
| 31. | <p>CAPTION:</p> <p>CONTOH JAWABAN UJIAN YANG DIKERJAKAN MAHASISWA YANG SANGAT SULIT DIBACA DAN MUDAH DIBACA (INSERT BJU)</p> | <p>PRESENTER OFF:</p> <p>Baiklah mahasiswa, selain teknik dan strategi pengerjaan soal yang telah Anda ketahui, ada hal lain yang perlu Anda Perhatikan</p> <p>Perhatikan Berkas Jawaban Ujian mahasiswa ini.</p> <p>Bisakah Anda membacanya? Mungkin bisa, tapi memerlukan waktu yang lama untuk memahaminya. Dan mungkin, bisa jadi korektor salah mempersepsikan jawaban Anda. Sebetulnya jawaban Anda benar, namun karena sama sekali sulit dibaca, korektor salah mengartikannya. Yang rugi, Anda.</p> <p>Perhatikan tulisan ini. Anda bisa membacanya dengan mudah bukan?</p> <p>Jawaban yang mudah dibaca akan membantu korektor dalam mengoreksinya.</p> |
| 32. | <p>CAPTION:</p> <p>TIPS-TIPS TAMBAHAN PERSIAPAN TAP</p> <p>INSERT VIDEO: HALAMAN DEPAN BJU</p> <p>HALAMAN DEPAN NASKAH SOAL, FOKUS KE PETUNJUK SOAL</p> <p>HALAMAN UNTUK MENULIS JAWABAN, MAHASISWA MENULISKAN NOMOR.</p> <p>HALAMAN PERTANYAAN</p> | <p>PRESENTER:</p> <p>Mahasiswa, demikianlah pembahasan kita tentang strategi menjawab TAP. Sebelum kita tutup perjumpaan kita, perhatikan Tips tambahan yang juga penting Anda ketahui:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tuliskan data secara lengkap dan benar pada halaman depan buku jawaban ujian (BJU). Sebelum membaca soal ujian, perhatikan dan bacalah petunjuk yang terdapat pada halaman depan naskah soal TAP. Cantumkan nomor soal pada setiap jawaban. Setiap butir soal memuat informasi pendahuluan (informasi pengantar kasus) yang diikuti dengan pertanyaan. <p>Pada ujung kanan setiap soal dicantumkan</p> |

| NO. | VISUAL | AUDIO |
|-----|---|--|
| | <p>MAHASISWA DI KELAS SEDANG MENGERJAKAN SOAL</p> | <p>bobot skor maksimum setiap soal. Pencantuman skor maksimum dapat membantu Anda untuk memilih butir soal yang sebaiknya dikerjakan terlebih dahulu, serta memperkirakan jumlah skor yang akan diperoleh.</p> <p>e. Gunakan waktu seefisien mungkin dalam mengerjakan soal, dengan cara seperti berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kerjakan terlebih dahulu soal-soal yang dianggap mudah. Jangan terpaku pada soal-soal yang Anda anggap sukar. • Percayalah terhadap kemampuan diri sendiri bahwa Anda memang dapat mengerjakan soal TAP dengan baik. • Jangan bekerja sama, bertanya, atau meminta pertolongan siapa pun, apalagi menyontek dalam menjawab soal. Juga jangan memberitahukan apalagi membiarkan jawaban dicontek orang lain karena akan mempengaruhi nilai hasil TAP Anda. Jika pola jawaban Anda sama dengan pola jawaban mahasiswa lain apakah karena mencontek atau karena dicontek, Anda akan berhadapan dengan sanksi akademis, yaitu pemberian nilai E. <p>f. Bacalah setiap soal dengan seksama sehingga Anda memahami apa yang ditanyakan soal.</p> <p>g. Jawablah setiap pertanyaan secara singkat dan jelas dan mengacu pada teori atau konsep yang diminta oleh soal.</p> <p>h. Usahakan tulisan Anda pada BJU mudah dibaca.</p> <p>i. Setelah selesai mengerjakan semua soal dan masih ada sisa waktu, periksalah kembali dengan cermat jawaban yang telah Anda kerjakan.</p> <p>PRESENTER: Sekian perjumpaan kita, selamat belajar.</p> |

WAWANCARA TERTULIS

PENELITIAN MODEL BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK Mendukung MAHASISWA PROGRAM STUDI ADMINISTRASI NEGARA UT Menghadapi TAP ADPU4500

Yth. Mahasiswa/Alumni
Program Studi Administrasi Negara Universitas Terbuka

Untuk membantu kesulitan mahasiswa Program Studi Administrasi Negara UT dalam mempersiapkan diri menghadapi ujian Tugas Akhir Program (TAP) ADPU4500, kami berencana membuat CD tutorial (multimedia) untuk matakuliah TAP. Diharapkan dengan CD multimedia ini, jangkauan layanan belajar semakin luas, tidak hanya dapat diakses oleh mereka yang dapat mengikuti tutorial tatap muka, tetapi juga oleh mereka yang tidak dapat mengikuti tutorial tatapmuka.

CD multimedia ini nantinya akan berisi kiat-kiat/strategi yang harus dilakukan mahasiswa dalam mempersiapkan ujian TAP, cara memahami dan mengerjakan soal TAP, serta penjelasan materi inti matakuliah pendukung TAP.

Sebagai bahan masukan bagi pembuatan CD ini, kami memerlukan pendapat Anda yang pernah mengikuti TAP. Pendapat Anda menjadi masukan yang sangat berharga bagi proses pembuatan CD tutorial multimedia TAP.

Untuk itu mohon kesediaannya dalam memberikan jawaban/masukan. Jawaban Anda kami tunggu selambat-lambatnya 10 September 2008. Jawaban mohon ditujukan dan dikirim melalui facsimile ke :

Meita/Darmanto
FISIP Universitas Terbuka
Fax No. 7434391
atau
melalui email sebagai *file attachment* (dilampirkan) ke:
meita@mail.ut.ac.id atau darmanto@mail.ut.ac.id

atau, bila dengan pos:

Meita Istianda, S.IP, M.Si
Bukit Pamulang Indah Blok F8 No. 5
Ciputat – Tangerang 15417

Terima kasih atas bantuan Anda.

Isilah Pertanyaan di bawah ini!

I. KARAKTERISTIK RESPONDEN:

1. Usia?
2. Bekerja/tidak bekerja?
3. Jenis pekerjaan/Profesi?
4. Interaksi Anda dengan komputer?(setiap hari/jarang/tidak pernah)

II. CARA BELAJAR RESPONDEN

1. Bagaimana cara Anda mempelajari modul?
.....
.....
.....
2. Berapa jam sehari Anda meluangkan waktu untuk mempelajari modul?
.....
.....
3. Bagaimana cara Anda mengatasi rasa jenuh menghadapi belajar?
.....
.....
4. Apakah Anda membutuhkan model yang berbeda dalam belajar? (selain belajar mandiri mungkin dibutuhkan model belajar tatap muka/internet/CD, dll)
.....
.....

III. PENDAPAT RESPONDEN TENTANG TAP

1. Apakah Anda memahami tujuan ujian TAP?
Sebab,
2. a) Apakah Anda pernah mendapat/mencari informasi tentang karakteristik soal TAP?
b) Kepada siapa (bertanya ke teman, ikut tutorial tatap muka TAP, ikut tutor)
.....
3. Menurut pendapat Anda apakah soal TAP tersebut termasuk soal yang sulit?
.....
Sulitnya di mana?
4. Dengan karakteristik soal TAP yang berbentuk uraian tersebut, apakah Anda perlu menyiapkan waktu dan cara belajar yang lebih khusus?
5. Bagaimana pola/cara belajar Anda dalam menghadapi TAP? (pola belajar mandiri)
.....
.....
6. Apakah untuk mempersiapkan ujian TAP diperlukan bantuan dosen/tutor dalam memahami pertanyaan soal? (tidak cukup dengan belajar sendiri?).....
Mengapa?.....

IV. PENDAPAT RESPONDEN TENTANG BANTUAN BELAJAR DALAM MEMPERSIAPKAN UJIAN TAP

Pada saat menjelang TAP, UPBJJ biasanya memfasilitasi keinginan mahasiswa yang ingin mendapatkan bantuan belajar dalam menghadapi TAP dengan mengadakan tutorial Tatap Muka.

1. Menurut Anda apakah tutorial tatap muka efektif membantu Anda dalam menghadapi TAP? (Sejauh mana manfaatnya)
2. Berdasarkan pengalaman Anda mengikuti tutorial tatap muka, apakah materi-materi pendukung TAP yang diulas cukup membawa Anda memahami tujuan kompetensi TAP?
3. Apakah materi pendukung TAP yang disampaikan terintegrasi antara materi pendukung satunya dengan yang lain?
4. Apakah tutor berfungsi dengan baik dalam memfasilitasi kesulitan mahasiswa? (bagaimana cara mengajar tutor)
5. Setelah ikut tutorial TAP, sebaiknya materi tutorial yang bagaimana yang perlu disampaikan kepada mahasiswa?

V. PENDAPAT RESPONDEN TENTANG RENCANA PEMBUATAN MULTIMEDIA TAP

Suatu saat mungkin Anda pernah ke toko komputer yang menjual berbagai macam CD (biasanya di mall-mall atau di pusat toko komputer, biasanya dijual CD pengetahuan umum/populer, CD untuk belajar anak-anak) atau Anda pernah menemukan informasi CD pembelajaran dari Pameran Buku/media/surat kabar.

1. Apakah Anda mengetahui/mengenal apa yang dimaksud dengan software pembelajaran?
2. Pernahkah Anda melihat CD pembelajaran?
3. Apakah Anda pernah membelinya?
4. Pernahkah Anda menyetal CD pembelajaran?
5. Menurut Anda apakah CD pembelajaran bermanfaat?
Alasan
6. Perlukah dalam belajar mendapat pengayaan pembelajaran virtual (dunia maya/internet)?

7. Setujukah Anda bila UT membuatkan CD multimedia untuk TAP?
- a) Bila setuju, mengapa
 - b) Bila tidak setuju, mengapa
 - c) Bila setuju, menurut Anda apa saja yang penting ada dalam CD multimedia tersebut (jawab setuju/tidak) :
 - 1) Contoh wacana dan soal?
 - 2) Pemahaman konsep/teori?
 - 3) Ruang lingkup bahan ajar pendukung TAP?
 - 4) Cara mempelajari modul?
 - 5) Strategi menghadapi TAP?
 - 6) Cara memahami wacana?
 - 7) Cara memahami pertanyaan?
 - 8) Latihan menjawab soal?
8. Selain yang disebutkan pada butir 9, unsur pendukung yang perlu ada dalam CD multimedia agar menjadi sajian menarik perlukah ada, (jawab dengan Ya/Tidak)
- a) audio?
 - b) Gambar kartun bergerak/animasi?
 - c) Gambar/video?
 - d) Tata warna?
 - e) Tata warna yang bagaimana?
 - f) Interaksi? (contoh soal, dan Anda dapat memberikan feedback) ?
 - g) Durasi (lama tayang) berapa menit? 30 menit? 1 jam? Atau lebih dari 1 jam?
 - h) Lainnya,
9. Bila mahasiswa diminta membeli CD multimedia tersebut berapa harganya?
- a) kurang dari Rp 50.000,- alasannya apa
 - b) lebih dari Rp 50.000,- alasannya apa
10. Ada hal lain yang perlu disampaikan (usulan)