

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL
MENGUNAKAN APLIKASI SIGIL PADA MATA
KULIAH EVALUASI PROGRAM**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh:

**RIFANA INDAH WIDIANINGRUM
NIM.18004089**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

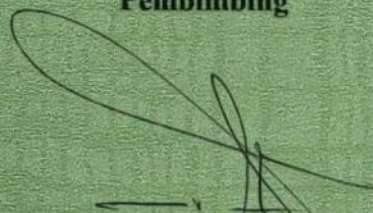
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN
APLIKASI SIGIL PADA MATA KULIAH EVALUASI PROGRAM**

Nama : Rifana Indah Widianingrum
NIM/BP : 18004089/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

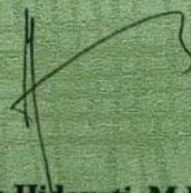
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim
Penguji Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum
Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi
Sigil Pada Mata Kuliah Evaluasi Program

Nama : Rifana Indah Widianingrum

NIM/BP : 18004089/2018

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan


**Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001**



**Anggota : 1. Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001**



**2. Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifana Indah Widianingrum
NIM/BP : 18004089/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Mata Kuliah Evaluasi Program

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2023

Yang Menyatakan,



Rifana Indah Widianingrum

NIM. 18004089

ABSTRAK

Rifana Indah Widianingrum. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Mata Kuliah Evaluasi Program.

Pengembangan bahan ajar digital ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran, dimana kurangnya motivasi dan minat mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan karena salah satunya belum tersedianya bahan ajar berbasis digital yang sesuai silabus mata kuliah Evaluasi Program. Dengan adanya bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil ini dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan antusias mahasiswa dalam pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model ASSURE. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian terdiri dari 6 tahap, yaitu: (1) *Analyze learner characteristic*, (2) *State performance objectives*, (3) *Select methods, media, and materials*, (4) *Utilize materials*, (5) *Requires learner participation*, (6) *evaluation and revision*. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yakni dua orang validator media dan satu orang validator materi. Jumlah subjek penelitian adalah 30 orang mahasiswa Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Alat pengumpulan data berupa dokumentasi dan lembar penilaian.

Berdasarkan hasil dari penilaian kelayakan dari validator media dan validator materi, dapat disimpulkan hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan "**Sangat Valid**" untuk digunakan, dengan jumlah penilaian dari validator I yaitu diperoleh nilai rata-rata 4,7 dan validator II diperoleh nilai rata-rata 4,82. Sedangkan hasil penilaian ahli materi pada aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, ilustrasi dan evaluasi dikategorikan "**Sangat Valid**" dengan diperoleh nilai rata-rata 4,88. Hasil uji praktikalitas berada pada kategori "**Praktis**" dengan hasil penilaian rata-rata 4,06. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program yang telah dikembangkan sudah sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Digital, Aplikasi Sigil, Evaluasi Program

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Mata Kuliah Evaluasi”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji dalam ujian skripsi sekaligus telah menjadi validator materi dan validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd yang telah menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Elsa Rahmayanti, S.Pd., M.Pd yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Orangtua, abang, adik-adik beserta keluarga besar tercinta yang telah sabar dan terus memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Sahabatku yaitu Rasyadhifa As Sahira, Lara Febri Dwi Putri, Ilwan Al Asmahi, Anisya Adefia, Dilla Okta Erza dan teman-temanku di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan BP 2018 yang telah memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah berusaha dengan sebaik-baiknya. Semoga skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya skripsi yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis maupun orang yang membacanya. Saya memohon kritik dan saran membangun demi perbaikan di masa depan.

Padang, Februari 2023

Rifana Indah Widianingrum
NIM. 18004089

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Pengembangan.....	10
H. Pentingnya Pengembangan.....	11
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Bahan Ajar	13
B. Bahan Ajar Digital	17
C. Aplikasi Sigil.....	18
D. Mata Kuliah Evaluasi Program.....	22
E. Validitas dan Praktikalitas.....	25
F. Penelitian yang Relevan	28
G. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Coba Produk.....	37
E. Instrumen Pengumpulan Data	38

F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Pengembangan.....	46
1. Tahap Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	46
2. Tahap Menetapkan Tujuan Pembelajaran.....	47
3. Tahap Memilih Metode, Media dan Bahan Ajar	47
4. Tahap Memanfaatkan Bahan.....	70
5. Tahap Meminta Partisipasi Mahasiswa	70
6. Tahap Evaluasi.....	71
B. Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Penilaian Validator Materi.....	40
2. Kisi-kisi Penilaian Validator Media	41
3. Kisi-kisi Penilaian Praktikalitas	42
4. Kriteria Uji Validitas.....	44
5. Kriteria Uji Praktikalitas	45
6. Hasil Penilaian Validasi Tahap I Ahli Media I	58
7. Hasil Penilaian Validasi Tahap I Ahli Media II	60
8. Hasil Revisi Tahap I Ahli Media I	62
9. Hasil Revisi Tahap I Ahli Media II	63
10. Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media I	64
11. Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media II	65
12. Hasil Revisi Tahap II Ahli Media II.....	66
13. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	68
14. Hasil Revisi Ahli Materi.....	69
15. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Produk.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal Aplikasi Sigil	19
2. Kerangka Bahan Ajar.....	24
3. Kerangka Konseptual.....	31
4. Bagan Tahap-tahap Model ASSURE.....	33
5. Tampilan Microsoft Word.....	49
6. Mengubah Format Bahan Ajar.....	50
7. Tampilan Aplikasi Sigil	50
8. Membuat Identitas Bahan Ajar	51
9. Langkah Meng <i>impor</i> Materi Bahan Ajar.....	51
10. Langkah Meng <i>impor</i> File Gambar dan Video.....	52
11. Langkah Melihat Hasil Bahan Ajar	52
12. Langkah Membuat Format Gambar, Video dan Submit	53
13. Langkah Membuat Tabel.....	54
14. Tampilan Halaman Utama Bahan Ajar.....	54
15. Tampilan Halaman Deskripsi Bahan Ajar	55
16. Tampilan Petunjuk Produk	55
17. Tampilan Halaman Profil	56
18. Tampilan Materi	56
19. Tampilan Halaman Video.....	57
20. Tampilan Halaman Evaluasi dan Daftar Pustaka	57
21. Uji Praktikalias oleh Mahasiswa.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	81
2. <i>Storyboard</i>	82
3. RPS Evaluasi Program	89
4. Hasil Validasi Materi	98
5. Hasil Validasi media oleh Validator 1 Tahap 1.....	102
6. Hasil Validasi Media oleh Validator 1 Tahap 2	106
7. Hasil Validasi Media oleh Validator 2 Tahap 1	110
8. Hasil Validasi Media oleh Validator 2 Tahap 2	114
9. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Mahasiswa	118
10. Surat Izin Penelitian dari Program Studi Teknologi Pendidikan	123
11. Dokumentasi Penelitian.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memiliki peranan penting. Pentingnya peranan teknologi menciptakan peluang inovasi dan pengembangan media pengajaran yang membawa kontribusi berharga diberbagai lembaga dan dianggap sebagai masa depan pendidikan. Menghadapi kenyataan ini, perubahan dalam segala aspek pendidikan perlu menyesuaikan diri agar tetap bertahan dan berkembang. Perlunya usaha untuk mengikuti perkembangan teknologi dengan mempelajari berbagai media sebagai penunjang pembelajaran.

Media sebagai sarana penghubung terus mengalami perkembangan dimulai dari era media cetak hingga era media digital. Jaringan internet yang semakin meluas serta akses yang mudah, menjadikan hal ini salah satu faktor mendorong perubahan media cetak beralih menjadi media digital. Jumlah media digital juga selalu meningkat dari tahun-ketahun, dalam hal ini bagaimana media digital melakukan pengembangan terhadap media yang mereka miliki.

Perkembangan media yang serba digital membuat banyak perubahan termasuk juga perubahan dalam cara belajar. Kegiatan belajar khususnya bagi mahasiswa lebih banyak dilakukan secara daring terutama dalam mencari referensi dan informasi, hal ini dikarenakan Covid-19 dan sistem pembelajaran daring yang membuat belajar harus dilakukan secara

mandiri. Membaca buku digital (*e-book*) dianggap lebih efisien menggunakan komputer, laptop maupun di *smartphone*. Epub (*electronic publication*) merupakan salah satu format buku digital yang merupakan format standardisasi bentuk yang diperkenalkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF) pada bulan Oktober tahun 2011.

Epub menggantikan peran *open e-book* sebagai format buku terbuka. Epub terdiri atas file multimedia, html5, css, xhtml, xml yang dijadikan satu file dengan ekstensi .epub (Saefullah, 2016: 16). Epub merupakan salah satu format bahan ajar digital yang paling populer saat ini disebabkan karena pada epub terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan *e-book*. Seperti tersedianya perintah yang digunakan untuk penyisipkan file video dan audio selain gambar dan teks, sehingga akan lebih mempercantik tampilan bahan ajar. Selain kelebihan tersebut epub juga mempunyai kelebihan lain yaitu epub bersifat *friendly* dan *support* dengan banyak perangkat, seperti komputer (diakses di Google Chrome, Plugin Mozilla Firefox), Android (dengan Ideal Reader, Reasily, FBReader, iOS (ireader), Blackberry Playbook, Sony Reader, dan berbagai perangkat lainnya).

Sigil merupakan *software* editor untuk epub (*electronic publication*) dan dapat digunakan untuk semua orang secara legal dan gratis yang dikembangkan oleh Strahinja Markovic pada tahun 2009 dan dikelola oleh John Schember sejak tahun 2011. Segala kemudahan yang diberikan aplikasi Sigil ini dijadikan salah satu pemecahan masalah yang

ada dalam dunia pendidikan terutama pada bahan ajar berupa media pembelajaran seperti bahan ajar digital.

Tompo (2017: 4), menyatakan bahwa buku digital atau *e-book* adalah buku publikasi dalam bentuk digital (*electronic*) yang terdiri dari teks, gambar, dan multimedia yang dapat dibaca pada komputer, laptop atau perangkat elektronik portabel lainnya (*smartphone*). Selain itu, Depdiknas (2006: 1) mendefinisikan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan tertulis seperti hand out, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, brosur, *wallchart*, maupun bahan tidak tertulis seperti video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet.

Bahan ajar digital selain dapat membantu dalam pembelajaran juga digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keberhasilan peserta didik. Bahan ajar digital dalam pengembangannya dibuat oleh pendidik atau seseorang yang ahli di bidang pengembangan teknologi pembelajaran, sehingga bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan pemecahan masalah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Teknologi Pendidikan sebagai pengembang teknologi pembelajaran memiliki lima bidang garapan yang berlandaskan definisi AECT 1994 dalam Warsita (2008: 20), yaitu “Desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk

belajar”. Berdasarkan lima bidang garapan teknologi pembelajaran tersebut, tenaga profesional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dituntut memiliki kompetensi sebagai pengembang teknologi pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara (MENPAN) Nomor: 28 Tahun 2017 tentang jabatan fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran pada bab IV pasal V dijelaskan bahwa: “Tugas jabatan fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran yaitu melaksanakan kegiatan analisis dan pengkajian, perancangan, produksi, implementasi, pengendalian, dan evaluasi untuk pengembangan teknologi pembelajaran”.

Menurut Amelia dan Eldarni (2021: 1), pengembangan kompetensi alumni TP FIP UNP sebagai pengembang teknologi pembelajaran perlu ditingkatkan melalui pengembangan diri pribadi, mengikuti diklat, workshop ataupun pelatihan-pelatihan oleh masing-masing alumni TP FIP UNP. Lebih lanjut, alumni TP FIP UNP diharapkan untuk lebih mengeksplor kompetensinya terutama yang berkaitan tentang bidang kawasan pengembangan sebagai pengembangan teknologi pembelajaran.

Sehubungan dengan kemajuan teknologi beberapa tahun belakangan, serta luasnya teknologi informasi dan komunikasi, maka pengembangan dan penggunaan teknologi ini pada bidang pendidikan adalah kewajiban. Mayoritas platform adalah berbasis android. Sesuai

dengan perkembangan teknologi mahasiswa tidak akan terlepas dari alat komunikasi seperti android. Android dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran sebagai bentuk kreativitas pengajar dalam mengikuti pola kebiasaan dengan mengarahkan manfaat teknologi ke arah positif. Pengaruh teknologi pada bidang pendidikan salah satunya dapat dilihat dari bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya berupa bahan ajar cetak, tetapi juga berupa bahan ajar elektronik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen yang mengampu Mata Kuliah Evaluasi Program di Universitas Negeri Padang pada program studi Teknologi Pendidikan, evaluasi program merupakan mata kuliah inti berjumlah 2 SKS dan cakupannya lebih luas pada evaluasi program pendidikan sesuai dengan ranah teknologi pendidikan yaitu pengembangan, perencanaan, pengelolaan, pemanfaatan, dan evaluasi. Bahan ajar yang banyak digunakan pada proses perkuliahan yaitu jurnal, artikel dan juga memanfaatkan bahan ajar yang sudah ada seperti *e-book* yang ada ditemukan di internet, sedangkan bahan ajar digital yang di desain sendiri hingga saat ini belum ada pada mata kuliah Evaluasi Program sehingga beberapa materi harus ditemukan secara mandiri oleh mahasiswa di perpustakaan.

Hasil wawancara dengan mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan angkatan 2017 dan 2018 pada mata kuliah Evaluasi Program, kegiatan perkuliahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik. Kendala dalam perkuliahan adalah kurangnya bahan ajar berbasis digital yang

menyebabkan motivasi dan minat menjadi menurun. Referensi materi perkuliahan kebanyakan didapatkan dari jurnal yang sudah ada. Sistem perkuliahan yang dilaksanakan berupa pembuatan makalah, PPT, penjelasan dosen, perhatian mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dirasa masih kurang, perlu adanya bahan ajar yang berupa gambar, audio dan video untuk menambah informasi terkait materi pembelajaran.

Selain itu waktu perkuliahan hanya 2 SKS yang terkadang tidak mencukupi terlebih pada saat kegiatan diskusi dengan presentasi PPT, dan bahan ajar cetak, tidak semua mahasiswa puas dengan bahasan-bahasan dari pertanyaan yang diajukan kepada kelompok yang melakukan kegiatan presentasi. Kecenderungan mahasiswa yang terbiasa dengan pemahaman materi akan terlupakan seiring berjalannya waktu karena ada materi baru yang harus dipahami oleh mahasiswa.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi saat ini mahasiswa berharap adanya inovasi dengan menyediakan media sebagai sumber belajar yang dapat digunakan tanpa adanya keterbatasan waktu dalam penggunaan dan menarik agar dapat menimbulkan motivasi pada saat perkuliahan berlangsung. Dengan mempertimbangkan fenomena yang terjadi saat ini bahwa mahasiswa tidak terlepas dari penggunaan teknologi, maka peran teknologi ini dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan bahan ajar digital sebagai sumber belajar.

Kendala apapun yang ada dalam pembelajaran perlu adanya suatu inovasi untuk mengatasinya, termasuk dalam mengembangkan bahan ajar

digital dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Program di Universitas Negeri Padang yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan dapat digunakan disetiap semesternya dengan mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang yang berlandaskan pada lima kawasan Teknologi Pendidikan yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi yang dilakukan dari tahap desain sampai pada tahap evaluasi.

Upaya mengatasi permasalahan yang dialami mahasiswa dan dosen berdasarkan hasil pengalaman langsung, wawancara dan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu bahan ajar digital. Bahan ajar digital yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi Sigil yang mana bahan ajar digital adalah suatu buku yang bentuknya digital/elektronik yang hanya bisa di baca dan dipergunakan melalui komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*. Salah satu aplikasi yang tepat sebagai solusi akan kebutuhan tersebut yaitu aplikasi Sigil.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program yang memadukan bahan ajar dengan media sehingga diharapkan bahan ajar digital yang dihasilkan dapat membantu mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan, sehingga tercapai tujuan dari pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar**

Digital Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Mata Kuliah Evaluasi Program”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program.
2. Sumber belajar mata kuliah Evaluasi Program masih berupa PPT, buku cetak dan jurnal yang hanya terbatas pada teks dan gambar saja.
3. Pengembangan sumber belajar berbasis teknologi yang mampu membelajarkan mahasiswa secara mandiri, meningkatkan perhatian, minat belajar, efisien dan efektif dalam penggunaan bahan ajar digital masih jarang dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program materi perkuliahan semester ganjil Juli-Desember 2022.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program?

2. Bagaimana validitas bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program?
3. Bagaimana praktikalitas bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program.
2. Menghasilkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program yang valid.
3. Menghasilkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program yang praktis.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya bahan ajar digital menggunakan aplikasi Sigil pada mata kuliah Evaluasi Program. Spesifik produk yang akan dikembangkan yaitu menampilkan bahan ajar digital atau elektronik yang menarik dengan menggunakan aplikasi Sigil di dalam buku digital ini akan menjelaskan materi pembelajaran. Bahan ajar digital yang dibuat dengan menggabungkan beberapa media meliputi teks, gambar, video, dan audio. Bahan ajar digital ini dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya.

Adapun spesifikasi produk bahan ajar digital yang dikembangkan oleh peneliti dari berbagai aspek sebagai berikut:

1. Aspek isi, bahan ajar digital dikembangkan berdasarkan silabus pada mata kuliah Evaluasi Program.
2. Aspek bahan ajar, bahan ajar digital ini memiliki karakteristik yaitu:
 - a. Bahan ajar digital ini dibuat menggunakan aplikasi Sigil dan aplikasi pendukung yaitu *Photoshop* untuk membuat desain bahan ajar dan *Microsoft Word* untuk membuat materi pada bahan ajar digital.
 - b. Pada tampilan produk berupa bahan ajar digital yang nantinya akan dilengkapi beberapa media seperti teks, gambar, video, dan audio.
3. Aspek penggunaan, bahan ajar digital ini bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa. Bahan ajar digital dapat dijalankan melalui komputer, laptop, dan *smartphone*.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan diharapkan akan menghasilkan sebuah produk bentuk buku digital yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan Evaluasi Program.

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Sigil mata kuliah Evaluasi Program.

2. Bagi Dosen

Menambah ketersediaan bahan ajar digital sebagai pendukung kegiatan perkuliahan.

3. Bagi Mahasiswa

Bahan ajar digital yang dihasilkan dapat menambah pengalaman mahasiswa dalam menilai bahan ajar digital, memahami lebih dalam materi perkuliahan dan memotivasi mahasiswa dalam menemukan pengetahuan dan informasi dalam perkuliahan.

4. Bagi Departemen

Tersedianya sumber belajar berupa bahan ajar digital.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar digital pada mata kuliah Evaluasi Program di perguruan tinggi berupaya dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran dan memberikan bantuan bagi pengguna. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami seberapa jauh tingkat pemahaman mereka pada materi melalui evaluasi yang tersedia pada bahan ajar digital. Selain itu, juga sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan produk yang bermanfaat. Prawiradilaga (2012: 27), rumusan teknologi pendidikan tahun 1972 yaitu “Teknologi pendidikan sebagai bidang garapan yang terlibat dalam penyiapan fasilitas belajar (manusia) melalui penelusuran, pengembangan, organisasi, dan pemanfaatan sistematis seluruh sumber-sumber belajar dan melalui pengelolaan seluruh proses ini”. Dalam definisi ini disebutkan bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu bidang garapan, artinya teknologi pendidikan sudah dapat disebut sebagai profesi yang terkait dengan memfasilitasi proses belajar dan mengembangkannya.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adanya penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan suatu bahan ajar akan menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar digital seperti aplikasi Sigil. Penggunaan bahan ajar digital dilakukan dengan tujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi mahasiswa.

Pengembangan bahan ajar digital ini memusatkan dalam memuat materi pada mata kuliah Evaluasi Program selama satu semester sesuai Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Bahan ajar digital ini diuji cobakan pada mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah Evaluasi Program pada semester Juli-Desember 2022. Pengembangan bahan ajar digital dilaksanakan sesuai dengan kemampuan penulis dalam mengembangkan bahan ajar digital. Keterbatasan produksi bahan ajar digital hanya bisa dilihat pada perangkat komputer, laptop, dan *smartphone*.