

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN DIGITAL 3TELL (*TRISAKTI TOURISM ELECTRONIC LEARNING LABORATORY*) BAGI MAHASISWA PASCASARJANA SEKOLAH TINGGI PARIWISATA TRISAKTI**

***DEVELOPING OF A 3TELL (TRISAKTI TOURISM ELECTRONIC LEARNING LABORATORY) DIGITAL GUIDEBOOK FOR POSTGRADUATE STUDENT AT THE TRISAKTI TOURISM HIGH SCHOOL***

Oleh:

Bayu Kuncoro, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: bk.fals08@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Buku Panduan Digital 3TELL (*Trisakti Tourism Electronic Learning Laboratory*) untuk mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi dari Lee dan Owen. Langkah langkah dalam penelitian ini terdiri dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang di uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hasil penilaian kelayakan ahli materi mendapatkan skor sebesar 4,0 (kategori layak), pada ahli media mendapatkan skor sebesar 4,25 (kategori layak) dan pada mahasiswa Pascasarjana mendapatkan skor sebesar 0,94 (kategori layak). Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Buku Panduan Digital 3TELL (*Trisakti Tourism Electronic Learning Laboratory*) dinyatakan layak sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti.

Kata kunci: Buku Panduan Digital, 3TELL, Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti.

**Abstract**

*This development research aims to produce a 3TELL Digital Guidebook (Trisakti Tourism Electronic Learning Laboratory) for Trisakti Tourism High School graduate students. This development research use the ADDIE development model modified from Lee and Owen. The steps in this study consist of needs analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection instruments used in the study were questionnaires. Data analysis techniques used in this study are descriptive quantitative techniques. The results of the study showed that the products tested and expert validation were declared feasible. The results of the feasibility study of the material obtained a score of 4,0 (feasible category), the media experts got a score of 4,25 (feasible category) and the Postgraduate students got a score of 0,94 (feasible category). Based on the results of the research that has been carried out it can be concluded that the 3TELL Digital Guidebook (Trisakti Tourism Electronic Learning Laboratory) is declared feasible as a learning resource for Postgraduate students of the Trisakti Tourism High School.*

*Keywords: Digital Guidebook, 3TELL, Trisakti Tourism High School*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia dimana manusia menggunakan pendidikan untuk sebuah jalan meraih kesuksesan. Semua orang di dunia ini membutuhkan pendidikan untuk dirinya, karena sebuah kualitas pendidikan yang baik akan menciptakan manusia yang baik pula. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional

berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti interaksi di dalam proses pengajaran menggunakan berbagai metode: seperti, Perkuliahan Teori yang disajikan melalui ceramah, diskusi, seminar, workshop, *role-play*. Praktik dan Penelitian keberbagai objek pariwisata nusantara untuk melengkapi pengetahuan dan memperluas wawasan.

Semakin berkembangnya teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan membawa perubahan pada model pembelajaran. Program Pascasarjana STP Trisakti merupakan Program Pascasarjana Pariwisata pertama yang memperoleh Izin Operasional sejak Ilmu Pariwisata disahkan menjadi ilmu pada tahun 2008 oleh Dirjen Pendidikan Tinggi yang pada saat itu dijabat oleh Prof Fasli Jalal. Program ini dalam pembelajarannya menerapkan metode pembelajaran *dual mode* yang artinya ada pembelajaran tatap muka dan didukung dengan pembelajaran *online*. Pembelajaran Online dilakukan melalui situs web *3tell* dari kepanjangan *Trisakti Tourism Electronic Learning Laboratory*.

Data di atas memperkuat hasil dari observasi yang dilakukan peneliti dimana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti yang telah menggunakan E-Learning dalam proses kegiatan pembelajarannya terutama bagi Mahasiswa Pascasarjana. Penggunaan E-Learning di Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti disebut dengan *3TELL (Trisakti Tourism Electronic Learning Laboratory)*. Proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *3TELL* bagi Mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti telah dilakukan sejak tahun 2011. Proses kegiatan pembelajaran dalam *3TELL* meliputi *web-based learning* dan *video conference*.

Sejauh ini di dalam penggunaan *3TELL* tidak memiliki kendala yang berarti, namun dari hasil wawancara pada studi pendahuluan yang dilakukan dengan Kordinator Data dan Informasi serta salah satu Staff Akademik Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti masih sering terjadi

kendala seperti, panduan yang ada sekarang kurang komunikatif dan interaktif. Ketika Mahasiswa Pascasarjana kurang mengerti apa yang ditugaskan dalam pembelajaran di *3TELL* yang dilakukannya bukanlah membuka panduan yang ada tetapi malah menghubungi Staf Akademik Program Pascasarjana. Dimana pada panduan yang ada dan telah diberikan sebelumnya kurang memberikan pengalaman belajar kepada Mahasiswa Pascasarjana yang menggunakannya sehingga seringkali lupa ketika memasuki pembelajaran di *3TELL*.

Kurangnya pengalaman belajar dengan menggunakan E-Learning. Mahasiswa Pascasarjana banyak yang berasal dari daerah dan belum atau jarang sebelumnya melakukan program kegiatan pembelajaran tersebut. Pada saat di dalam kegiatan pembelajaran *3TELL* Mahasiswa yang berasal dari daerah sering menanyakan sesuatu yang dia tidak tahu yang terdapat di *3TELL* itu kepada Staf Akademik Program Pascasarjana.

Mahasiswa kesulitan memahami mekanisme belajar melalui E-Learning. pada saat pembelajaran berlangsung di *3TELL* yang menggunakan sistem E-Learning Mahasiswa Pascasarjana sering menanyakan cara mekanisme pembelajaran *3TELL* kepada Staf Akademik Program Pascasarjana.

Panduan yang ada belum mampu membantu Mahasiswa Pascasarjana dalam penggunaan *3TELL*. Pada saat pembelajaran di dalam *3TELL* Mahasiswa Pascasarjana sering kali menanyakan apa yang ia tidak tahu kepada Staf Akademik Program Pascasarjana sebelum mengecek kembali panduan yang sudah ada, Mahasiswa Pascasarjana juga sering salah atau terbalik antara tugas *quiz* dan *assignment*. Serta fitur *video conference* untuk Mahasiswa Pascasarjana yang berada di daerah membingungkan untuk masuk *conference*. Menurut Mahasiswa Pascasarjana yang dia tuturkan kepada salah satu Staf Akademik Program Pascasarjana yang mengurus di *3TELL* mengatakan bahwa panduan yang ada

kurang menarik dan belum cukup membantu di dalam penggunaannya di 3TELL.

Belum adanya panduan dalam bentuk digital. Pada pembelajaran di 3TELL yang menggunakan sistem E-Learning untuk Mahasiswa Pascasarjana telah ada panduan yang disiapkan dalam membantu mahasiswa di dalam pembelajarannya, namun panduan yang ada pada saat ini masih belum mampu mengakomodasi Mahasiswa Pascasarjana sehingga dibutuhkan panduan dalam bentuk digital.

Berdasarkan hasil dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang panduan dalam menggunakan E-Learning 3TELL bagi Mahasiswa Pascasarjana agar mengurangi kendala yang sering terjadi didalam penggunaannya. Dengan ini peneliti mengangkat judul “Pengembangan Buku Panduan Digital 3TELL bagi Mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti”.

## METODE PENELITIAN

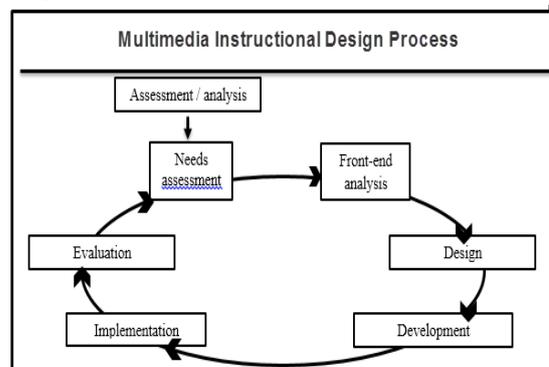
### Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan *Research & Development* (R&D). Metode penelitian R&D adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2010: 9) menyatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi dari Lee dan Owen (2004: 3) yaitu *needs assessment, front-end analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model pengembangan ini lebih sederhana untuk penelitian yang sudah dipadukan pada langkah-langkah penelitian pengembangan.

## Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ADDIE ini mengadaptasi dari *Multimedia Based Instructional Design*, Lee dan Owen (2004). Adapun alur dari metode pengembangan ini sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE Alur pada prosedur pengembangan *needs assessment, front-end analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian pengembangan Buku Panduan Digital 3TELL dilakukan di Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti, Jakarta.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan Buku Panduan Digital 3TELL ini melibatkan 25 responden, yaitu diantaranya 1 ahli materi, 2 ahli media dan 22 mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti.

### Desain Uji Coba Produk

Uji coba penggunaan produk terdiri dari validasi oleh ahli dan uji coba kepada sasaran yaitu mahasiswa Pascasarjana. Uji coba produk merupakan validasi yang dilakukan oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Ahli materi merupakan staf akademik bagian 3TELL Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti, sedangkan ahli media merupakan orang yang ahli dan kompeten di bidang media

pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi terhadap produk Buku Panduan Digital 3TELL. Uji coba produk dilakukan terhadap 22 mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti.

### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah kuesioner/angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari aspek materi dan aspek media, serta untuk mengetahui penilaian dari mahasiswa.

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa skor penilaian dari angket / kuesioner dan data kualitatif adalah berupa saran dan penilaian dari ahli materi dan ahli media maupun mahasiswa setelah menilai produk Buku Panduan Digital 3TELL yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan respons mahasiswa terhadap Buku Panduan Digital 3TELL yang dikembangkan.

1. Analisis data untuk hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media ini menggunakan Skala Likert yaitu dengan penggunaan 5 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Setiap pernyataan diberi bobot sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5). Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008: 52) penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Buku Panduan Digital untuk Ahli Media dan Ahli Materi

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{x} + 1,8 S_{b_i}$	$X > 4,08$	Sangat Baik
$\bar{x}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{x}_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
$\bar{x}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{x}_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{x}_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Jika hasil penilaian menunjukkan skor  $3,36 < X \leq 4,08$  maka Buku Panduan Digital 3TELL dapat digunakan dan layak untuk digunakan.

2. Analisis data mahasiswa terhadap Buku Panduan Digital 3TELL. Data respon mahasiswa kemudian dilakukan analisis ke dalam bentuk kualitatif menggunakan skala guttman, alasan memilih skala Guttman karena peneliti ingin mendapatkan jawaban yang jelas dan konsisten dari responden. Berikut adalah tabel skala guttman (Widiyoko, 2012: 117)

Tabel 6. Skala Guttman

Skala	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak Setuju

Hasil jawaban yang diperoleh dengan perhitungan di atas berguna untuk mengembangkan kesimpulan seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2014: 90) yaitu:

1.  $0,00 - 0,25 =$  *No Association or low association (weak association)*
2.  $0,26 - 0,50 =$  *Moderately low association (moderately weak association)*
3.  $0,51 - 0,75 =$  *Moderately High association (moderately weak association)*
4.  $0,76 - 1,00 =$  *High association (strong association up to perfect association)*

Tabel 7. Kriteria Penilaian Produk Uji Coba

Skor	Kriteria
$\bar{X} > 0,75$	Layak
$\bar{X} \leq 0,75$	Tidak Layak

Jika analisis data respon mahasiswa yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “layak” atau memperoleh skor dengan rentang nilai  $> 0,75$  maka Buku Panduan Digital 3TELL dapat digunakan dan layak untuk digunakan.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk “Buku Panduan Digital 3TELL”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan dari produk media berdasarkan kualitas kebergunaan dan kebermafaatan media. Pembahasan peneliti akan difokuskan pada poin-poin yang telah dijabarkan pada rumusan masalah dengan melihat data yang diperoleh.

#### 1. Pengembangan Buku Panduan Digital 3TELL

Pengembangan Buku Panduan Digital 3TELL dirancang dengan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: *Needs assessment and Front-end analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation* (Lee dan Owens, 2004:3).

Tahap pertama, tahap analisis kebutuhan (*needs assessment and front-end analysis*) adalah tahap pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran yang terjadi di Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti dan mengumpulkan referensi mengenai pokok bahasan yang akan kita kembangkan. Referensi yang dikumpulkan berupa materi, buku, dan semua pokok bahasan yang akan kita kembangkan didalam produk meliputi gambar, foto, font, video, audio dan lain-lain.

Tahap kedua, tahap desain (*design*) adalah perencanaan produk media yang akan kita kembangkan meliputi pembuatan pembuatan *storyboard* desain secara keseluruhan, pengumpulan objek rancangan dan penyusunan instrumen untuk uji kelayakan pada produk yang kita buat.

Tahap ketiga, tahap pengembangan (*development*) adalah seluruh pengembangan komponen yang dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai alur dengan storyboard yang sudah kita rancang.

Tahap keempat, tahap implementasi (*implementation*) adalah tahap pengujian terhadap produk media yang telah kita kembangkan. Pada tahap ini pengguna akhir dari produk media yang telah dikembangkan yaitu mahasiswa pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti.

Tahap kelima, tahap evaluasi (*evaluation*) adalah menganalisis data dari validasi kelayakan produk media oleh ahli materi dan ahli media serta menganalisis data yang diperoleh dari pengguna (mahasiswa) untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media.

#### 2. Kelayakan Buku Panduan Digital 3TELL

Kelayakan buku panduan digital 3TELL yang mampu mengakomodasi mahasiswa pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti ditentukan oleh data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan pengguna (mahasiswa). Hasil data yang diperoleh akan diuraikan sebagai berikut:

##### a. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penilain ahli materi didapat skor rata rata 4 dan masuk pada kategori layak.

##### b. Hasil Kelayakan Ahli Media

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media didapat skor rata rata 4 (ahli media 1) dan 4,5 (ahli media 2). Jadi hasil dari rerata penilaian keseluruhan yang diperoleh dari ahli media ialah 4,25 dan masuk pada kategori layak.

### c. Hasil Penilaian Pengguna Mahasiswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian pengguna yang berjumlah 22 orang didapat skor rata-rata 0,94 dan masuk pada kategori layak.

### Keterbatasan Penelitian

Di dalam setiap pengembangan tentu saja akan terdapat keterbatasan yang dihadapi, keterbatasan pengembang pada Buku Panduan Digital 3TELL yang peneliti lakukan ialah:

1. Pengembangan ini dikhususkan pada mahasiswa Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti yang menggunakan sistem E-learning sebagai salah satu metode pembelajarannya.
2. Pengembangan ini tidak mengukur efektifitas produk Buku Panduan Digital 3TELL melainkan untuk membantu memudahkan mahasiswa Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti dalam aktifitas pembelajaran di 3TELL.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pengembangan media Buku Panduan Digital 3TELL memberikan kemudahan dalam memahami dan mempelajari setiap proses yang terdapat di 3TELL dengan memberikan pengalaman secara tidak langsung sebelum mengikuti ataupun menggunakan pembelajaran di 3TELL yang dilengkapi dengan teks deskripsi, gambar, dan video tutorial untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan buku panduan digital 3TELL.

Hasil kelayakan media Buku Panduan Digital 3TELL dalam mengakomodasi mahasiswa pascasarjana oleh ahli materi mendapatkan hasil dengan nilai 4,0 dan masuk dalam kategori layak. Untuk ahli media mendapatkan hasil dengan nilai 4,25 dan masuk dalam kategori layak, sedangkan untuk penilaian dari mahasiswa mendapatkan hasil dengan nilai 0,94 dan masuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil dari data pengujian tersebut maka Buku Panduan Digital 3TELL

layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

### Saran

Adapun saran dari peneliti terhadap hasil pengembangan Buku Panduan Digital 3TELL adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Lembaga

Dapat dijadikan pedoman atau petunjuk penggunaan sebelum mengikuti pembelajaran di 3TELL dengan membagikannya untuk Mahasiswa Pascasarjana.

#### 2. Bagi Mahasiswa Pascasarjana

Dapat dijadikan pedoman sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran di 3TELL.

#### 3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti berharap akan ada lagi penelitian pengembangan yang dilakukan seiring dengan perkembangan terhadap pembelajaran dan produk yang dibuat tepat sasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, Beserta Penjelasannya Jakarta: 2003.
- Lee, W, W.& Owen, D, L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. United States: Pfeiffer
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penertbit Alfabeta
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Prodi Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: PPS UNY
- Widiyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.