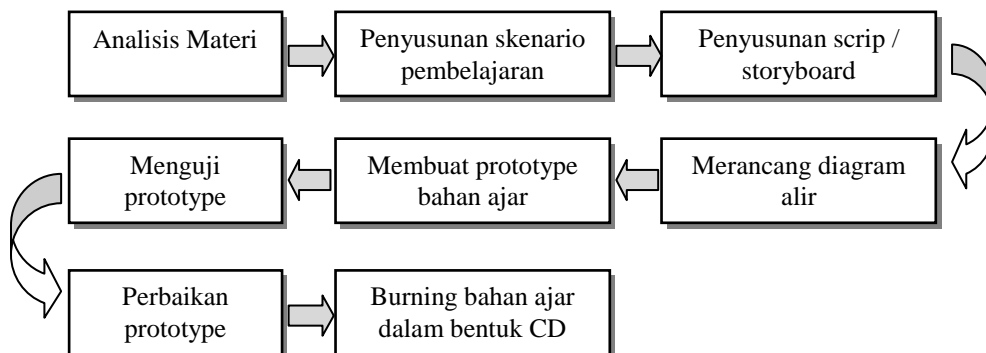


Contoh Alur Pengembangan Bahan Ajar Interaktif

“multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.”

a. Alur proses pengembangan



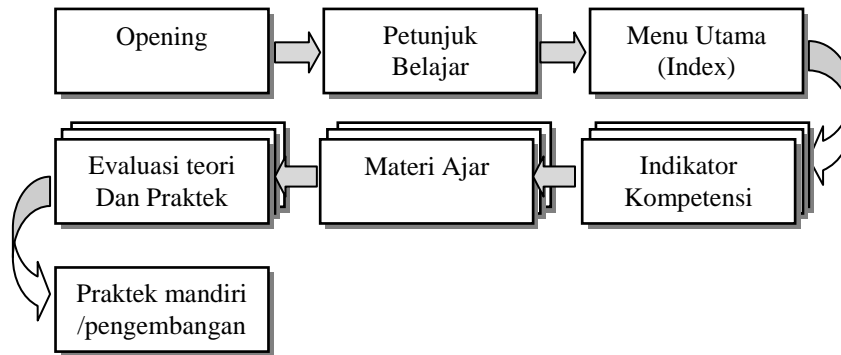
Gambar 1 : Alur proses pengembangan

b. Cakupan materi

Perencanaan cakupan materi meliputi pembahasan tentang kompetensi dan indikator-indikator kompetensi. Sajian pada masing-masing kompetensi atau indikator kompetensi akan disertai contoh-contoh untuk mempermudah pemahaman perintah / konsep.

c. Sistematika penyajian materi

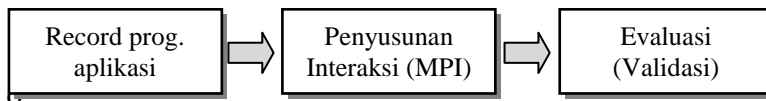
Sistematika penyajian materi tergambar pada bagan dibawah ini.



Gambar 2 : Sistematika penyajian materi

d. Proses produksi

Proses produksi bahan ajar tergambar sebagai berikut :



Gambar 3 : Proses produksi bahan ajar

e. Script / Storyboard

Script atau storyboard adalah gambaran tampilan scene / frame bahan ajar multimedia interaktif yang akan dikembangkan pada layar komputer. (Storyboard terlampir)

f. Uji coba

Uji coba yang akan dilakukan meliputi tiga tahap uji coba, masing-masing adalah sebagai berikut.

1. Uji coba satu-satu
2. Uji coba kelompok kecil
3. Uji coba lapangan

g. Evaluasi / Validasi

Validasi yang dilakukan meliputi dua tahap, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli materi.

h. Penyempurnaan produk

Penyempurnaan produk sesuai dengan masukan atau saran dari ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba lapangan.

Indikator kelayakan bahan ajar pada masing-masing aspek dapat diuraikan sebagai berikut :

2. Aspek materi

Indikator kelayakan bahan ajar multimedia interaktif dalam aspek materi meliputi :

- a. Kesesuaian materi dengan kompetensi
- b. Ketepatan urutan penyajian materi
- c. Kebermaknaan materi
- d. Kemutakhiran materi
- e. Kemutakhiran software aplikasi
- f. Kemudahan untuk dipahami
- g. Keterbacaan teks
- h. Kejelasan aspek gambar / video
- i. Kejelasan aspek suara / audio
- j. Kejelasan uraian materi
- k. Efektifitas contoh dalam menguasai kompetensi
- l. Kedalaman materi
- m. Relevansi soal terhadap indicator kompetensi
- n. Pemberian referensi

3. Aspek pembelajaran

Dalam aspek pembelajaran, indikator kelayakan bahan ajar multimedia interaktif dinilai dari :

- a. Kejelasan rumusan Kompetensi Dasar
- b. Kejelasan indikator pencapaian kompetensi
- c. Relevansi antara KD, Indikator, Materi, dan Evaluasi
- d. Kejelasan petunjuk belajar
- e. Pemberian motivasi
- f. Sistematika penyajian materi
- g. Kemenarikan sajian materi
- h. Kejelasan uraian materi
- i. Pemberian contoh
- j. Pemberian latihan untuk menguasai konsep
- k. Pemberian kesempatan berlatih secara mandiri

- l. Ketersediaan bahan evaluasi
- m. Keseimbangan materi dengan soal evaluasi
- n. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal
- o. Kualitas bahan evaluasi
- p. Pemberian penguatan untuk jawaban benar
- q. Pemberian umpan balik untuk jawaban salah

4. Aspek Media

Dalam aspek media, indikator kelayakan bahan ajar multimedia interaktif dinilai dari :

1) Aspek interface

1) Tampilan produk

- 2) Penyajian
- 3) Teks
- 4) Video
- 5) Audio
- 6) Animasi
- 7) Kemudahan dipahami
- 8) Fungsi sebagai media pembelajaran

b. Aspek navigasi

- 1) Navigasi *aids* (alat bantu / *link*)
- 2) Konsistensi navigasi
- 3) Konsistensi tombol
- 4) Index
- 5) Previous
- 6) Next
- 7) Exit
- 8) User Control

c. Aspek daya tahan

- 1) Kemudahan mengakses
- 2) Daya tahan untuk aktifitas formal
- 3) Daya tahan untuk aktifitas mandiri
- 4) Daya tahan dipakai pada computer lain

d. Indikator penilaian oleh peserta didik

- 1) Aspek pembelajaran
 - a) Memberikan motivasi dalam belajar

- b) Kecukupan latihan
 - c) Kecukupan evaluasi
 - d) Pemberian umpan balik
- 2) Aspek materi
- a) Materi mudah dipahami
 - b) Penyajian mudah diikuti
 - c) Video memudahkan pemahaman materi
 - d) Audio terdengar jelas
 - e) Kecepatan sesuai karakteristik peserta didik
 - f) Kemudahan bahasa untuk memahami konsep
 - g) Kemudahan memahami soal latihan
- 3) Aspek media
- a) Konsistensi navigasi
 - b) Daya dukung video
 - c) Kualitas tampilan gambar
 - d) Kejelasan teks
 - e) Komposisi dan warna