



**ANALISIS TINGKAT KELAYAKAN *E-LEARNING*  
SIP TENAN (SISTEM PENGEMBANGAN  
KOMPETENSI BERBASIS ELEKTRONIK) BPSDMD  
PROVINSI JAWA TENGAH PADA DIKLAT TEKNIS  
ADMINISTRASI DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Pebry Adi Prakoso**

**1102416010**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
TAHUN 2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar” karya,

Nama : Pebry Adi Prakoso

NIM : 1102416010

Program Studi: Teknologi Pendidikan

Telah selesai bimbingan dan disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Yuli Utanto, S. Pd., M. Si.

NIP : 197907272006041002

Semarang, 26 Juni 2020

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Suropto", written over a horizontal line.

Drs. Suropto, M. Si.

NIP : 195508011984031005

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Analisis Tingkat Kelayakan *E-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar” karya,

Nama : Pebry Adi Prakoso

NIM : 1102416010

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,

Pada hari : Rabu, 15 Juli 2020

Semarang, 09 September 2020

Sekretaris



**Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.**  
NIP. 196006051999032001

**Niam Wahzudik, S. Pd., M.Pd.**  
NIP : 198501112015041002

Penguji I

**Dr. Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd., M.Pd.**  
NIP : 197904152003122002

Penguji II

**Niam Wahzudik, S.Pd., M.Pd.**  
NIP : 198501112015041002

Penguji III

**Drs. Suropto, M. Si.**  
NIP : 195508011984031005

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 1 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



**Pebry Adi Prakoso**

1102416010

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“ If someone can do that, you can do that”

“ Sukses itu harus melewati banyak proses, bukan banyak protes.”

- *Merry Riana* -

### Persembahan

Karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu membimbing, mendukung dan mendoakan terkait penulisan ini dan kesuksesan saya kedepanya.
2. Teman-teman yang selalu mendoakan, membantu dan kebersamai dalam perjuangan
3. Jurusan Teknologi Pendidikan dan Almamater tercinta Universitas Negeri Semarang
4. BPSDMD Provinsi Jawa Tengah

## ABSTRAK

**Prakoso, Pebry Adi.** 2020. “Analisis Tingkat Kelayakan *E-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Suropto, M. Si.

**Kata Kunci :** Analisis kelayakan, *E-learning*, BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, Diklat teknis administrasi dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang tergolong baru dan akan menjadi *project* jangka panjang, namun belum pernah dilakukan penilaian kelayakan. Maka dari itu peneliti terdorong untuk menganalisis tingkat kelayakan *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah khususnya pada Diklat Teknis Administrasi Dasar, karena *e-learning* yang berkualitas dan berhasil diperlukan adanya penilaian kelayakan oleh pendidik dan peserta didik yang terlibat di dalamnya. Berdasarkan paparan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tingkat kelayakan *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar dan untuk mengetahui hambatan serta menemukan solusi dari hambatan yang ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar secara keseluruhan dinyatakan sangat layak oleh ahli media dengan presentase 93,5%, Widyaiswara dengan presentase 82,4% dan peserta pelatihan dengan presentase 82,57%. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat hambatan yaitu beberapa tampilan navigasi dan khususnya tampilan forum diskusi pada web *e-learning* masih membingungkan peserta, web *e-learning* masih menggunakan 2 bahasa, jadwal pelatihan kurang sesuai, waktu pengaksesan cukup singkat, bahan tayang beberapa masih menggunakan yang lama, materi terlalu banyak, masih menggunakan materi lama, penugasan yang memberatkan peserta, penilaian penugasan dalam web *e-learning* oleh widyaiswara membutuhkan waktu yang lama, dan server web *e-learning* yang seringkali *error*. Adapun solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan perbaikan tampilan *e-learning*, perbaikan materi dan penugasan, inovasi penambahan fitur yang lainnya, koordinasi intens antar pihak yang terlibat serta perbaikan terkait server yang seringkali *error*. Hasil analisis kelayakan *e-learning* diharapkan bisa sebagai acuan untuk perbaikan *e-learning* kedepannya agar lebih berkualitas dan layak. Adapun saran yang disampaikan peneliti yaitu perlu adanya koordinasi dan sosialisasi kepada widyaiswara pengampu diklat terkait tugasnya, perlu dijelaskan lebih detail mengenai penggunaan dan penjelasan *tools* yang ada pada *moodle mobile* dan lebih *intens* dalam memantau peserta saat pengaksesan *e-learning*.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya skripsi yang berjudul “Analisis Tingkat Kelayakan *E-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terlaksana jika tidak ada semangat, motivasi, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fatur Rohman, M, Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk belajar dan menyelesaikan studi dengan sebaik-baiknya.
2. Alm. Dr. Achmad Rifa’i, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin dan rekomendasi penelitian.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan izin dan kemudahan administrasi dalam penelitian ini.
4. Drs. Suropto, M. Si., Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan terhadap penulisan skripsi ini hingga selesai.
5. Drs. Mohamad Arief Irwanto, M.Si., Kepala BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang telah memberikan izin penelitian.

6. Ismu Pandoyo, S.I.Kom, Aida Rosmaniar, S.Pd., Linda Rakhmawati, S.Pd dan segenap TIM Pelaksana PPID BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang telah membantu dukungan moril motivasi dan membantu proses penelitian.
7. Validator ahli media, validator ahli materi, widyaiswara dan peserta Diklat Teknis Administrasi Dasar Angkatan 2 dan 3 Tahun 2020.
8. Kedua orang tua peneliti, Mulyadi dan Rukmini serta segenap keluarga yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan doa.
9. Sahabat sekaligus keluarga seperjuangan rombel 1, Tim PPL, Tim KKN, seluruh rekan Prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2016 dan teman teman semua yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.
10. Segenap pihak yang telah ikut andil dalam proses penyelesaian penulisan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal yang diterima dan kelak mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang,

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Cakupan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
BAB II KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR .....	15
2.1 Kerangka Teoretik.....	15
2.1.1 Definisi dan Kawasan Teknologi Pendidikan .....	15

2.1.2	Analisis Kelayakan.....	18
2.1.3	Media Pembelajaran.....	27
2.1.4	Sistem <i>E-Learning</i> .....	39
2.1.5	Pendidikan dan Pelatihan.....	54
2.1.6	BPSDMD Provinsi Jawa Tengah.....	59
2.2	Kerangka Berpikir.....	69
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>74</b>
3.1	Desain Penelitian.....	74
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	75
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	76
3.4	Variabel Penelitian.....	77
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	78
3.5.1	Data Penelitian.....	78
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data.....	79
3.6	Instrumen Penelitian.....	83
3.7	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	88
3.7.1	Uji Validitas.....	88
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	91
3.8	Teknik Analisis Data.....	92
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>99</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	99
4.1.1	Tingkat Kelayakan Media.....	99
4.1.2	Hambatan yang ada.....	169

4.2 Pembahasan .....	175
4.2.1 Tingkat Kelayakan Media .....	177
4.2.2 Hambatan yang ada dan solusi untuk mengatasinya .....	181
BAB V PENUTUP .....	197
5.1 Simpulan .....	197
5.2 Saran .....	198
DAFTAR PUSTAKA .....	200
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	208

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	85
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Widyaiswara/Ahli Materi .....	86
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Peserta Pelatihan .....	87
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Instrumen .....	90
Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Instrumen .....	92
Tabel 3.6 Kriteria Pemberian Skor .....	94
Tabel 3.7 Kriteria Kategori Penilaian Rerata Skor .....	95
Tabel 3.8 Kriteria Kategori Penilaian Jumlah Rerata Skor .....	95
Tabel 3.9 Konversi Rumus ke Dalam Hasil Penilaian Jumlah Rerata Skor .....	96
Tabel 3.10 Kriteria Presentase Penilaian .....	98
Tabel 4.1 Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2 .....	101
Tabel 4.2 Hasil Validasi Aspek Rekayasa Media Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2.....	103
Tabel 4.3 Hasil Validasi Aspek Konten Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2 .....	104
Tabel 4.4 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2.....	106
Tabel 4.5 Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2.....	108
Tabel 4.6 Hasil Validasi Aspek Rekayasa Media Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2.....	110
Tabel 4.7 Hasil Validasi Aspek Konten Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2.....	112
Tabel 4.8 Hasil Validasi Aspek Materi Pembelajaran Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2 .....	113
Tabel 4.9 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2.....	115
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Komunikasi Visual oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3.....	117
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Rekayasa Media Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3.....	119

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Konten Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3 .....	121
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3.....	122
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Kelayakan Keseluruhan Aspek Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3.....	124
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Aspek Komunikasi Visual.....	126
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Aspek Rekayasa Media .....	141
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Aspek Konten .....	156
Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Aspek Materi Pembelajaran .....	162
Tabel 4.19 Hasil Perhitungan Aspek Pembelajaran .....	165

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	73
Gambar 4.1 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Aspek Komunikasi Visual .....	102
Gambar 4.2 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Aspek Rekayasa Media.....	104
Gambar 4.3 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Aspek Konten .....	106
Gambar 4.4 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Keseluruhan Aspek.....	107
Gambar 4.5 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Komunikasi Visual .....	109
Gambar 4.6 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Rekayasa Media.....	111
Gambar 4.7 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Konten .....	113
Gambar 4.8 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Materi Pembelajaran.....	114
Gambar 4.9 Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Keseluruhan Aspek.....	116
Gambar 4.10 Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Komunikasi Visual.....	118
Gambar 4.11 Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Rekayasa Media .....	120
Gambar 4.12 Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Konten. ....	122
Gambar 4.13 Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Pembelajaran. ....	124
Gambar 4.14 Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Keseluruhan Aspek.....	125
Gambar 4.15 Desain Halaman Utama ( <i>Homepage</i> ).....	127
Gambar 4.16 Tata Letak/Desain <i>Layout</i> Halaman Awal .....	129
Gambar 4.17 Tata Letak Setelah <i>Login</i> dan Mengakses Materi Pelatihan .....	130
Gambar 4.18 Warna Web <i>E-Learning</i> SIP TENAN .....	132

Gambar 4.19	Kategori Warna .....	133
Gambar 4.20	Penggunaan Huruf .....	134
Gambar 4.21	Penggunaan Icon/Tombol/Logo Pada Halaman Utama dan Pengaksesan Materi .....	138
Gambar 4.22	Navigasi dan Widget Pada Halaman Utama ( <i>Homepage</i> ) .....	146
Gambar 4.23	Navigasi dan Widget Pada Saat Pengaksesan Materi .....	146
Gambar 4.24	Struktur Navigasi <i>Hierarchical Model</i> .....	148
Gambar 4.25	<i>Log in</i> dan <i>Log out</i> Program .....	150
Gambar 4.26	Tampilan <i>E-learning</i> Dengan <i>Moodle Mobile</i> .....	151
Gambar 4.27	Tampilan Penilaian Oleh Widyaiswara .....	153
Gambar 4.28	Petunjuk Penggunaan Web <i>E-learning</i> SIP TENAN .....	155
Gambar 4.29	Konten Materi Pelatihan Teknis Administrasi Berbasis <i>E-learning</i> .....	157
Gambar 4.30	Layanan Belajar Berupa Teks Bacaan ( <i>Ebook</i> ) .....	159
Gambar 4.31	Layanan Belajar Berupa Audio Visual (Audio Rekaman/ Video Pembelajaran) .....	160

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kurikulum Pelatihan.....	209
Lampiran 2. Jadwal Pelatihan .....	221
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	226
Lampiran 4. Hasil Penilaian Ahli Media 1 .....	230
Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Media 2 .....	233
Lampiran 6. Penilaian Kelayakan Ahli Media 1.....	236
Lampiran 7. Penilaian Kelayakan Ahli Media 2.....	237
Lampiran 8. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Ahli Media.....	238
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi .....	239
Lampiran 10. Hasil Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi 1 ( <i>Google Form</i> ) .....	244
Lampiran 11. Hasil Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi 2 ( <i>Google Form</i> ) .....	248
Lampiran 12. Penilaian Kelayakan Widyaiswara/Ahli Materi 1.....	252
Lampiran 13. Penilaian Kelayakan Widyaiswara/Ahli Materi 2.....	253
Lampiran 14. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Widyaiswara/Ahli Materi.....	254
Lampiran 15. Instrumen Penilaian Peserta Pelatihan.....	255
Lampiran 16. Hasil Penilaian Peserta Pelatihan Angkatan 2 ( <i>Google Form</i> ) ...	259
Lampiran 17. Hasil Penilaian Peserta Pelatihan Angkatan 3 ( <i>Google Form</i> ) ...	264
Lampiran 18. Penilaian Kelayakan Peserta Pelatihan Angkatan 2 .....	269
Lampiran 19. Penilaian Kelayakan Peserta Pelatihan Angkatan 3 .....	271
Lampiran 20. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Peserta Pelatihan.....	273
Lampiran 21. Pedoman Observasi .....	274
Lampiran 22. Lembar Instrumen Observasi .....	275
Lampiran 23. Hasil Observasi.....	278
Lampiran 24. Pedoman Dokumentasi.....	281
Lampiran 25. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	282
Lampiran 26. Interpretasi Uji Validitas .....	284
Lampiran 27. Interpretasi Uji Reliabilitas.....	285
Lampiran 28. Daftar Peserta Pelatihan .....	286



Lampiran 29. Tampilan Web <i>E-learning</i> SIP TENAN.....	292
Lampiran 30. Surat Izin Penelitian .....	298
Lampiran 31. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	299
Lampiran 32. Dokumentasi.....	300

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pegawai pemerintah dan pegawai negeri merupakan unsur utama dalam penyelenggaraan tugas pemerintahan, yang secara umum bisa disebut dengan ASN (Aparatur Sipil Negara). Undang-Undang No. 5 tahun 2014 pada Pasal 1 tentang Aparatur Sipil Negara (ASN) menegaskan bahwa ASN merupakan profesi bagi pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan jabatan perjanjian kerja yang bekerja pada instansi pemerintah, selanjutnya disebut Pegawai ASN adalah pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang diangkat oleh pejabat pembina kepegawaian, disertai tugas dalam suatu jabatan pemerintahan serta digaji berdasarkan peraturan perundang-undangan. Sudah menjadi tugas ASN memberikan pelayanan prima untuk publik, selain itu ASN juga dituntut untuk mengelola, mengembangkan dirinya dan wajib mempertanggungjawabkan kinerjanya.

Untuk meningkatkan kualitas ASN dalam mencapai keberhasilan tugas-tugas pemerintahan, diperlukan pengembangan kompetensi ASN salah satunya adalah melalui pendidikan dan pelatihan atau sering dikenal dengan diklat. Dalam Undang-Undang UNo.5 Tahun 2014 pada Pasal 70 mengenai Aparatur Sipil Negara (ASN) ditegaskan bahwa, setiap pegawai ASN memiliki hak dan kesempatan untuk pengembangan kompetensi, antara lain melalui pendidikan dan pelatihan (diklat), kursus, seminar, dan penataran.

Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan PNS menyatakan diklat bertujuan untuk meningkatkan kompetensi (pengetahuan, keahlian, keterampilan, dan sikap) untuk dapat melaksanakan tugas jabatan secara profesional. Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) untuk pengembangan kompetensi ASN meliputi : (1) Diklat Struktural/Kepemimpinan, yaitu Diklat yang dilaksanakan untuk mencapai kompetensi kepemimpinan/manajerial aparatur yang sesuai dengan jenjang jabatan struktural; (2) Diklat Fungsional, yaitu Diklat yang dilaksanakan untuk mencapai persyaratan kompetensi yang sesuai dengan jenis dan jenjang jabatan fungsional masing-masing; dan (3) Diklat Teknis, yaitu Diklat yang dilaksanakan untuk mencapai persyaratan kompetensi teknis yang diperlukan untuk pelaksanaan tugas.

Menurut Kandou (2013) pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pengembangan SDM. Pendidikan dan pelatihan tidak hanya menambah pengetahuan, akan tetapi juga meningkatkan keterampilan bekerja dan produktivitas kerja, sehingga diklat memang dibutuhkan untuk mengembangkan kompetensi ASN. Institusi diklat sebagai suatu organisasi formal dalam tugas sehari-harinya menyelenggarakan diklat sebagai bagian dari penyelenggara kepentingan publik diharapkan secara profesional secara intensif dan optimal melaksanakan pengembangan aparatur yang kompetitif.

Seiring perkembangan zaman di era digital ini teknologi informasi berkembang sangat pesat, menurut Putera dkk (2020) pemanfaatan teknologi informasi melalui media interaktif merupakan penyampaian informasi yang mudah menarik perhatian yang terdapat hubungan timbal balik antara media dan

penggunanya. Hal ini membawa pengaruh pada perkembangan banyak bidang kehidupan manusia, meliputi pendidikan, pelatihan, ekonomi perdagangan/ bisnis, sosial, kesehatan, transportasi, dll. Peningkatan kebutuhan tersebut mendorong munculnya berbagai inovasi yang memudahkan manusia dalam belajar.

Dalam bidang pendidikan dan pelatihan, di era serba digital ini instansi penyelenggara diklat pemerintah dituntut untuk melibatkan teknologi elektronik dalam pemanfaatan teknologi informasi baik dalam bentuk media maupun metode untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran guna meningkatkan kompetensi dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Sehubungan dengan hal di atas, Lembaga Administrasi Negara pada tahun 2018 menetapkan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 8 Tahun 2018 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil Melalui *E-Learning*. Harapannya adalah dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan keberhasilan peningkatan kinerja. Keberhasilan kinerja suatu organisasi dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia (pegawai) yang dimilikinya. Untuk memenuhi kebutuhan pegawai yang kompeten dan berkualitas, maka instansi pemerintah perlu menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan (diklat) yang bermutu, sesuai kebutuhan organisasi dan dilaksanakan secara berkesinambungan.

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Jawa Tengah atau disebut BPSDMD Provinsi Jawa merupakan lembaga pendidikan dan pelatihan yang mempunyai tugas membantu Gubernur melaksanakan fungsi penunjang urusan pemerintahan Bidang Pengembangan Sumber Daya Manusia ASN yang

menjadi kewenangan Daerah dan tugas pembantuan yang ditugaskan kepada Daerah.

Berdasarkan observasi awal peneliti di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, selama ini diklat di BPSDMD Provinsi Jateng dipengaruhi oleh tiga komponen utama dalam proses penyelenggaraan diklat yaitu penyelenggara, widyaiswara dan peserta pelatihan. Dimana kendala yang sering dialami selama proses diklat diantaranya berupa penyampaian materi yang belum tuntas disampaikan oleh widyaiswara saat pertemuan tatap muka. Adanya tuntutan pemahaman dan penguasaan materi yang cukup banyak baik secara teori maupun praktik, dan kurang seimbang penguasaan kompetensi teori dan praktik pada peserta diklat. Diklat yang efektif bukan sekedar mengatakan atau menunjukkan kepada seseorang bagaimana melakukan sebuah tugas tetapi upaya untuk mentransfer keterampilan dan pengetahuan sehingga peserta pelatihan menerima dan melakukan latihan tersebut pada saat melakukan pekerjaannya. Model pembelajaran untuk diklat yang diterapkan di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah masih menggunakan pola diklat dengan model pembelajaran konvensional/tatap muka. Hal itu dirasa kurang efektif karena menurut Nadziroh (2017) pendidikan yang bersifat konvensional hanya dibatasi pada pertemuan di dalam ruang kelas yang berfokus pada pengajar, sehingga tidak akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta. Selain itu, waktu yang tersedia juga sangat terbatas yang mengakibatkan penyampaian bahan ajar yang kurang maksimal dan terlambat yang memungkinkan tidak akan tersampaikan lagi bahan ajar tersebut di pertemuan selanjutnya.

Melihat perubahan secara aktif, terutama pada intensitas kegiatan belajar online/ elektronik di masyarakat, dapat dipahami bahwa kebutuhan belajar saat ini tidak terbatas tempat dan waktu. Maka perlu adanya inovasi model pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan pendidikan dan pelatihan pemerintahan sangat diperlukan, karena peserta diklat keseluruhan adalah Apraratur Sipil Negara (ASN) yang memiliki jam kerja padat untuk melayani publik dan masyarakat. Sehingga Saat ini model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media *e-learning* telah menjadi tren dan bahkan telah menjadi nilai jual tersendiri bagi institusi-institusi penyelenggara pendidikan dan pelatihan. *E-learning* merupakan suatu sistem informasi dalam dunia pendidikan yang cara pengirimannya sangat mudah diakses dan hemat biaya, karena sering diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat dan tanpa biaya atau perjalanan tambahan (Lamph dkk, 2018).

Akhir tahun 2019 merupakan tahun pertama dan pertama kali di Jawa Tengah dimana BPSDMD Provinsi Jawa Tengah menerapkan pendidikan dan pelatihan berbasis *e-learning* yang diberi nama “SIP TENAN” (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) yang sudah dilaksanakan pertama kali pada bulan November pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Menurut Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 16 Tahun 2016 tentang Pendidikan dan Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Bagi Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dijelaskan bahwa Diklat Teknis Administrasi Dasar dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan teknis bidang administrasi dasar kepada Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dalam rangka menjamin tertib administrasi, tertib hukum dan

tertib pelayanan. Jadi Diklat Teknis Administrasi Dasar ini merupakan diklat pertama yang dilaksanakan menggunakan *e-learning* karena penguasaan materi yang tidak terlalu sulit di bandingkan dengan diklat yang lain. Tak hanya itu, *e-learning* SIP TENAN ini nantinya juga akan menjadi proyek jangka panjang yang akan diterapkan pada mata diklat yang lain.

Dian & Wahyuningsih (2017:6) menyatakan bahwa ada prinsipnya *e-learning* tidak hanya sekedar media pembelajaran biasa, akan tetapi di dalamnya terkandung metode dan sekumpulan strategi untuk memfasilitasi manusia dalam belajar, baik secara individu maupun kelompok. *E-learning* yang dibuat oleh suatu lembaga diklat pemerintah ini dimaksudkan untuk memudahkan pegawai dan peserta diklat dalam memperoleh pengetahuan/ pembelajaran secara *online* yang berbasis elektronik. Hal ini memungkinkan para pegawai atau peserta pelatihan untuk belajar melalui komputer/*gadget* diunit kerja masing-masing.

Peserta pelatihan teknis administrasi dasar berbasis *e-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, sehingga dalam pelaksanaannya, peserta pelatihan tidak terbiasa dan kurang paham mengenai penggunaan teknologi informasi dan model pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal awal inilah yang menjadi pekerjaan rumah bagi instansi diklat pemerintah untuk mempersiapkan pembelajaran diklat berbasis *e-learning* agar tercapai pembelajaran yang lebih efektif, optimal dan berkualitas.

Penerapan model pembelajaran baru dalam metode pembelajaran merupakan sebuah paradigma yang memiliki tantangan tersendiri, dalam prosesnya pasti ada kendala-kendala, sehingga diperlukan inovasi untuk menemukan

penerapan model pembelajaran yang sesuai. Menurut (Mtebe, 2015) untuk menerapkan model pembelajaran baru secara efektif, institusi/penyelenggara dituntut untuk menyediakan layanan yang andal, lengkap, tepat waktu, dan dukungan layanan yang efektif untuk pengguna.

Menurut Dian & Wahyuningsih (2017:12) *e-learning* memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam setiap implementasinya. Hal yang mempengaruhi perbedaan tersebut antara lain karakteristik materi, peserta, tujuan yang ditetapkan, sarana dan prasarana yang dimiliki, hingga kebijakan yang diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Meitaningrum (2013) implementasi *e-learning* di lingkup instansi atau lembaga pemerintah memiliki karakteristik yang berbeda dengan lingkup sekolah dan perguruan tinggi. Hal ini berkaitan dengan karakteristik organisasi, proses bisnis, budaya organisasi dan karakteristik pelaku dalam organisasi yang berbeda antara lingkup pemerintah dan perguruan tinggi. Karakteristik organisasi dan proses bisnis lingkup sekolah dan perguruan tinggi adalah murni di bidang pendidikan, dimana budaya organisasi yang berkembang adalah budaya kompetensi dalam menuntut ilmu/belajar dan para pelakunya merupakan para pengajar, pelajar dan pengelola pembelajaran yang setiap saat berkecimpung dalam proses belajar mengajar secara berkelanjutan.

Sistem *e-learning* dalam pembelajaran diharapkan memiliki kualitas yang baik, kualitas tidak hanya dari sistemnya saja tetapi juga dalam proses pembelajarannya. Menurut Zaheer (2013) kualitas output (peserta) dari lembaga pendidikan dan pelatihan apa pun dapat bergantung pada banyak faktor seperti kurikulum, teknologi, infrastruktur, penilaian, peserta dan penyelenggara. Hal ini



senada dengan penelitian Wagimin dkk (2014) yang menyimpulkan bahwa kesuksesan pelaksanaan *e-learning* sangat dipengaruhi oleh persepsi kepuasan pengguna dan persepsi penggunaan sistem *e-learning*.

Sebelum *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah di terapkan secara berkelanjutan, diperlukan sebuah analisis mengenai uji kelayakan sistem *e-learning*, agar *e-learning* tersebut benar-benar layak untuk digunakan dan juga berkualitas. Menurut Kasmir & Jakfar (2015:13) sebelum produk diterapkan secara berkelanjutan, perlu dilakukan sebuah analisis kelayakan untuk menghindari resiko kerugian/kegagalan, memudahkan perencanaan, memudahkan pelaksanaan, memudahkan pengawasan, dan memudahkan pengendalian. Senada dengan hal itu, menurut Putera dkk (2017) penilaian kelayakan pada media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan dan peningkatan kualitas pembelajaran, karena perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang optimal dan penyelenggaraan pembelajaran yang berkualitas, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan melakukan uji kelayakan pada media tersebut.

Penerapan model pembelajaran berbasis *e-learning* tidak selamanya berhasil, yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini senada dengan hasil penelitian Islamiyah & Widayanti (2016) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan *e-learning* tidak lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Karena, kesiapan *e-learning* perlu ditingkatkan agar pembelajaran menjadi lebih

efektif. Namun, banyak juga yang berhasil dalam penerapannya, sehingga menjadikan model pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Nadziroh (2017) yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *e-learning* efektif layak digunakan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, karena tidak terpaku dalam waktu dan ruang.

Banyak penelitian terdahulu yang mengkaji mengenai penerapan dan uji tingkat kelayakan *e-learning* dalam lingkup sekolah/ perguruan tinggi. Sekolah/ perguruan tinggi merupakan instansi murni di bidang pendidikan yang harus menunjang dan mempersiapkan pembelajaran secara *online* salah satunya yaitu media *e-learning* sebagai fungsi pelengkap dalam pembelajaran konvensional di sekolah. Berbeda dengan hal itu, penelitian ini akan mengkaji mengenai penerapan dan uji tingkat kelayakan *e-learning* pada lembaga diklat pemerintah yaitu BPSDMD Provinsi Jawa Tengah karena minimnya kajian mengenai bahasan tersebut. Selain itu, lembaga diklat pemerintah berbeda dengan lingkup sekolah/ perguruan tinggi karena perbedaan karakteristik materi, tujuan yang ditetapkan, serta perbedaan karakteristik dan latar belakang peserta diklat yang berasal dari berbagai daerah dan unit kerjanya masing-masing. Sehingga perbedaan persepsi mengenai kelayakan *e-learning* tersebut sangat penting untuk mengetahui seberapa besar tingkat kelayakannya serta mengetahui hambatan di dalamnya untuk diberikan solusi.

Hasil kelayakan tersebut nantinya akan berdampak bagi kualitas *e-learning* dan bagi berbagai pihak baik bagi kualitas lembaga sebagai penyelenggara, kualitas

widyaiswara sebagai pengajar dan juga kualitas peserta pelatihan sebagai pengguna. Menurut Winarno (2009:74) media pembelajaran dikatakan layak dilihat dari mampu tidaknya media tersebut memenuhi standar penilaian kelayakan yang perlu dilakukan pengujian terhadap beberapa indikator penilaian baik dari aspek media dan aspek materi. Dalam hal ini media pembelajaran yang akan diuji kelayakannya adalah media pembelajaran jarak jauh yaitu *e-learning* SIP TENAN.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti ingin mengkaji tentang Analisis Kelayakan *E-Learning* melalui penelitian dengan judul “**Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum pernah dilakukan uji kelayakan pada sistem *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar.
2. Penggunaan *e-learning* SIP TENAN belum terlalu optimal, dikarenakan *e-learning* SIP TENAN masih tergolong baru.
3. Peserta pelatihan tidak terbiasa dan kurang paham mengenai penggunaan teknologi informasi dan model pembelajaran berbasis *e-learning*.

4. Selama pelaksanaan diklat, peserta pelatihan masih bekerja di unit kerja masing-masing.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Bedasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul cukup kompleks. Cakupan masalah perlu disertakan agar peneliti dapat terarah dan tidak menyimpang atau mengarah ke persoalan lain, Maka untuk mempermudah dalam melakukan penelitian, penulis membatasi masalah yang akan diteliti hanya yang berkaitan dengan Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar, hambatan yang ditemukan, dan solusi untuk meminimalisir hambatan yang dapat dijadikan referensi untuk perbaikan sistem *e-learning* kedepannya.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan cakupan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kelayakan *e-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar?
2. Apa saja hambatan yang ada dalam *e-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa

Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar? Jika ada, apa solusi untuk mengatasi hambatan tersebut?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis tingkat kelayakan *e-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar.
2. Untuk mengetahui hambatan dan menemukan solusi untuk *e-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik dalam segi manfaat teoretis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat teoritis dalam memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang ilmu teknologi pendidikan dan dalam pendidikan secara luas. Selain itu dapat dijadikan pertimbangan dan masukan yang positif dalam pengembangan dan peningkatan kinerja serta kualitas pembelajaran melalui media *e-learning*/pembelajaran jarak jauh khususnya dalam pembelajaran diklat pemerintah, dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian

selanjutnya, terutama terkait pemanfaatan dan evaluasi media pembelajaran jarak jauh pada lembaga pemerintah untuk meningkatkan kinerja dan kualitas pembelajaran bagi instansi, pengajar, dan peserta diklat.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berfikir tentang kelayakan *e-learning* dalam diklat pemerintah dan sebagai bentuk implementasi disiplin ilmu yang peneliti dapatkan selama di bangku perkuliahan yang diterapkan dalam dunia pendidikan dan pelatihan sebagai aktualisasi dalam pengembangan kompetensi diri.

b. Bagi Peserta Diklat

Dengan adanya sistem *e-learning* yang berkualitas, dapat membantu memudahkan dan juga menumbuhkan minat belajar peserta diklat dalam penggunaan *e-learning* ini.

c. Bagi Widyaiswara

Dengan adanya sistem *e-learning* yang berkualitas, dapat menumbuhkan minat widyaiswara agar konsisten, terus memantau dan aktif berinteraksi dengan peserta diklat dalam penggunaan *e-learning*.

d. Bagi Lembaga Penyelenggara Diklat

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan sistem *e-learning* kedepannya

demi meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif, optimal dan berkualitas.

e. Bagi Program Studi

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi, masukan dan perbaikan terkait sistem *e-learning* yang telah dilaksanakan di Jurusan Teknologi Pendidikan saat ini untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Teknologi Pendidikan.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1 Kerangka Teoritik**

##### **2.1.1 Definisi dan Kawasan Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan merupakan suatu pendekatan atau pengembangan yang bersifat sistematis dan terintegrasi yang meliputi manusia, alat dan sistem yang mengarah pada pengelolaan dan penggunaan sumber belajar yang berkembang terbentuk dengan adanya usaha yang terorganisasi dalam mengembangkan teori, aplikasi, penelitian dan peningkatan sumber belajar (Yuberti, 2015).

Sedangkan menurut Andri (2017) Teknologi Pendidikan adalah proses yang kompleks yang terpadu dalam menganalisis dan memecahkan masalah belajar, Teknologi Pendidikan lebih dari perangkat keras yang terdiri dari desain dan lingkungan, teknik atau metode yang dapat dipercaya untuk melibatkan pelajaran serta strategi belajar kognitif dan keterampilan berfikir kritis.

Selaras dengan definisi tersebut, Rumusan tentang pengertian teknologi pendidikan telah mengalami beberapa kali perubahan, sejalan dengan sejarah dan perkembangan dari teknologi pendidikan itu sendiri. Definisi Teknologi Pendidikan telah beberapa kali dirumuskan bersama oleh para pakar yang tergabung dalam organisasi tertua teknologi pendidikan, yaitu AECT (Association for Educational Communication and Technology). AECT secara berkala melakukan perumusan akan definisi teknologi pendidikan.



Rumusan teknologi pendidikan menurut AECT 1994 adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 2000). Definisi ini berupaya semakin memperkokoh teknologi pembelajaran sebagai suatu bidang garapan dan profesi, yang perlu didukung oleh landasan teori dan praktek. Definisi ini juga berusaha menyempurnakan wilayah atau kawasan bidang kegiatan teknologi pembelajaran melalui kajian teori dan penelitian. Berlandaskan definisi AECT 1994, ada lima domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran (teknologi instruksional), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan an penilaian. Kelima hal ini merupakan kawasan (domain) teknologi pembelajaran. Selanjutnya, Definisi menurut AECT 2004 teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber sumber teknologi yang tepat. Tujuannya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja.

Definisi konsep teknologi pendidikan senantiasa berubah dan mengalami revisi, hingga pada definisi AECT 2008 yang memiliki esensi yang sama dengan definisi sebelumnya tetapi lebih jelas. Definisi ini mengandung beberapa kata kunci di antaranya studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya.

Teknologi pendidikan menurut AECT 2008 dimaknai sebagai konsepsi yang lebih luas dibandingkan dengan teknologi pembelajaran, seperti makna

pendidikan yang lebih luas dibandingkan dengan pembelajaran. Namun hal tersebut dapat pula berbeda apabila dinilai dari kriteria yang berbeda. Pada dasarnya keduanya merupakan pendekatan menyeluruh untuk meningkatkan kemampuan (*performance*) dalam bidang pembelajaran maupun pelatihan (*training*) (Warsita, 2013).

Hingga akhirnya dikutip dalam laman *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* Definisi terbaru teknologi pendidikan adalah studi dan penerapan etika teori, penelitian, dan praktik terbaik untuk memajukan pengetahuan serta menengahi dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja melalui desain strategis, manajemen dan pelaksanaan pembelajaran dan proses instruksional dan sumber daya (AECT.org, 2018).

Jika dikaitkan dalam dunia pendidikan dan pelatihan definisi teknologi pembelajaran tahun 2018 ini, masuk ke dalam domain using (menggunakan atau memanfaatkan) mengandung makna bahwa teknologi pendidikan mempunyai peran utama yaitu untuk memfasilitasi pembelajaran diklat agar lebih efektif dan efisien dan meningkatkan kinerja widyaiswara dan juga peserta diklat dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses serta sumber-sumber teknologi yang tepat. Selain itu penelitian ini juga masuk kedalam domain evaluasi, karena penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan, hambatan *e-learning* SIP TENAN dan juga menemukan solusi untuk mengatasi hambatan tersebut, sehingga solusi ini bisa dijadikan rekomendasi untuk perbaikan *e-learning* kedepannya.

## **2.1.2 Analisis Kelayakan**

### **2.1.2.1 Definisi Analisis**

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Analisis diartikan sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).

Sedangkan, dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer karangan Peter & Yenni (2002) menjabarkan beberapa pengertian analisis sebagai berikut :

1. Analisis adalah penyelidikan terhadap sebuah peristiwa yaitu berupa perbuatan dan karangan dan sebagainya, untuk mendapatkan sebuah fakta yang tepat dan sebenarnya.
2. Analisis adalah penguraian pokok persoalan atas penelaahan bagian-bagian tersebut dan kemudian ada hubungan antar bagian untuk mendapatkan pengertian dan pemahaman secara tepan dan menyeluruh.
3. Analisis adalah penjabaran suatu hal, setelah ditelaah secara seksama.
4. Analisis adalah proses pemecahan masalah yang dimulai dengan dugaan atau hipotesis sampai menghasilkan bukti kebenarannya melalui beberapa kepastian (pengamatan, percobaan, dan sebagainya)
5. Analisis adalah proses pemecahan masalah ke dalam bagian bagian secara rinci berdasarkan metode yang sesuai untuk mencapai pengertian tentang prinsip-prinsip dasarnya.

Menurut Jogiyanto ( dalam Mujiati, 2014). Analisis merupakan penguraian dari suatu hal yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan tujuan untuk

mengidentifikasi dan mengevaluasi suatu permasalahan, kesempatan, dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Dalam pengertian yang lain, Fitri & Nurhadi (2017) menjelaskan bahwa analisis adalah sikap atau perhatian terhadap sesuatu (benda, fakta, fenomena) sampai mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, serta mengenal kaitan antarbagian tersebut dalam keseluruhan.

Definisi lain dikemukakan oleh Makinuddin (2006) bahwa analisis adalah sebuah aktivitas yang di dalamnya memuat beberapa kegiatan yaitu membedakan, mengurai, memilah-milah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali sesuai dengan kriteria tertentu yang kemudian dicari dan ditafsir maknanya. Sedangkan Harahap (2009:207) mendefinisikan analisis lebih simpel sebagai sebuah kegiatan memecahkan dan menguraikan suatu unit menjadi berbagai dan beberapa unit terkecil.

Menurut Sastradipoera (2002) analisis adalah suatu kegiatan untuk menguraikan sesuatu dari yang banyak atau keseluruhan menjadi komponen tertentu sehingga mengenali tanda-tanda komponen, memahami hubungan satu sama lain, dan fungsi masing masing komponen dalam suatu keseluruhan yang terpadu. Sedangkan pengertian analisis dalam sisi analisis data menurut Bodgan adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dari data yang diperoleh, sehingga dapat mudah untuk dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2015:334).

Kegiatan yang paling dalam proses analisis menurut Rangkuti (2018:15) adalah memahami seluruh informasi dalam suatu kasus tertentu, menganalisis situasi

untuk mengetahui isu yang sedang terjadi, dan memutuskan tindakan apa yang harus dilakukan untuk mencegah atau memecahkan masalah tersebut. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa analisis adalah sebagai kemampuan memecahkan atau menguraikan suatu materi atau mencari informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami. Jika dikaitkan dengan penelitian ini hasil analisis tersebut nantinya digunakan untuk menindaklanjuti dan memperbaiki sistem *e-learning* yang sudah dibuat, yaitu SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah.

#### **2.1.2.2 Definisi Kelayakan**

Menurut Jumingan, Kelayakan merupakan penilaian yang menyeluruh untuk mengevaluasi, menganalisis, dan menilai keberhasilan, layak atau tidak suatu proyek bisnis dijalankan (Afiyah dkk, 2015). Sedangkan menurut Kasmir & Jakfar (2015:17) mendefinisikan studi kelayakan sebagai suatu kegiatan yang mempelajari sarana secara mendalam tentang suatu kegiatan atau usaha yang akan dijalankan, untuk menentukan layak atau tidaknya suatu bisnis dijalankan.

Terdapat lima tujuan perlunya melakukan studi kelayakan menurut Kasmir & Jakfar (2015:13) yaitu:

1. Menghindari Risiko Kerugian

Untuk mengatasi risiko kerugian di masa mendatang ada semacam kondisi kepastian. Dalam hal ini fungsi studi kelayakan adalah untuk meminimalkan risiko yang tidak diinginkan, baik risiko yang dapat kita kendalikan maupun yang tidak dapat dikendalikan.

2. Memudahkan Perencanaan

Jika kita sudah dapat memprediksikan apa yang akan terjadi dimasa mendatang, maka akan mempermudah kita dalam melakukan perencanaan dan hal apa saja yang perlu direncanakan.

3. Memudahkan Pelaksanaan Pekerjaan

Dengan adanya berbagai rencana yang sudah disusun sebelumnya akan sangat memudahkan pelaksanaannya. Para pelaksana yang mengerjakan bisnis tersebut telah memiliki pedoman yang harus diikuti. Pedoman tersebut telah tersusun secara sistematis, sehingga usaha yang dilaksanakan dapat tepat sasaran dan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

4. Memudahkan Pengawasan

Dengan telah dilaksanakannya suatu usaha sesuai dengan rencana yang telah disusun, maka akan memudahkan kita untuk melakukan pengawasan terhadap jalannya usaha tersebut. Pengawasan ini perlu dilakukan agar nantinya tidak melenceng dari rencana yang telah disusun sebelumnya.

5. Memudahkan Pengendalian

Apabila dalam pelaksanaan pekerjaan telah dilakukan pengawasan, maka jika terjadi penyimpangan/hal yang tidak diinginkan akan mudah terdeteksi,

sehingga dapat dilakukan pengendalian/solusi guna mengatasi permasalahan tersebut.

Disisi lain definisi kelayakan menurut Aldy dkk (2017:9) adalah suatu kegiatan yang menghasilkan suatu bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan, sehingga dinyatakan apakah menerima suatu gagasan yang telah direncanakan atau menolaknya. Pengertian layak dalam penilain studi kelayakan adalah kemungkinan dari suatu gagasan usaha atau proyek yang akan dilaksanakan untuk memberikan manfaat dalam berbagai hal, sehingga proyek atau media tersebut bisa dikatakan baik, layak dan berkualitas.

Menurut Andrizal & Arif (2017) media pembelajaran yang baik dan berkualitas harus memenuhi beberapa syarat aspek dan kriteria penilaian media yaitu : (1) Kemudahan navigasi, dimana sebuah media harus dirancang sesederhana mungkin, agar peserta didik mudah untuk menggunakannya; (2) kandungan kognis; (3) integrasi media dimana media tersebut harus mengintegrasikan aspek dari ketrampilan; (4) estetika, untuk menarik peserta didik dalam menggunakan media tersebut, maka tampilannya harus artistik dan menarik; (5) fungsi secara keseluruhan media yang di kembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Dari uraian kriteria di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek untuk menilai media pembelajaran yaitu: (1) aspek kepastian penggunaan; (2) aspek tampilan media; (3) aspek pemrograman; (4) aspek isi dan materi; (5) aspek kemanfaatan media.

Sedangkan menurut Winarno (dalam Ernawati, 2017) ada beberapa kriteria dan aspek dalam menilai dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yaitu :

(1) aspek *subject matter*; (2) aspek *auxiliary information*; (3) aspek *affective considerations*; (4) aspek *interface*; (5) aspek *navigation*; (6) aspek *pedagogy*; dan (7) aspek *robustness*. Sehingga jika semua aspek dan kriteria penilaian tersebut terpenuhi, maka media tersebut dikatakan layak untuk digunakan. Aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran menurut Damayanti dkk (2018) meliputi: (1) aspek kualitas isi; (2) aspek kebahasaan; (3) aspek keterlaksanaan; (4) aspek tampilan visual; (5) aspek gambar; (6) aspek kemudahan penggunaan; (7) aspek desain isi dan tampilan; (8) aspek keterkaitan; dan (9) aspek kualitas teknis.

Jika dikaitkan dengan media pembelajaran, pengertian kelayakan media pembelajaran adalah kegiatan menilai suatu media pembelajaran yang telah diujicobakan atau diimplementasikan secara menyeluruh untuk dievaluasi, dianalisis dan dinilai keberhasilan, layak atau tidaknya suatu media pembelajaran itu dijalankan. Dalam menilai kelayakan tersebut harus menggunakan aspek dan kriteria tertentu untuk memudahkan dalam penilaiannya agar terarah. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, kelayakan media pembelajaran yang akan diuji tingkat kelayakannya adalah media pembelajaran mutakhir jarak jauh yaitu *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah dengan dilakukan penilaian oleh pengguna yang terlihat di dalamnya dengan variabel penilaian yang berupa aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, aspek materi pembelajaran, dan aspek pembelajaran.



### 2.1.2.3 Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning*

Analisis tingkat kelayakan *e-learning* merupakan kegiatan penilaian yang menyeluruh untuk mengevaluasi dan menilai keberhasilan, tingkat layak atau tidaknya suatu media pembelajaran dalam hal ini adalah menilai tingkat kelayakan *e-learning* yang kemudian hasil kelayakannya di uraikan atau dipecahkan untuk menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami. Analisis tingkat kelayakan ini perlu dilakukan untuk bahan rekomendasi pengambilan keputusan media yang telah dibuat, maka hasil akhir dari penelitian analisis tingkat kelayakan ini adalah mengetahui tingkat kelayakan *e-learning*, hambatan, dan solusi berdasarkan hasil analisis secara mendalam yang telah dilakukan. Kebijakan untuk perbaikan media semestinya berdasarkan analisis yang tepat, bukan berdasarkan dugaan yang lemah tanpa aktivitas dan prosedur penelitian yang telah dibuat.

Dalam hal ini, analisis tingkat kelayakan *e-learning* ini sangat penting untuk dilakukan mengingat media ini merupakan media yang potensial dan ideal dalam implementasinya kaitanya mengenai keefektifan dan efisiensi dalam proses pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran diklat. Sehingga jika *e-learning* tersebut dikatakan layak dan berkualitas, maka akan berdampak baik ke semua pihak termasuk pengguna, pengajar dan penyelenggara itu sendiri.

Pada dasarnya *e-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah merupakan media teknologi mutakhir atau media pembelajaran jarak jauh yang baru diterapkan dan pertama kali di Jawa Tengah dengan menggunakan sistem *blended learning* untuk peserta pelatihan di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah. Dalam

pengembangannya, *e-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah ini belum pernah di uji tingkat kelayakanya karena *e-learning* ini tergolong baru, maka media *e-learning* tersebut perlu dilakukan pengujian analisis tingkat kelayakan dengan beberapa indikator penilaian dari aspek media dan aspek materi.

Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan analisis yang dilaksanakan sebelum produk *e-learning* ini bisa dikatakan layak dan berkualitas saat diterapkan, yaitu :

1. *Review/validasi media*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah *mereview* atau menilai media *e-learning* yang telah dibuat oleh para ahli dan peserta pelatihan yang bertujuan untuk menilai *e-learning* dalam hal tampilan media, kebenaran isi materi, kemenarikan, kebermanfaatan dll. Para ahli yang berperan serta dalam kegiatan penilaian ini adalah ahli materi dari widyaiswara BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, ahli media dari Dosen Teknologi Pendidikan serta yang utama adalah peserta pelatihan sebagai pengguna yang terlibat langsung dalam penggunaan *e-learning*.

2. *Analisis data*

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan statistik deskriptif dengan menggunakan analisis deskriptif presentase, yang digunakan untuk menganalisis instrumen berupa angket, dokumentasi dan lembar pengamatan. Pada tahap ini yang dianalisis yaitu data yang telah divalidasi dan dinilai oleh para ahli dan peserta pelatihan. Dalam tahap ini

butir butir aspek dan indikator penilaian di analisis satu persatu secara detail berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan peserta pelatihan.

### 3. Hasil akhir/Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam melakukan analisis kelayakan *e-learning*. Hasil penilaian para ahli dan peserta pelatihan yang telah di analisis tadi kemudian di simpulkan bahwa media tersebut dikatakan seberapa tingkat kelayakanya atau tidak layak dan kemudian diberikan solusi jika ditemukan kendala guna perbaikan *e-learning*.

Berdasarkan hasil dari tingkat kelayakan, maka hadirilah suatu rekomendasi terhadap media yang dilaksanakan dengan mengambil keputusan. Terkait dengan keputusan tersebut, terdapat 4 kemungkinan kebijakan yang dilakukan oleh penyelenggara terkait dengan *e-learning* yang di nilai tingkat kelayakanya, yaitu :

- (1) Keputusan untuk menghentikan *e-learning* yang telah dibuat, karena media tersebut tidak sesuai keinginan dan tidak bermanfaat bagi penggunanya;
- (2) Keputusan untuk merevisi *e-learning*, karena memiliki berbagai kelemahan namun memberikan manfaat bagi penggunanya;
- (3) Keputusan untuk melanjutkan *e-learning* tersebut, karena telah berjalan sesuai dengan tujuan dan target yang telah ditetapkan;
- (4) Keputusan untuk menyebarluaskan *e-learning*, karena keberhasilan dari pelaksanaan media tersebut dan memberikan manfaat bagi penggunanya.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Definisi Media Pembelajaran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media /média/n memiliki arti sebagai alat; sarana komunikasi; penghubung; perantara; atau yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mendefinisikan bahwa media merupakan semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Sedangkan *National Education Assosiation* (NEA) mendefinisikan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Menurut Ibrahim dkk (2000:3) media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sabagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan, Gagne (dalam Mahnun, 2012) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat meningkatkan rangsangan untuk belajar. Heinich dkk (dalam Mahnun, 2012) juga mendefinisikan istilah media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Apabila media tersebut menyalurkan pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud untuk pengajaran maka media itu bisa disebut dengan istilah media pembelajaran.

Menurut Costley & Lange (2017) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan kepada peserta didik saat proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Senada dengan definisi tersebut, Menurut Ibrahim dkk

(2000:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan(bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Definisi media pembelajaran menurut Suryani & Setiawan (2018:14) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan juga dapat merangsang pikiran, perasaanperhatian, dan kemauan siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan, Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Menurut Andiani dkk (2013) dalam pengembangannya, media yang dibuat harus disesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda, sehingga peserta didik bisa mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan alat atau bahan pembelajaran dalam menyalurkan informasi/pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.1.3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring perkembangan teknologi hingga sekarang ini, berdampak positif pada bertambahnya jenis media yang semakin luas. Maka timbulah penggolongan atau klasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik tiap jenis media. Banyak ahli yang mengemukakan tentang pengelompokan jenis media pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Ibrahim dkk, 2000:25) tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, Gagne mengelompokan media menjadi 7 kelompok yaitu : (1) Benda untuk di demonstrasikan; (2) Komunikasi lisan; (3) Media cetak; (4) Gambar diam; (5) Gambar gerak; (6) Film bersuara; dan (7) Mesin belajar. Senada dengan pengelompokan tersebut, menurut Lestari (2014) melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, klasifikasi media pembelajaran dibagi menjadi 7 kelompok yaitu : (1) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam; (2) Media proyeksi diam; (3) Media audio; (4) Media audio visual diam; (5) Media gambar hidup film; (6) Media televisi; dan (7) Multimedia.

Sedangkan klasifikasi media menurut Seels & Richey (1994) meliputi kategori media yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi:

1. Media visual diam yang tidak diproyeksikan. Meliputi gambar, foto, poster, charts, grafik, diagram, pameran, papan informasi.
2. Media visual diam yang diproyeksikan. Meliputi Proyeksi tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slide* presentasi, filmstrips.
3. Media audio. Meliputi rekaman piringan, pita kaset, *reel*.
4. Penyajian multimedia. Meliputi *multi image*, *slide plus*, suara tape.

5. Media visual dinamis yang diproyeksikan. Meliputi video, film, televisi.
6. Media cetak. Meliputi modul, buku teks, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas atau *Handout*.
7. Permainan. Meliputi teka-teki, simulasi, permainan papan.
8. Realita. Meliputi model, manipulatif, peta dan patung.

Sedangkan Media Teknologi Mutakhir meliputi:

1. Media berbasis telekomunikasi. Meliputi *teleconference*, kuliah jarak jauh atau *telelecture*.
2. Media berbasis *microprocessor*. Meliputi *computer assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif video, *hypertext*, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi : (1) Media cetak, (2) Media Audio, (3) Media Audio Visual, (4) Media proyeksi baik itu diam maupun gerak (5) Media simulasi, permodelan dan permainan. Sedangkan Media teknologi mutakhir meliputi : (1) Media berbasis telekomunikasi/jarak jauh dan (2) Media berbasis mikroprosesor (berbasis komputer/*hyper media*).

### **2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran pada dasarnya tidak hanya sebagai alat untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, namun

menurut Omenge & Priscah (2016) bahan ajar/media pembelajaran memiliki beberapa manfaat berikut :

- a. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, misalkan dengan menunjukkan gambar, video atau suara, membuat siswa memberikan perhatian lebih ke guru dan terlebih lagi keingintahuan mereka bertambah dalam memperhatikan materi yang di sampaikan melalui media pembelajaran.
- b. Memecahkan masalah kurangnya pengalaman bagi siswa.
- c. Memungkinkan siswa untuk menjangkau semuanya di luar kelas.
- d. Menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.

Sedangkan menurut Istiqlal (2018) media memiliki manfaat dan peran yang besar dalam proses pembelajaran. antara lain sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik..
- c. Memungkinkan peserta didik menjadi lebih interaktif.
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
- f. Proses belajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2014:29) adalah sebagai berikut :



1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta, sehingga dapat menambah motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya.

Sedangkan menurut Suryani & Setiawan (2018:14) manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah :
  1. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
  2. Memiliki arah, pedoman dan urutan pengajaran yang sistematis.
  3. Membantu menyajikan materi pelajaran yang lebih kongkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
  4. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan , agar pembelajaran tidak membosankan.
  5. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa :
  1. Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.

2. Memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri.
3. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
4. Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
5. Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki mafaat utama sebagai alat bantu penyampaian informasi dalam proses pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik yang mempengaruhi kondisi belajar siswa, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta dapat meningkatkan motivasi, pemahaman dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.3.4 Evaluasi Media Pembelajaran**

Evaluasi media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Sebuah media yang dikembangkan perlu dinilai atau dievaluasi terlebih dahulu sebelum dimanfaatkan secara luas dan berkelanjutan. Menurut Warsita (2013) evaluasi merupakan proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Kegiatan evaluasi melibatkan kegiatan pengukuran dan penilaian. Sedangkan menurut Muryadi (2017) evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur

sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan. Senada dengan hal itu, Selegi (2017) menyatakan bahwa evaluasi sebagai suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan tujuan yang dicapai, desain implementasi dan dampak untuk membuat keputusan dan meningkatkan pemahaman, sehingga evaluasi diartikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Sedangkan menurut Warsita (2013) evaluasi media pembelajaran diartikan sebagai proses menilai media pembelajaran berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Beberapa ciri khas kegiatan evaluasi media pembelajaran yaitu: (1) sebagai kegiatan yang sistematis, dilakukan secara berkesinambungan pada setiap proses pengembangan, (2) bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat guna pengambilan keputusan, dan (3) untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi media pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat/dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Ada dua macam jenis, cara/metode yang dapat digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran yaitu jenis evaluasi formatif dan sumatif. Dalam evaluasi media pembelajaran juga dapat dilakukan secara formatif dan sumatif yang dikembangkan oleh Michael Scriven's. Evaluasi formatif secara prinsip merupakan evaluasi yang dilaksanakan ketika program masih berlangsung sedangkan evaluasi sumatif dilakukan ketika program sudah berakhir (Arikunto, 2010: 42).

1. Evaluasi formatif (*formative evaluation*).

Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi pada waktu proses pengembangan media pembelajaran sedang berlangsung. Evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk atau program yang sedang dalam taraf pengembangan (Kurniawati, 2011). Senada dengan hal itu, Muryadi (2017) menyatakan bahwa evaluasi formatif digunakan untuk memperoleh informasi yang dapat membantu memperbaiki program. Evaluasi formatif dilaksanakan pada saat implementasi program sedang berjalan. Fokus evaluasi berkisar pada kebutuhan yang dirumuskan oleh karyawan atau orang-orang dalam program.

Pengujian prototipe media pembelajaran adalah salah satu proses menilai dengan menggunakan instrumen tertentu sebagai alat untuk menilai prototipe media pembelajaran sebelum digunakan oleh peserta didik (Kurniawati, 2011). Dari hasil penilaian, baik dari aspek isi atau konten, aspek pembelajaran, maupun aspek media, dihasilkan keputusan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, pengujian prototipe media pembelajaran merupakan bagian dari evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan suatu proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang sedang dalam tahap pengembangan.

## 2. Evaluasi sumatif (*summative evaluation*).

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran benar-benar telah selesai dikembangkan dalam bentuk master yang siap diimplementasikan di lapangan. Evaluasi ini dilakukan untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran memiliki nilai kemanfaatan terutama jika dibandingkan dengan pelaksanaan program-program yang lain. Dari hasil evaluasi sumatif ini akan diperoleh informasi tentang berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, atau keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di lapangan.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah produk atau program yang dihasilkan berkualitas atau tidak (Kurniawati, 2011). Keputusan yang dihasilkan apakah tetap menggunakan media pembelajaran tersebut atau tidak. Dalam bentuk akhirnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat itu patut digunakan dalam situasi-situasi seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi media pembelajaran ini disebut dengan evaluasi sumatif.

Dapat disimpulkan bahwa evaluasi media pembelajaran merupakan proses menilai media pembelajaran berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Jenis/metode evaluasi yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi formatif karena pengujian atau penilaian dilakukan pada waktu proses pengembangan media pembelajaran sedang berlangsung.

Hasil penilaian/evaluasi ini juga bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk atau program yang sedang berjalan agar lebih layak, efektif, efisien, dan berkualitas untuk digunakan dalam waktu yang luas dan berkelanjutan.

Pada umumnya, pendesain instruksional melakukan beberapa tahap evaluasi formatif, menurut Suparman (2012: 305-310) yaitu : (1) review oleh ahli di luar tim pendesain instruksional, (2) evaluasi satu satu (*one-to-one evaluation*), (3) evaluasi kelompok kecil, dan (4) uji coba lapangan.

#### 1. Review oleh Ahli di Luar Tim Pendesain Instruksional

Review oleh ahli penting karena untuk memperoleh pendapat dari pihak lain, sesama ahli tentang berbagai aspek seperti ketepatan konten menurut ahli bidang studi, dan desain fisik dari ahli media lain. Masukan dari para ahli lain ini perlu segera digunakan untuk merevisi produk instruksional tersebut.

#### 2. Evaluasi Satu-Satu

Evaluasi satu-satu dilakukan antara pendesain instruksional dengan tiga peserta didik secara individual. Peserta didik yang dipilih adalah yang mempunyai ciri-ciri seperti populasi sasaran. Ketiga peserta didik tersebut berasal dari peserta didik yang berkemampuan sedang sehingga dapat dipandang sebagai sampel yang *representative*. Maksud evaluasi ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan-kesalahan yang secara nyata terdapat dalam bahan instruksional. Di samping itu komentar

dari peserta didik tentang tingkat kesulitan dalam memahami isi atau materi intruksional.

### 3. Evaluasi Kelompok Kecil

Setelah direvisi berdasarkan masukan evaluasi dari pakar dan tiga orang peserta didik, produk instruksional tersebut dievaluasi lagi pada tahap ketiga dengan menggunakan sekelompok kecil peserta didik yang terdiri atas 8-20 orang. Kelompok kecil peserta didik ini harus representative untuk mewakili populasi sasaran yang sebenarnya. Di antara mereka tidak termasuk tiga orang peserta didik yang telah ikut dalam evaluasi satu-satu. Maksud evaluasi kelompok kecil ini adalah mengidentifikasi kekurangan kegiatan instruksional setelah direvisi berdasarkan evaluasi satu-satu baik oleh peserta didik maupun oleh peserta didik. Informasi yang diharapkan bukan saja tentang kualitas bahan instruksional, melainkan juga proses instruksional.

### 4. Uji Coba Lapangan

Setelah direvisi berdasarkan masukan evaluasi kelompok kecil, produk instruksional tersebut diujicobakan di lapangan sebagai tahap keempat atau tahap akhir dalam evaluasi formatif. Maksud uji coba lapangan ini adalah mengidentifikasi kekurangan produk instruksional tersebut bila digunakan dalam kondisi yang mirip dengan kondisi pada saat produk tersebut digunakan dalam dunia sebenarnya. Produk itu sendiri dan lingkungan pelaksanaan uji

coba harus dibuat semirip mungkin dengan keadaan pada waktu digunakan oleh populasi sasaran nanti. Jumlah populasi yang menjadi sampel dalam uji coba lapangan ini lebih besar dari jumlah peserta didik yang berpartisipasi dalam evaluasi kelompok kecil. Jumlah sekitar 30 orang peserta didik sudah dianggap cukup sepanjang sudah mempunyai ciri yang sama atau mirip dengan populasi sasaran.

#### **2.1.4 Sistem *E-Learning***

##### **2.1.4.1 Definisi *E-Learning***

Banyak ahli berpendapat dan memberikan penjelasan terkait penjelasan mengenai definisi *e-learning*, namun hingga saat ini belum ada definisi baku mengenai istilah tersebut. Menurut Michael, *e-learning* adalah segala bentuk kegiatan atau aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Definisi ini lebih berfokus dan menekankan pada penggunaan segala bentuk alat elektronik untuk proses belajarnya (Dian & Wahyuningsih, 2017:3). Hal tersebut sesuai dengan singkatan “E” dalam istilah “*E-Learning*” yang artinya elektronik. Sehubungan dengan pengertian tersebut menurut Sanderson (2002) lebih menjelaskan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi internet dan komputer untuk membantu proses belajar manusia.

Menurut Yılmaz dkk (2013) mendefinisikan *e-learning* sebagai proses belajar mengajar online melalui teknologi jaringan. Sedangkan menurut Islamiyah & Widayanti (2016) *e-learning* merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang



diterapkan khususnya di bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran jarak jauh atau dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk sistem digital yang dijumpai teknologi internet. Secara lebih detail Amirkhanpour dkk (2014) mendefinisikan *e-learning* sebagai sarana pengiriman materi pembelajaran melalui desktop komputer, laptop, PC, *smartphone*, tablet, dan perangkat elektronik lainnya dengan menggunakan internet, siaran satelit, dan media streaming lainnya.

Inovasi pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan model pembelajaran baru dalam bidang pendidikan, dimana *e-learning* memberikan peran dan fungsi yang besar khususnya dalam dunia pendidikan. Hal ini menjawab berbagai kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional salah satunya adalah mengenai keterbatasan ruang dan waktu. Menurut Hidayati (2017) berkembangnya *e-learning* merupakan sebuah tren yang dipengaruhi oleh faktor demografi siswa, pertukaran informasi dan inovasi teknologi informasi. Sehubungan dengan hal itu Nadziroh (2017) menyatakan bahwa teknologi informasi mempunyai standar *platform* internet yang bisa menjadi solusi permasalahan tersebut karena sifat dari internet yang memungkinkan segala sesuatu bisa saling terhubung, murah, sederhana dan terbuka sehingga internet bisa digunakan oleh siapa aja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*), kapan saja (*everytime*), dan bebas digunakan (*available to everyone*).

Penggunaan *e-learning* memang tidak bisa dilepaskan dari peran internet. Menurut Soekartawi (dalam Darmawan, 2014:10), internet pada dasarnya adalah

kumpulan informasi yang tersedia di komputer yang bisa diakses karena adanya jaringan yang tersedia di komputer tersebut. Oleh karena itu *e-learning* bisa dilaksanakan karena jasa internet. *E-Learning* di sebut pula dengan nama *online course* karena aplikasinya yang memanfaatkan jasa internet.

Dalam upaya memahami dan memaknai *e-learning*, ada beberapa perspektif yang dapat digunakan guna memperoleh pemahaman yang utuh dan fleksibel tentang *e-learning* yang dimaksud. Menurut Darmawan (2014:17) *e-learning* pada dasarnya tidak selalu berhubungan dengan proses pendidikan dan pembelajaran yang berbasis elektronik secara ideal, namun *e-learning* mampu untuk memberikan pemahaman bagaimana peserta belajar memperoleh materi dan melakukan proses pembelajaran melalui fasilitas internet dan sajian halaman *website* yang memberikan dan menyediakan bahan ajar yang berbasis elektronik.

Menurut Onno W. Purbo (dalam Sanderson, 2002) untuk dapat menghasilkan *e-learning* yang menarik dan diminati, ada tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang dan mendirikan *e-learning*, yaitu : sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan lebih memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan tampilan/menu yang ada, dengan kemudahan dan kesederhanaan pada tampilan yang disediakan, akan mengurangi pengenalan secara dasar penggunaan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga peserta akan fokus langsung pada pengerjaan tugas yang ada di *e-learning*nya, karena hal itu akan menghemat efisiensi waktu. Yang kedua yaitu syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang pendidik yang berkomunikasi dengan peserta didik saat proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan pendekatan

dan interaksi yang lebih personal, peserta didik dapat diperhatikan kemajuannya dan kemandirianya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Kemudian kedua layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola itu sendiri.

Dari semua definisi tersebut, dapat di tarik kesimpulan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang dilakukan seseorang individu atau kelompok dengan menggunakan bantuan internet, intranet, extranet, atau perangkat multimedia sejenis yang dilakukan secara *offline* maupun *online*, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran harus ada inovasi dalam setiap pelaksanaanya. Pengemasan pembelajaran sangat penting dilakukan agar bisa lebih menarik peserta didik dan pendidik yang lain sehingga inovasi akan terus dilakukan oleh pihak pihak yang berkepentingan. Pada dasarnya *e-learning* memungkinkan proses pembelajaran bisa lebih mudah dikelola khususnya dari segi materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian serta lingkungan dan kondisi pembelajaran yang dibutuhkan.

#### **2.1.4.2 Fungsi dan Manfaat *E-learning***

Menurut Darmawan (2014:29) terdapat tiga fungsi *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran, yaitu :

1. *Suplement* (tambahan)

*E-Learning* berfungsi sebagai suplemen atau tambahan, artinya : peserta didik mempunyai kebebasan dalam memilih, apakah akan menggunakan *e-*

*learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban atau keharusan dalam menggunakan atau mengakses materi *e-learning*.

2. *Komplement* (Pelengkap)

*E-Learning* berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap, artinya : materinya yang di *upload* diprogramkan untuk menambah dan melengkapi materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

3. *Substitution* (Pengganti)

*E-Learning* berfungsi sebagai substansi atau pengganti, artinya : *e-learning* sebagai solusi media pembelajaran modern jarak jauh yang dapat dimanfaatkan sebagai pengganti pembelajaran dalam kelas/tatap muka. Peserta didik secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari peserta didik.

Jika dikaitkan dengan penyelenggaraan Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning*, posisi *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administasi Dasar ini berfungsi sebagai *Substitution* (Pengganti). Hal ini dikarenakan *e-learning* SIP TENAN sudah menjadi pengganti pembelajaran konvensional sebelumnya, khususnya pada mata Diklat Teknis Administrasi Dasar. Selain itu, peserta pelatihan dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas yang telah di tentukan.

Dalam hal kebermanfaatannya secara umum, *e-learning* mampu menyajikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi yang intensif. Secara khusus, manfaat *e-learning* menurut Wagimin dkk (2014) adalah sebagai berikut:

1. Memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara siswa dengan tenaga pengajar dan nara sumber ahli.

Komunikasi antara tenaga pengajar dengan siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Komunikasi tersebut mencerminkan proses interaksi dan negosiasi makna bagi siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran;

2. Meningkatkan kolaborasi antar siswa untuk membentuk komunitas belajar.

Kolaborasi antar siswa dapat membantu siswa itu sendiri untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna, di bandingkan dengan belajar individu. Kolaborasi tersebut juga menciptakan hubungan antar siswa untuk saling berbagi dan saling bekerjasama dalam memecahkan masalah;

3. Mendorong siswa untuk secara mandiri mencari sumber belajar dan mencapai makna.

Dengan *e-learning*, siswa akan termotivasi untuk mencari berbagai sumber belajar secara mandiri dan mencapai kebermaknaan dari proses pencariannya. Sehingga siswa tidak tergantung lagi pada instruksi dan atau keberadaan tenaga pengajar;

4. Memberikan umpan balik lintas ruang dan waktu.

Dalam sistem *e-learning*, setiap saat siswa dapat menguji dirinya sendiri untuk mengetahui kemajuan, kesalahan, dan perbaikan yang perlu dilakukannya; dan

#### 5. Memberikan akses kepada beragam sumber belajar.

*E-learning* memungkinkan siswa dan tenaga pengajar untuk mengakses beragam sumber belajar yang tersedia di internet, berupa situs blog, artikel ilmiah, jurnal, media gambar, foto, video, audio, paket-paket pembelajaran, nara sumber ahli, dan lain-lain.

Dilihat dari berbagai pendapat di atas, pada dasarnya *e-learning* sebagai media pembelajaran mutakhir jarak jauh memiliki fungsi utama yaitu sebagai media tambahan, pelengkap dan pengganti yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat *e-learning* yaitu untuk memfasilitasi peserta didik kaitanya dengan pembelajaran *off class*/non tatap muka yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri artinya bisa memperoleh materi dari berbagai sumber dan mencapai kebermaknaan dari proses belajarnya dan juga *e-learning* bisa digunakan secara fleksibel, artinya bisa digunakan dimana mana tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

#### **2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning***

Menurut Lee & Wella (2018) kelebihan dari *e-learning* adalah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, visualisasi, dan kecepatan melalui berbagai kelebihan pada masing-masing media. Secara lebih jelas dan rinci menurut Soekartawi (2007:31) *e-learning* mempunyai beberapa kelebihan antara lain adalah:

1. Mempercepat terjadinya proses belajar dan mengajar dengan pendekatan *student-learning aproach*.
2. Menumbuhkan kreativitas berpikir

3. Mendorong peserta didik untuk selalu 'ingin tahu' yang lain
4. Mendorong proses belajar-mengajar menjadi lebih efisien
5. Mendorong peserta didik berjiwa mandiri
6. Memotivasi peserta didik giat belajar
7. Menjadikan komputer sebagai alat bantu untuk menyelesaikan administrasi.

Walaupun demikian, pemanfaatan *e-learning* untuk pembelajaran juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. diantaranya:

1. Kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademis atau aspek sosial.
3. Proses belajar dan mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran menggunakan ICT.
5. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet/intranet.
7. Tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan dalam hal internet kurang.
8. Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

Setiap media pembelajaran pasti ada kekurangan dan kelebihan masing masing tidak terkecuali *e-learning*. Dapat disimpulkan bahwa kelebihan *e-learning* yang utama yaitu mendorong peserta didik untuk belajar mandiri sehingga menumbuhkan kreatifitas dalam berfikir dan juga lebih efektif dan efisien dalam

hal biaya dan waktu. Sedangkan kekurangan *e-learning* dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi internet sehingga pengguna harus menguasai dan paham mengenai penggunaan teknologi dan harus *connect* internet, dan *e-learning* lebih terfokus kepada pelatihan dalam hal penggunaannya sehingga kurang dalam segi pendidikan, hal itu juga berpengaruh terhadap kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik.

#### **2.1.4.4 Klasifikasi dan Format *E-Learning***

Amirkhanpour dkk (2014) mengklasifikasikan *e-learning* dalam 3 kategori yaitu:

1. *Computer-based training* (CBT).

CBT adalah bentuk pendidikan di mana siswa belajar dengan melaksanakan pelatihan khusus program di komputer mereka.

2. *Technology-based learning* (TBL).

TBL merupakan pembelajaran melalui teknologi elektronik. termasuk Internet, intranet, konferensi audio / video, siaran satelit dll.

3. *Web-based training* (WBT).

WBT menggunakan media streaming untuk membuat lingkungan belajar yang dinamis melalui Internet. WBT ini sangat cocok untuk menyampaikan *e-learning* konten ke sekelompok besar orang yang tersebar di seluruh dunia asalkan ada koneksi internet berkecepatan tinggi.

Sedangkan menurut Nedelko (dalam Harahap, 2015) menyatakan ada tiga jenis format penerapan *e-learning*, yaitu:



1. *Web supported e-learning*

yaitu pembelajaran tetap dilakukan secara tatap muka dan didukung dengan penggunaan *website* yang berisi rangkuman tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, tugas dan tes singkat.

2. *Blended or mixed mode e-learning*

yaitu sebagian proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan sebagian lagi dilakukan secara online.

3. *Fully online e-learning format*

yaitu seluruh proses pembelajaran dilakukan secara online termasuk tatap muka antara pendidik dan peserta didik juga dilakukan secara online yaitu dengan menggunakan *teleconference*.

Dari berbagai jenis klasifikasi dan format *e-learning* di atas, pada dasarnya *e-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang tergolong baru ini termasuk ke dalam kategori *web based training*, karena *e-learning* ini dibuat dengan berbasis *website* dengan menggunakan internet yang digunakan secara umum dan sekelompok peserta pelatihan yang sudah terdaftar di seluruh Provinsi Jawa Tengah dalam mengikuti pelatihan teknis administrasi dasar. Dalam hal ini, format *e-learning*nya yaitu menggunakan sistem *blended or mixed mode e-learning* yaitu sistem pembelajaran campuran, artinya penggabungan antara pembelajaran di dalam kelas/tatap muka dan dengan sistem *e-learning* secara online yang dibagi dalam beberapa waktu.

#### **2.1.4.5 LMS (*Learning Management System*)**

Keberadaan *e-learning* oleh sebagian besar orang sering di kaitkan dengan LMS(*Learning Management System*). Menurut Sari dkk (2013) LMS (*Learning Management System*) memiliki pengertian dasar sebagai aplikasi perangkat lunak yang secara otomatis dapat menangani administrasi, pelaksanaan, dan pelaporan dari sebuah aktifitas pelatihan. Sedangkan menurut Surjono (2013) LMS adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan *resources* multimedia secara online yang berbasis web, mengelola kegiatan pembelajaran, memfasilitasi interaksi, komunikasi dan kerjasama pengajar dan peserta didik.

*Learning Management System* merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh sebuah institusi yang dapat dilakukan oleh sebuah institusi yang akan, sedang, dan mau melakukan pengelolaan desain dan sistem pelaksanaan, penilaian proses dan hasil pembelajaran secara elektronik. Menurut Darmawan (2014:65) LMS memberikan sebuah *tool* bagi instruktur, educator atau pendidik untuk membuat *website* pendidikan dan mengatur akses kontrol, sehingga hanya peserta yang terdaftar yang dapat mengakses dan melihatnya. LMS mendukung berbagai aktivitas, antara lain : administrasi, penyampaian materi pembelajaran, penilaian (tugas dan kuis), pelacakan/*tracking* & monitoring, kolaborasi, dan komunikasi/interaksi.

Menurut Surjono (2013) LMS memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Memusatkan dan mengotomisasi administrasi

- b. Mampu menyediakan layanan dan panduan yang dapat dilakukan oleh pengguna sendiri, tanpa melibatkan orang lain
- c. Merangkai dan menyajikan konten pembelajaran secara berkala
- d. Menggunakan *web-bases platform* sebagai platform aplikasinya
- e. Mendukung kemudahan portabilitas dan standarisasi yang lebih baik
- f. Mengatur konten pembelajaran yang sifatnya *reuse*.

Disisi lain menurut Cole (dalam Darmawan, 2014:65) mengungkapkan bahwa secara umum, fungsi-fungsi yang harus terdapat dalam pada sebuah LMS antara lain :

1. *Uploading and Sharing Material*

LMS menyediakan layanan untuk mempermudah proses publikasi konten. Dengan menggunakan editor HTML, kemudian mengirim dokumen melalui FTP server, sehingga dengan demikian memudahkan instruktur untuk menempatkan materi ajarnya.

2. *Forum and Chat*

Forum diskusi online dan *chatting* menyediakan layanan komunikasi dua arah antara instruktur dan pesertanya baik dilakukan secara sinkron (*chat*) maupun dilakukan secara asinkron (*forum, e-mail*). Fasilitas ini, memungkinkan peserta untuk memberikan pertanyaan ataupun tanggapannya dan mendiskusikanya dengan teman temanya.

3. *Quizzes and Survei*

Kuis dan Survei dapat digunakan untuk memberikan *grade/nilai* secara langsung bagi peserta. *Tool* ini sangat baik digunakan untuk mendapatkan

respon langsung dari peserta sesuai dengan kemampuannya dan daya serap yang mereka miliki dalam memahami materi.

#### 4. *Gathering and Reviewing Assignment*

*Tool* ini digunakan untuk pemberian nilai dan skoring kepada siswa secara online.

#### 5. *Recording Grades*

Fungsi lain dari LMS khususnya pada *tool* ini adalah untuk melakukan perekaman data nilai siswa secara otomatis, sesuai dengan konfigurasi dan pengaturan yang telah dilakukan oleh instruktur di awal proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa LMS (*Learning Management System*) adalah perangkat yang digunakan secara otomatis sebagai pendukung sistem *e-learning* dalam mengelola kegiatan dan aktivitas pembelajaran baik itu dalam hal administrasi, pelaksanaan pembelajaran sampai ke evaluasi/penilaian. Di dalam LMS ini terdapat berbagai *tool* dan fungsi untuk mendukung *e-learning*, diantaranya yaitu forum, *chat*, kuis, *upload* materi dll.

#### **2.1.4.6 Moodle**

*Moodle* atau singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* merupakan suatu *course content management* (CMS), yang diperkenalkan pertama kali oleh Martin Daugiamas, seorang *computer scientist dan educator*, yang menghabiskan sebagian waktunya untuk mengembangkan sebuah *learning management system* (LMS) di salah satu perguruan tinggi di Australia.

Nama *Moodle* memberikan suatu inspirasi bagi pengembangan *e-learning*. Surjono (2013) menegaskan bahwa *Moodle* merupakan perangkat lunak *open source* yang mendukung implementasi *e-learning* dengan paradigma terpadu dimana berbagai fitur pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasi dalam suatu portal *e-learning*.

Menurut Harahap (2015) *Moodle* merupakan Aplikasi yang dibuat untuk kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan jaringan internet melalui situs web yang dibangun khusus dan menggunakan prinsip *sosial constructionist pedagogy*. Sehingga dengan prinsip ini dapat membantu pengajar di dalam proses pembelajaran dari segala sudut pandang, dimana tidak hanya melakukan publikasi informasi tetapi dapat menuangkan segala pemikiran yang akan dituangkan.

Definisi *Moodle* menurut Prakoso (2005:13) yaitu sebuah paket perangkat lunak yang berguna untuk membuat dan mengadakan kursus/pelatihan pendidikan yang berbasis internet. *Moodle* diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak open source (di bawah lisensi *GNU Public License*) artinya, meski memiliki hak cipta, *Moodle* tetap memberikan kebebasan bagi pengguna untuk mengcopy, menggunakan dan memodifikasinya. *Moodle* juga merupakan CMS yang mana merupakan aplikasi yang berjalan berbasis web yang memerlukan *web server* sebagai media untuk dapat berjalan dengan baik. Software yang dapat dijadikan *web server* yaitu *Apache*, *Wap Server* dan *XAMPP*.

Menurut Darmawan (2014:70) *moodle* merupakan salah satu CMS/LMS yang banyak digunakan oleh institusi pendidikan saat ini. Kelebihan *Moodle* adalah sebagai berikut :

1. *Free dan Open Source*

*Moodle* bernaung di bawah *open sources*, sehingga dengan begitu semua orang dapat memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan institusi yang membutuhkannya. *Moodle* juga di distribusikan secara gratis, sehingga tidak membutuhkan sedikitpun dana untuk membeli aplikasinya.

2. Ukuran Kecil, Kemampuan Maksimal

Dengan ukuran yang kecil (Sekitar 17 MB untuk versi *Moodle* 1.9), namun mampu mengelola aktivitas kegiatan akademik dan pembelajaran hingga seukuran sebuah universitas dengan jumlah mahasiswa sekitar 50.000 orang.

3. Komunitas Besar dan Saling Berbagi

Komunitas Pengguna *Moodle* tergabung dalam Suatu Organisasi yang bernaung di bawah *www.moodle.org*.

4. Mudah Penggunaan

Instalasi yang sangat mudah dengan dukungan dengan berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia.

*Moodle* merupakan perangkat lunak *open source* yang dibuat untuk mendukung kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dikenal dengan konsep pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Fitur pembelajaran dalam *Moodle* dengan mudah dapat diakomodasi dalam suatu portal *e-learning*. Fasilitas atau fitur yang terdapat pada LCMS *Moodle* yang dapat digunakan sebagai wadah interaksi dalam mendukung proses pembelajaran antara lain adalah : *Chat*, Forum Diskusi, *Upload File*, Pengumpulan tugas, Kuis dll.

## **2.1.5 Pendidikan Dan Pelatihan**

### **2.1.5.1 Konsep dasar Pendidikan dan Pelatihan**

Cara pengembangan kompetensi ASN salah satunya adalah melalui pendidikan dan pelatihan atau sering dikenal dengan diklat. Dalam Undang-Undang No.5 Tahun 2004 pada Pasal 70 mengenai Aparatur Sipil Negara (ASN) ditegaskan bahwa Setiap pegawai ASN memiliki hak dan kesempatan untuk pengembangan kompetensi, antara lain melalui pendidikan dan pelatihan (diklat), kursus, seminar, dan penataran.

Menurut Nurasyiah & Hidayat (2017) pendidikan dan pelatihan adalah upaya untuk mengembangkan sumber daya aparatur, terutama untuk peningkatan profesionalisme yang berkaitan dengan ketrampilan administrasi dan ketrampilan manajemen (kepemimpinan). Senada dengan pengertian tersebut, menurut Basri & Rusdiana (2015:15) pendidikan dan pelatihan adalah upaya untuk pengembangan sumber daya manusia baik itu pegawai maupun karyawan demi meningkatkan kemampuan dalam bidang pekerjaannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh organisasi, lembaga/perusahaan.

Sedangkan menurut Alamri (2015) diklat adalah proses penyelenggaraan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kemampuan Pegawai Negeri Sipil. Tujuan diklat diantaranya adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap agar dapat melaksanakan tugas pekerjaan baik bersifat umum pemerintah maupun pembangunan, yang berorientasi pada pelayanan, pengayoman dan pengembangan partisipasi masyarakat.

Diklat terdiri dari dua jenis dan jenjang yaitu Diklat Prajabatan dan Diklat Dalam Jabatan. Diklat Prajabatan terdiri dari Diklat Prajabatan Golongan 1, 2, dan 3 untuk menjadi PNS sesuai golongan yang diikuti. Sedangkan Diklat Dalam Jabatan terdiri dari Diklat Kepemimpinan, Diklat Fungsional, dan Diklat Teknis. Dalam penyelenggaraannya, diklat pemerintah mempunyai ketentuan kurikulum dan metode tersendiri dalam penyusunannya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan PNS menyatakan bahwa diklat menggunakan kurikulum dan metode antara lain sebagai berikut:

1. Kurikulum diklat mengacu pada standar kompetensi jabatan.
2. Penyusunan dan pengembangan kurikulum diklat dilakukan dengan melibatkan pengguna lulusan, penyelenggara diklat, peserta dan alumni diklat, serta unsur ahli lain.
3. Kurikulum Diklat Prajabatan dan Diklatpim oleh Instansi Pembina.
4. Kurikulum Diklat Fungsional ditetapkan oleh Instansi Pembina Jabatan Fungsional.
5. Kurikulum Diklat Teknis ditetapkan oleh instansi teknis yang bersangkutan.

Mengenai tujuan diklat, berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan PNS menyatakan diklat bertujuan antara lain untuk:

1. Meningkatkan pengetahuan, keahlian, ketrampilan dan sikap untuk dapat melaksanakan tugas jabatan secara profesional dengan dilandasi kepribadian dan etika PNS sesuai dengan kebutuhan instansi;



2. Menciptakan aparatur yang mampu berperan sebagai pembaharu dan perekat persatuan dan kesatuan bangsa;
3. Memantapkan sikap dan semangat pengabdian yang berorientasi pada pelayanan, pengayoman, dan pemberdayaan masyarakat;
4. Menciptakan kesamaan visi dan dinamika pola pikir dalam melaksanakan tugas pemerintahan umum dan pembangunan demi terwujudnya pemerintahan yang baik.

Sedangkan tujuan dan manfaat pendidikan dan pelatihan menurut Simamora (dalam Nurasyiah & Hidayat, 2017) menyebutkan manfaat-manfaat yang diperoleh dari diadakannya pendidikan dan pelatihan (diklat), yaitu:

- a. Meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas.
- b. Mengurangi waktu belajar yang diperlukan karyawan untuk mencapai standar-standar kinerja yang ditentukan.
- c. Menciptakan sikap, loyalitas dan kerjasama yang lebih menguntungkan.
- d. Memenuhi persyaratan perencanaan sumber daya manusia.
- e. Mengurangi jumlah dan biaya kecelakaan kerja.
- f. Membantu karyawan dalam peningkatan dan pengembangan pribadi mereka.

Mengacu pada seluruh uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat yang bisa dapat dan dipetik dari pelaksanaan program diklat adalah dapat bermanfaat untuk individu dan juga bermanfaat bagi organisasi/lembaga untuk mencapai tujuan, karena peningkatan kualitas karyawan/pegawai bermanfaat juga kepada peningkatan kinerja organisasi/lembaga secara keseluruhan.

### **2.1.5.2 Diklat Teknis**

Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2000 (Pasal 12) tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan PNS menyatakan bahwa Diklat Teknis merupakan diklat yang dilaksanakan untuk mencapai persyaratan kompetensi teknis yang diperlukan untuk melaksanakan tugas PNS.

Sedangkan secara detail menurut Alamri (2015) Diklat Teknis yaitu diklat yang dilaksanakan untuk memberikan keterampilan dan atau penguasaan pengetahuan teknis yang berhubungan secara langsung dengan pelaksanaan tugas pokok instansi yang bersangkutan dan pengetahuan yang berkenaan dengan bidang pelayanan teknis yang bersifat umum, administratis dan manajemen yang keberadaannya menunjang pelaksanaan tugas pokok dan fungsi instansi yang bersangkutan.

Peraturan Gubernur Nomor 15 Tahun 2016 tentang Pendidikan dan Pelatihan Teknis di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah menyatakan bahwa tujuan penyelenggaraan Diklat Teknis adalah untuk :

1. Meningkatkan pengetahuan, keahlian, ketrampilan, sikap dan perilaku untuk dapat melaksanakan tugas teknis secara profesional dengan dilandasi kepribadian dan etika sesuai dengan kompetensi teknis pekerjaannya.
2. Memantapkan sikap, perilaku dan semangat pengabdian yang berorientasi pada pelayanan, pengayoman dan pemberdayaan masyarakat.

Sasaran diklat teknis adalah terwujudnya peserta Diklat Teknis yang memiliki kompetensi sesuai dengan persyaratan pekerjaan masing-masing.

### **2.1.5.3 Diklat Teknis Administrasi Dasar**

Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 16 Tahun 2016 tentang Pendidikan dan Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Bagi Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah menyatakan bahwa Diklat Teknis adalah diklat yang dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan, sikap dan ketrampilan teknis bidang administrasi dasar kepada Pegawai Negeri Sipil di lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dalam rangka menjamin tertib administrasi, tertib hukum dan tertib pelayanan.

Diklat Teknis Administrasi Dasar bertujuan untuk :

- a. Membentuk PNS yang memiliki pengetahuan, sikap dan ketrampilan teknis bidang administrasi dasar.
- b. Menyiapkan PNS yang mempunyai kompetensi untuk menjalankan tugas secara tertib administrasi, tertertib hukum dan tertib pelayanan.
- c. Menyiapkan PNS yang mempunyai wawasan dan karakteristik sesuai budaya Jawa Tengah.

Peserta Diklat Administrasi dasar adalah PNS di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah selambat-lambatnya 2 tahun terhitung mulai tanggal pengangkatannya sebagai PNS. Yang kedua adalah PNS yang mutasi ke Pemerintah Provinsi Jawa Tengah apabila belum pernah naik pangkat yang pertama.

## **2.1.6 BPSDMD Provinsi Jawa Tengah**

### **2.1.6.1 Sejarah BPSDMD Provinsi Jawa Tengah**

Dalam perjalanan dan awal berdirinya, Badan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Jawa Tengah telah mengalami perubahan nama, pertumbuhan, dan perkembangan yang sangat pesat. Berikut adalah sejarah berdirinya BPSDMD Provinsi Jawa Tengah :

1. Diawali pada tahun 1927 berdirilah PELATIP (Pelatihan Pegawai) di bawah koordinasi Biro Kepegawaian Setda Propinsi Jawa Tengah yang bertempat di Kamar 14 Kantor Setda, Propinsi Dati 1 Jawa Tengah di Jl. Menteri Supeno No. 1 Semarang. Dipimpin oleh seorang Kepala.
2. Pada tahun 1974 berubah nama menjadi PUSDIKLAT PROPINSI DATI 1 JAWA TENGAH. Bertempat di Kamar 14 Kantor Setda, Propinsi Dati 1 Jawa Tengah di Jl. Menteri Supeno No. 1 Semarang. Dipimpin oleh seorang Direktur.
3. Pada tahun 1982 PUSDIKLAT PROPINSI DATI 1 JAWA TENGAH berpindah ke Jl. Imam Bonjol No. 42 Semarang (disamping Hotel Bali).
4. Kemudian pada tahun 1985 PUSDIKLAT PROPINSI DATI 1 JAWA TENGAH berpindah ke Jl. Gajah Mada No. 112 Semarang.
5. Sejak Tanggal 28 Mei 1988 PUSDIKLAT PROPINSI DATI 1 JAWA TENGAH bertempat tetap di Jl. Setia Budi No. 201 A Sronol Semarang. Dipimpin oleh seorang Kepala Diklat.

6. Pada tahun 1993 PUSDIKLAT PROPINSI DATI 1 JAWA TENGAH pada lokasi yang sama berpindah tempat ke gedung ex. APDN Jl. Setia Budi 201 A Sronдол Semarang.
7. Berdasarkan pemberlakuan Otonomi Daerah tahun 1999, Sebutan Instansi kemudian disesuaikan dan berubah nama menjadi DIKLAT PROPINSI JAWA TENGAH.
8. Kemudian Pada tahun 2001, Instansi ini berubah lagi menjadi BADAN DIKLAT PROPINSI JAWA TENGAH dan dipimpin oleh Kepala Badan (Eselon IIa).
9. Selanjutnya Pada tahun 2008, dengan di terbitkannya Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No. 7 Tahun 2008, Badan Diklat Provinsi Jawa Tengah kemudian mengalami perubahan SOTK, sedikit ada perubahan nama menjadi BADAN DIKLAT PROVINSI JAWA TENGAH yang dipimpin oleh seorang Kepala Badan (Eselon IIa).
10. Terakhir Pada tahun 2017, dengan terbitnya Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Jawa Tengah, Badan Pendidikan dan Pelatihan Provinsi Jawa Tengah mengalami perubahan nomenklatur menjadi BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DAERAH PROVINSI JAWA TENGAH yang dipimpin oleh seorang Kepala Badan (Eselon IIa).

#### **2.1.6.2 Visi dan Misi BPSDMD Provinsi Jawa Tengah**

Visi dan Misi BPSDMD Provinsi Jawa Tengah adalah sebagai berikut :

a. Visi

Jawa Tengah berdikari dan semakin sejahtera, (tetap) mboten korupsi, mboten ngapusi.

b. Misi

1. Membangun masyarakat Jawa Tengah yang religius, toleransi, dan guyup untuk menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Memperluas informasi birokrasi melalui penguatan koordinasi dengan pemerintahan kabupaten/kota.
3. Mengurangi kemiskinan dan pengangguran dengan memperkuat basis ekonomi rakyat dan membuka ruang usaha baru.
4. Menjadikan rakyat Jawa Tengah lebih sehat, lebih pintar, lebih berbudaya dan mencintai lingkungan.

### **2.1.6.3 Dasar Hukum dan Perundang-Undangan**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1950 tentang Pembentukan Provinsi Jawa Tengah (Himpunan Peraturan-Peraturan Negara Tahun 1950 halaman 68-92)
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2004 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 53, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4389);
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014

- Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan Antara Pemerintah Pusat Dan Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 126, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4438);
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 79 Tahun 2005 tentang Pedoman Pembinaan Dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor Nomor 4593);
  6. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2007 tentang Pembagian Urusan Pemerintahan Antar Pemerintah, Pemerintahan Daerah Provinsi, Dan Pemerintahan Daerah Kabupaten/Kota (Lembaran negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 82, Tambahan Lembaran negara Republik Indonesia Nomor 4737);
  7. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007 tentang Organisasi Perangkat Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 89, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4741);

8. Peraturan Presiden Nomor 1 Tahun 2007 tentang Pengesahan, Pengundangan Dan Penyebarluasan Peraturan Perundang-Undangan;
9. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 4 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintahan Yang Menjadi Kewenangan Pemerintahan Daerah Provinsi Jawa Tengah (Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2008 Nomor 4 Seri E Nomor 4, Tambahan Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 8);
10. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 57 Tahun 2007 tentang Petunjuk Teknis Penataan Organisasi Perangkat Daerah;
11. Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Jawa Tengah
12. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 84 Tahun 2016 tentang Struktur dan Tata Kerja Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Jawa Tengah

#### **2.1.6.4 Tugas Pokok dan Fungsi BPSDMD Provinsi Jawa Tengah**

- a. Kedudukan
  1. BPSDMD merupakan fungsi penunjang urusan pemerintahan di bidang Sumber Daya Manusia ASN(Aparatus Sipil Negara) yang sudah menjadi kewenangan daerah.
  2. BPSDMD dipimpin oleh seorang Kepala Badan yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Badan.



b. Tugas

BPSDMD Provinsi Jawa Tengah mempunyai tugas membantu Gubernur dalam melaksanakan fungsi penunjang urusan pemerintahan dalam Bidang Pengembangan Sumber Daya Manusia ASN(Aparatur Sipil Negara) yang sudah menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang ditugaskan kepada daerah

c. Fungsi

Dalam melaksanakan tugas di atas BPSDMD Provinsi Jawa Tengah melaksanakan fungsi sebagai berikut :

1. Penyusunan kebijakan teknis pengembangan sumber daya manusia ASN;
2. Pelaksanaan tugas dukungan teknis pengembangan sumber daya manusia ASN;
3. Pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan tugas dukungan teknis pengembangan sumber daya manusia ASN;
4. Pembina teknis penyelenggaraan fungsi penunjang urusan pemerintahan Daerah di Bidang pengembangan sumber daya manusia ASN;
5. Pelaksanaan dan pembinaan administrasi dan kesekretariatan kepada seluruh unit kerja di lingkungan badan; dan
6. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan Gubernur, sesuai tugas dan fungsinya.

### **2.1.6.5 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi BPSDMD Provinsi Jawa Tengah terdiri atas : (1) Kepala Badan; (2) Sekretariat; (3) Bidang Sertifikasi dan Penjaminan Mutu; (4) Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis; (5) Bidang Pengembangan Kompetensi Jabatan Fungsional; (6) Bidang Pengembangan Kompetensi Manajerial; dan (7) Kelompok Jabatan Fungsional.

Dalam pelaksanaannya, tiap bidang tersebut memiliki tugas masing-masing. Kepala Badan mempunyai tugas memimpin pelaksanaan tugas dan juga sebagai fungsi badan. Sekretariat mempunyai tugas untuk penyiapan perumusan dan pelaksanaan kebijakan teknis, pengkoordinasian, pemantauan, pelaporan pembinaan, evaluasi dan memberi dukungan administrasi kepada seluruh unit organisasi di lingkungan badan. Sekretariat terdiri atas : (1) Subbagian Program; (2) Subbagian Keuangan; dan (3) Subbagian Umum dan Kepegawaian.

Bidang Sertifikasi dan Penjaminan Mutu mempunyai tugas menyusun kebijakan teknis, pengkoordinasian dan pelaksanaan tugas, pembinaan teknis, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan tugas dukungan teknis di Bidang Sertifikasi Kompetensi, Pengembangan Perangkat Pembelajaran dan Tenaga Pengembang Kompetensi dan Pengendalian Mutu dan Kerja Sama. Bidang Sertifikasi Kompetensi terdiri atas : (1) Subbidang Sertifikasi Kompetensi; (2) Subbidang Pengembangan Perangkat Pembelajaran dan Tenaga Pengembang Kompetensi; dan (3) Subbidang Pengendalian Mutu dan Kerjasama.

Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis mempunyai tugas menyusun kebijakan teknis, pengkoordinasian dan pelaksanaan tugas, pembinaan teknis,

pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan tugas dukungan teknis di Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis Umum, Pengembangan Kompetensi Teknis Inti dan Pengembangan Kompetensi Teknis Pilihan. Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis terdiri atas : (1) Subbidang Pengembangan Kompetensi Teknis Umum; (2) Subbidang Pengembangan Kompetensi Teknis Inti; dan (3) Subbidang Pengembangan Kompetensi Teknis Pilihan.

Bidang Pengembangan Kompetensi Jabatan Fungsional mempunyai tugas menyusun kebijakan teknis, pengoordinasian dan pelaksanaan tugas, pembinaan teknis, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan tugas dukungan teknis di Bidang Pelatihan Pembentukan Jabatan Fungsional, Pelatihan Penjurangan Jabatan Fungsional dan Pengembangan Kompetensi Teknis Jabatan Fungsional. Bidang Pengembangan Kompetensi Jabatan Fungsional, terdiri atas : (1) Subbidang Pelatihan Pembentukan Jabatan Fungsional; (2) Subbidang Pelatihan Penjurangan Jabatan Fungsional; dan (3) Subbidang Pengembangan Kompetensi Teknis Jabatan Fungsional.

Bidang Pengembangan Kompetensi Manajerial mempunyai tugas menyusun kebijakan teknis, pengoordinasian dan pelaksanaan tugas, pembinaan teknis, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan tugas dukungan teknis di Bidang Pengembangan Kompetensi Pimpinan Perangkat Daerah, Pengembangan Kompetensi Kepemimpinan Jabatan Pimpinan Tinggi dan Jabatan Administrator, dan Pengembangan Kompetensi Kepemimpinan Jabatan Pengawas dan Pelatihan Prajabaran. Bidang Pengembangan Kompetensi Manajerial, terdiri atas : (1) Subbidang Pengembangan Kompetensi Pimpinan Perangkat Daerah; (2) Subbidang

Pengembangan Kompetensi Kepemimpinan Jabatan Pimpinan Tinggi dan Jabatan Administrator; dan (3) Subbidang Pengembangan Kompetensi Kepemimpinan Jabatan Pengawas dan Pelatihan Prajabaran.

Kelompok Jabatan Fungsional pada lingkungan badan ditetapkan sesuai dengan kebutuhan dan mempunyai tugas melakukan kegiatan sesuai jabatan fungsional masing-masing sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

#### **2.1.6.6 Implementasi *E-Learning* di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah**

BPSDMD Provinsi Jawa Tengah merupakan badan diklat pertama yang menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran jarak jauh dalam proses pembelajaran diklat di Jawa Tengah. *E-Learning* ini diberi nama SIP TENAN yang merupakan singkatan dari Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik. BPSDMD Jawa Tengah bekerjasama dengan Mahasiswa PPL UNNES 2019 Jurusan Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan *e-learning* tersebut, dari penyusunan kurikulum, pembuatan web sampai soal evaluasi. *E-Learning* ini baru diterapkan dan diujicobakan dulu pada satu materi yaitu materi Diklat Teknis Administrasi Dasar, karena penguasaan materi yang tidak terlalu sulit di bandingkan dengan diklat yang lain dan juga pesertanya sudah sedikit paham mengenai penggunaan teknologi informasi.

Sistem *e-learning* SIP TENAN ini sudah diterapkan dan digunakan pertama kali secara resmi pada tanggal 21 Oktober 2019 – 1 November pada Diklat Teknis Administrasi Dasar untuk Angkatan 1 yang berjumlah 35 peserta dari berbagai

daerah di Jawa Tengah dan dilaksanakan selama 10 hari dengan sistem *blended learning* yaitu sistem gabungan, online dan tatap muka.

Menurut Dwiyo (2018:143) dalam mengembangkan dan meimplementasikan *e-learning* terdiri dari 3 tahap yaitu :

1. Tahap analisis.

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pengembangan *e-learning*, sebelum melakukan pengembangan *e-learning*. Tahap analisis ini terdiri dari : (1) Analisis kebutuhan pemecahan masalah, (2) identifikasi sumber belajar dan kendala, (3) identifikasi karakteristik pembelajar.

2. Tahap Perencanaan.

Tahap perencanaan pada dasarnya merupakan sebuah gambaran atau rencana yang menggambarkan mengenai beberapa tindakan atau aktivitas yang dilangsungkan pada saat proses belajar mengajar. Dalam konteks *e-learning* tahap perencanaan terdiri atas : (1) Menetapkan tujuan pembelajaran, (2) Memilih dan menetapkan tujuan pembelajaran strategi pembelajaran (mengorganisasi isi, penyampaian dan pengelolaan) , (3) mengembangkan sumber belajar (tatap muka, online dan offline).

3. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses pengembangan dan implementasi *e-learning*. Evaluasi berfungsi untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tindakan yang harus dilakukan jika tujuan pembelajaran belum tercapai. Tahap evaluasi terdiri atas : (1) ujicoba, (2) revisi, (3) prototipe rancangan pembelajaran.

Dalam pelaksanaanya selama 10 hari, peserta mengikuti beberapa kegiatan antara lain :

1. Pada hari pertama dilakukan secara tatap muka atau *on class* dimana peserta mengikuti : upacara pembukaan, *overview*, dan penjelasan teknis.
2. Untuk hari ke 2, masih dilaksanakan secara on tatap muka dimana peserta mengikuti kegiatan : *pre test* dan mengikuti simulasi cara penggunaan *e-learning*.
3. Hari ke 3 sampai hari ke 9 mulai menggunakan *off class* atau secara online menggunakan *e-learning*, dimana peserta mulai masuk ke materi dengan melewati beberapa tahapan yaitu : mengisi daftar hadir, menyaksikan video pengantar, mengakses bahan ajar yang meliputi video referensi dan e-modul, menjawab dan mengumpulkan tugas, mengerjakan kuis, dan peserta aktif dalam forum diskusi. Dalam pengaksesan materi, tiap tahapanya diberi waktu untuk pengaksesan dan pengerjaanya.
4. Untuk hari ke 10 peserta mengikuti kegiatan tatap muka kembali yaitu : mengerjakan ujian akhir, mengerjakan *post test*, seminar atau mempresentasikan hasil tugas yang telah dikumpulkan, evaluasi, dan pelepasan beserta penyerahan sertifikat ke peserta.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

*E-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah adalah media pembelajaran jarak jauh pengembangan kompetensi ASN di Provinsi Jawa Tengah. *E-learning* SIP TENAN ini merupakan *e-learning* diklat baru dan pertama kali di

Provinsi Jawa Tengah yang dikembangkan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan seperti jumlah peserta diklat yang sangat banyak dibandingkan dengan pegawai dan widyaiswara setiap tahunnya serta peserta diklat yang memiliki jam kerja padat untuk melayani publik dan masyarakat. Dengan adanya *e-learning* ini harapannya bisa mengatasi permasalahan tersebut.

Selama pelaksanaannya, masih terdapat beberapa kendala didalamnya yaitu penggunaan *e-learning* SIP TENAN yang belum terlalu optimal, dikarenakan *e-learning* SIP TENAN masih tergolong baru. Selain itu, peserta pelatihan tidak terbiasa dan kurang paham mengenai penggunaan teknologi informasi dan model pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini dikarenakan peserta *e-learning* mempunyai karakteristik yang berbeda dan berasal dari latar belakang pekerjaan yang berbeda beda. Selama pelaksanaan diklat, peserta pelatihan juga masih bekerja diunit kerja masing-masing, hal ini lah yang memberatkan peserta dalam hal pemahaman materi dan penugasan karena waktu pengaksesanya yang singkat.

Dalam pengembangan sebuah produk atau sistem yang baru pertama kali dan belum pernah dilakukan uji tingkat kelayakan selama pelaksanaannya, perlu diadakan sebuah analisis kelayakan untuk memastikan sistem *e-learning*nya benar-benar berkualitas dan layak digunakan atau tidak. Menurut Putera dkk (2017) penilaian kelayakan pada media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan dan peningkatan kualitas pembelajaran, karena perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang optimal dan

penyelenggaraan pembelajaran yang berkualitas, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan melakukan uji kelayakan pada media tersebut.

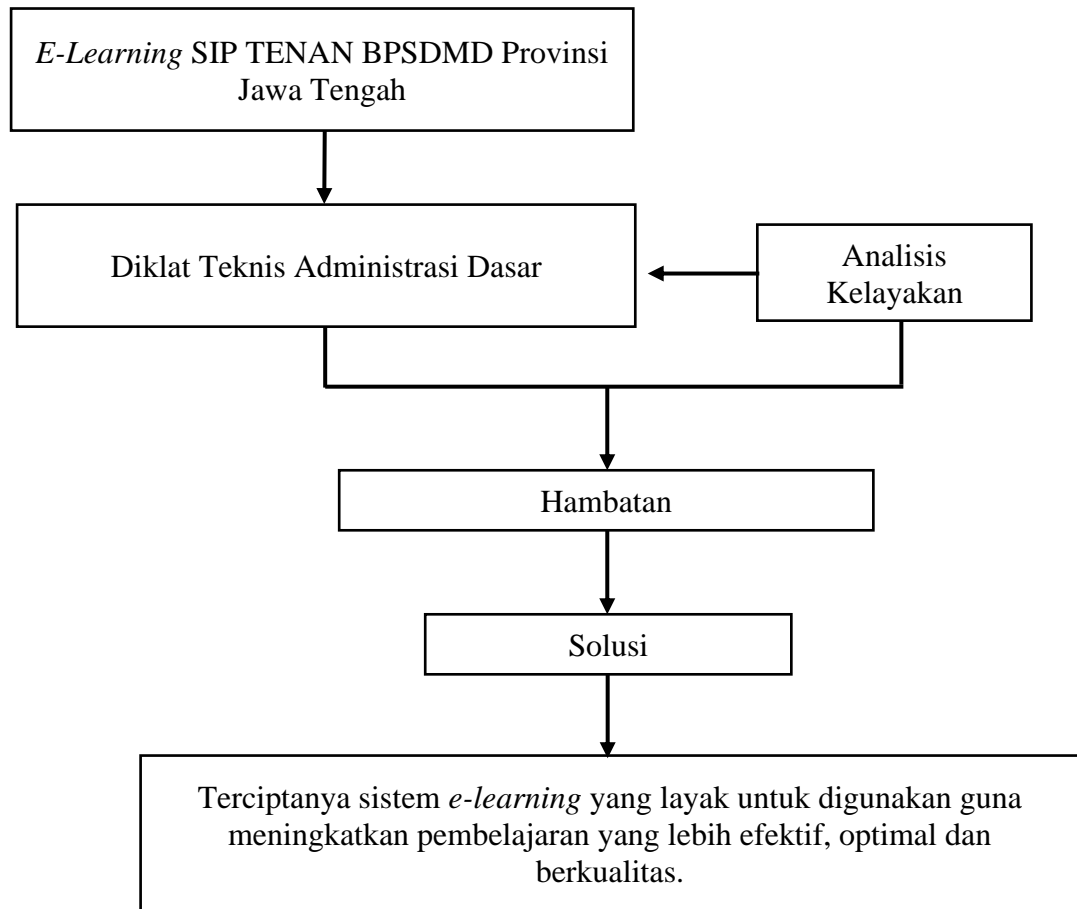
Analisis kelayakan merupakan proses penjabaran dan pemecahan persoalan dalam menilai sejauh mana kegunaan dan manfaat yang diperoleh dalam membangun/menciptakan suatu produk, dalam hal ini produk yang dibangun adalah produk *e-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki produknya apabila terdapat hambatan atau kesalahan dalam produk tersebut dan juga bertujuan agar terciptanya produk yang berkualitas dari segi apapun sehingga produk tersebut menjadi layak untuk di gunakan secara berkelanjutan.

Menurut Winarno (2009:74) media pembelajaran dikatakan layak dilihat dari mampu tidaknya media tersebut memenuhi standar penilaian kelayakan yang perlu dilakukan pengujian terhadap beberapa indikator penilaian baik dari aspek media dan aspek materi. Senada dengan hal itu, penelitian terdahulu mengenai uji kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh Ernawati (2017) menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang diterapkan dikategorikan sangat layak karena telah memenuhi tiap aspek dan memenuhi kriteria skor penilaian. Penelitian mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis android yang dilakukan Damayanti dkk (2018) menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, karena sudah memenuhi kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Namun masih perlu dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan *e-learning* yang dikembangkan/diterapkan sebelumnya.



Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis hasil tingkat kelayakan yang didapatkan dari penilaian oleh ahli media, widyaiswara, peserta pelatihan dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan penilaian terhadap aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, aspek materi pembelajaran, dan aspek pembelajaran. Dari hasil penilaian dan analisis tiap aspek tersebut dapat mengetahui tingkat kelayakan *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar, sehingga diperoleh hambatan dan solusi untuk mengatasi hambatan tersebut.

Kerangka berpikir dalam penulisan ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian terutama untuk memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan akan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penulisan. Penelitian ini akan meneliti tentang Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Harapannya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan sistem *e-learning* kedepannya agar tercipta sistem *e-learning* yang layak untuk digunakan guna meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif, optimal dan berkualitas. Alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian evaluasi. Menurut Hamdi (2014:5) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan pada fenomena-fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.

Penelitian evaluasi ini menggunakan model evaluasi formatif yang bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk menjadi lebih layak, efektif, efisien, dan berkualitas. Evaluasi formatif sendiri dikembangkan oleh Michael Scriven pada tahun 1967, menurut Scriven (dalam Arikunto, 2010:42) evaluasi formatif adalah suatu evaluasi yang biasanya dilakukan ketika suatu produk atau media pembelajaran tertentu sedang dikembangkan dan biasanya lebih dari sekali dengan tujuan untuk memperbaiki. Senada dengan hal itu, menurut Muryadi (2017) evaluasi formatif digunakan untuk memperoleh informasi yang dapat membantu memperbaiki program pada saat implementasi program sedang berjalan. Hasil dari evaluasi formatif ini nantinya dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang sedang dalam tahap pengembangan.

Evaluasi formatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa layak atau tidaknya media *e-learning* Provinsi Jawa Tengah yang sedang berjalan untuk dimanfaatkan sebagai media penunjang diklat di lingkup Provinsi Jawa Tengah secara berkelanjutan. Hasil dari evaluasi *e-learning* ini juga akan mengetahui hambatan yang terdapat di dalamnya yang kemudian akan ditemukan solusi sebagai rekomendasi dan membantu memperbaiki media tersebut. Dalam penelitian ini, yang akan penulis evaluasi adalah media *e-learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar dengan melakukan penilaian berdasarkan aspek/kategori kelayakan media yang telah ditentukan.

### **3.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

Dalam penelitian ini tempat yang dipilih peneliti adalah di BPSDMD (Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah) Provinsi Jawa Tengah. Alasan peneliti memilih lembaga tersebut karena peneliti sebelumnya PPL di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah dan ikut berpartisipasi dalam pengembangan *E-Learning* SIP TENAN yang merupakan *e-learning* pertama kali di Jawa Tengah dalam lembaga pendidikan dan penelitian. Karena *e-learning* ini yang pertama kali di Jawa Tengah dan baru dilaksanakan pada bulan November Tahun 2019, maka peneliti ingin meneliti mengenai kelayakan *e-learning* tersebut dalam berbagai aspek dan indikator. Waktu penelitian dilakukan bulan Maret - April 2020.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek dan objek dalam sebuah penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk ditarik suatu kesimpulan. Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah (1) Seluruh peserta *e-learning* Diklat Teknis Administrasi Dasar BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, (2) Seluruh widyaiswara pengampu diklat di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, dan (3) Seluruh ahli media pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dengan jumlah yang sangat banyak dan peneliti tidak mungkin menggunakan semuanya dikarenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Sampel peserta pelatihan, penentuan sampel peserta pelatihan ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) dikatakan simple karena dilakukan secara sederhana yaitu pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Pada tahun 2020 BPSDMD Provinsi Jawa Tengah akan menyelenggarakan Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* hingga puluhan angkatan, namun disini peneliti secara

acak hanya akan mengambil 2 Angkatan untuk diteliti, setiap angkatanya berjumlah kurang lebih 40 peserta diklat.

2. Sampel widyaiswara, penentuan sampel widyaiswara ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017:85) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* karena sampel yang dipilih sengaja ditentukan berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditentukan penulis untuk mendapat sampel yang representatif. Adapun kriteria widyaiswara yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah widyaiswara pengampu Diklat Teknis Administrasi Dasar dan ahli materi dalam mata Diklat Teknis Administrasi Dasar.
3. Sampel ahli media, penentuan sampel ahli media ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sama halnya dengan teknik penentuan sampel widyaiswara di atas, ahli media yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah seseorang yang ahli dalam penilaian media pembelajaran khususnya media pembelajaran *e-learning* dan ahli teknologi pendidikan.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017:39) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, tidak terdapat variabel bebas maupun variabel terikat, tapi hanya menggunakan variabel tunggal. Jadi, dalam penelitian ini peneliti

tidak membuat perbandingan dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain, karena variabel variabel tunggal hanya mengungkapkan variabel untuk di deskripsikan unsur, faktor/aspek di dalam setiap gejala yang termasuk variabel tersebut.

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel adalah beberapa aspek yang berkaitan dan memiliki pengaruh terhadap kelayakan *e-learning* "SIP TENAN" BPSDMD Provisi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Aspek-aspek tersebut adalah aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, aspek materi pembelajaran, dan aspek pembelajaran. Dengan menganalisis tiap aspek tersebut akan menghasilkan rumusan mengenai kelayakan *E-Learning* "SIP TENAN" BPSDMD Provisi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Data Penelitian**

Sugiyono (2017: 137) menyatakan bahwa data penelitian merupakan hal yang esensi untuk menguatkan suatu permasalahan dan juga diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan/scoring (Sugiyono, 2015:23). Jadi data kuantitatif merupakan data yang memiliki kecenderungan dapat dianalisis dengan cara atau teknik statistik. Dalam penelitian ini, data kuantitatif berupa angka atau skor dan diperoleh dengan

menggunakan alat pengumpul data yang jawabannya berupa rentang skor atau pertanyaan yang diberi bobot.

Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2017:137). Data primer bersumber dari informan yang mengetahui secara jelas dan rinci mengenai masalah yang sedang diteliti. Sumber data primer pada penelitian ini didapatkan dari peserta Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* dan widyaiswara sebagai pengguna utama dan ahli media.

Sumber data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2017:137). Dalam penelitian ini data sekunder yang peneliti gunakan berupa informan dari orang lain, yaitu Tim IT BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, penyelenggara bagian diklat terkait, dokumen dan foto.

### **3.5.2 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh keterangan, bahan, kenyataan-kenyataan, dan sumber informasi yang dapat dipercaya. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik angket, observasi dan dokumentasi.



## 1. Angket

Widoyoko (2014:33) menjelaskan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Pada penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan teknik angket, karena angket merupakan teknik pengumpulan data yang efektif dan efisien dengan subjek penelitian adalah peserta diklat teknis administrasi dasar berbasis *e-learning* serta angket juga cocok digunakan dalam jumlah responden yang cukup besar dan tersebar di wilayah yang cukup luas.

Menurut Sugiyono (2017:142) angket dibedakan menjadi 2, yaitu angket terbuka dan angket tertutup, yang dapat diberikan secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan suatu angket yang jumlah item dan alternative jawaban maupun responnya sudah ditentukan, sehingga responden hanya memilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dipandang dari alternatif jawaban yang telah diberikan, angket yang akan digunakan ini termasuk ke dalam angket tidak langsung, karena responden memberi jawaban atau respon tentang keadaan orang lain/benda dengan bentuk checklist.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis angket yaitu :

a. Angket untuk ahli media

Angket ini diisi oleh ahli media untuk memperoleh data mengenai kualitas media *e-learning* dilihat dari perspektif desain, baik *user interface* (UI) maupun *user experience* (UX). Dalam angket ini terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, dan aspek konten. Adapun skala yang digunakan yaitu skala linkert dengan 5 alternatif jawaban yaitu skor (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang, (1) sangat kurang. Dalam lembar angket ini juga terdapat kolom komentar/saran agar responden dapat memberikan komentar dan saran tentang media yang dinilai.

b. Angket untuk widyaiswara

Angket ini diisi oleh widyaiswara pengampu Diklat Teknis Administrasi Dasar untuk memperoleh data mengenai kualitas isi dan materi pada *e-learning*. Dalam angket ini terdapat 4 aspek penilaian yaitu aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, dan aspek materi pembelajaran. Adapun skala yang digunakan yaitu skala linkert dengan 5 alternatif jawaban yaitu skor (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang, (1) sangat kurang. Dalam lembar angket ini juga terdapat kolom komentar/saran agar responden dapat memberikan komentar dan saran tentang media yang dinilai.

c. Angket untuk peserta pelatihan

Angket ini diisi oleh peserta Diklat Teknis Administrasi Dasar untuk memperoleh data mengenai kualitas *e-learning* dan kebermanfaatannya. Dalam angket ini terdapat 4 aspek penilaian yaitu aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, dan aspek pembelajaran. Adapun skala yang digunakan yaitu skala linkert dengan 5 alternatif jawaban yaitu skor (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang, (1) sangat kurang. Dalam lembar angket ini juga terdapat kolom komentar/saran agar responden dapat memberikan komentar dan saran tentang media yang dinilai.

2. Observasi,

Sebagai metode ilmiah observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti. Observasi dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu observasi yang dilakukan secara partisipatif dan nonpartisipatif. Observasi partisipatif artinya pengamat ikut serta dalam kegiatan, sedangkan observasi nonpartisipatif artinya pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara nonpartisipatif dimana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam mengikuti dan mengelola diklat, namun hanya melakukan pengamatan saat pelaksanaan Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning*, baik saat tatap muka maupun saat dengan web *e-learning*. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi guna

memperoleh data mengenai media *e-learning* yang digunakan dan kondisi pelaksanaan diklat secara tatap muka maupun *online*, khususnya Diklat Teknis Administrasi Dasar yang dilaksanakan berbasis *e-learning* di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah.

### 3. Dokumentasi

Sugiyono (2017:329) mengemukakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa/kegiatan yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan dan gambar baik tertulis langsung atau secara digital dan juga karya-karya dari seseorang. Hasil penelitian bisa dikatakan kredibel apabila didukung oleh foto/video dokumentasi atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Tetapi perlu diketahui bahwa tidak semua dokumen memiliki kredibilitas yang tinggi.

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh sumber-sumber data berupa catatan dan dokumen (*non human resources*) yang berupa buku profil BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, kurikulum diklat, jadwal pelaksanaan diklat, dan data peserta diklat. Data tambahan lainnya diperoleh dari foto, yaitu foto saat pelaksanaan pembelajaran.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan melakukan pengukuran maka diperoleh data objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula (Sugiyono, 2017:102). Adapun instrumen pengumpulan data yang

digunakan peneliti pada penelitian mengenai analisis tingkat kelayakan *e-learning* ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar validasi ahli dan lembar penilaian oleh peserta pelatihan

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen non tes berupa angket. Instrumen bentuk angket ini yang mengisi adalah responden dari validasi ahli widyaiswara, dan ahli media. Instrumen penelitian pada dasarnya digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala pengukuran.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala *linkert*. Menurut Sugiyono (2017:93) skala *linkert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *linkert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak menyusun butir-butir instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Skala yang akan digunakan peneliti adalah skala lima dengan bentuk *checklist* dengan tingkatan respon sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang pada alternatif jawabannya.

Alternatif jawaban yang ada pada setiap item angket merupakan data kuantitatif dengan menggunakan skor. Jadi secara berurutan perubahan data kuantitatif menjadi kualitatif sebagai berikut: Skor 5 = Sangat baik,

Skor 4 = Baik, Skor 3 = Cukup, Skor 2 = Kurang, dan Skor 1 = Sangat kurang.

Sebelum menyusun angket, perlu dibuat acuan yang sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu kisi-kisi instrumen. Widoyoko (2014:132) menyebutkan bahwa kisi-kisi instrumen merupakan sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara variabel maupun sub-variabel, indikator dan rancangan butir-butir instrumen. Berikut adalah kisi-kisi instrumen analisis tingkat kelayakan *e-learning*:

a. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Komunikasi Visual	a. Tata Letak	1,2,3
		b. Proporsi Warna	4
		c. Janis dan ukuran huruf	5
		d. Proporsi gambar dan animasi	6
		e. Tampilan Navigasi	7,8
		f. Kemearikan desain	9
		g. Relevansi	10
2.	Aspek Rekayasa Media	h. Kemudahan pemakaian	11
		i. Kemudahan berinteraksi	12
		j. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i>	13
		k. Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i>	14
		l. Kemudahan memahami struktur navigasi	15
		m. <i>Compatibility</i>	16
3.	Aspek Konten	n. Kemenarian konten	17
		o. Ketersediaan dukungan layanan belajar	18,19
		p. Kemudahan pengaksesan konten materi	20

Sumber : (Nurmalasari, 2015) dengan modifikasi

## b. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Widyaiswara/Ahli Materi

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Widyaiswara/Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Komunikasi Visual	a. Tata Letak	1,2,3
		b. Proporsi Warna	4
		c. Janis dan ukuran huruf	5
		d. Proporsi gambar dan animasi	6
		e. Tampilan Navigasi	7,8
		f. Relevansi	9
2.	Aspek Rekayasa Media	g. Jadwal pengaksesan	10
		h. Kemudahan pemakaian	11
		i. Kemudahan berinteraksi	12
		j. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widjet</i>	13
		k. Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i>	14
		l. Kemudahan mendata dan menilai	15
3.	Aspek Konten	m. <i>Compatibility</i>	16
		n. Kemenarian konten	17
		o. Ketersediaan dukungan layanan belajar	18,19
		p. Kemudahan pengaksesan konten materi	20
4.	Aspek Materi Pembelajaran	q. Kesesuaian kurikulum dengan materi	21
		r. Cakupan materi	22
		s. Kejelasan struktur dan isi materi	23
		t. Kejelasan bahasa	24
		u. Kesesuaian evaluasi dengan materi	25

Sumber : (Nurmalasari, 2015) dan (Basuki, 2015) dengan modifikasi

## c. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Peserta Pelatihan

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Peserta Pelatihan

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Komunikasi Visual	a. Tata Letak	1,2,3
		b. Proporsi Warna	4
		c. Janis dan ukuran huruf	5
		d. Tampilan Navigasi	6,7
		e. Kemenarikan desain	8
		f. Relevansi	9
2.	Aspek Rekayasa Media	g. Jadwal pengaksesan	10
		h. Kemudahan pemakaian	11
		i. Kemudahan berinteraksi	12
		j. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i>	13
		k. Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i>	14
3.	Aspek Konten	l. Kejelasan petunjuk penggunaan	15
		m. <i>Compatibility</i>	16
		n. Kemenarian konten	17
		o. Ketersediaan dukungan layanan belajar	18,19
4.	Aspek Pembelajaran	p. Kemudahan pengaksesan konten materi	20
		q. Kemudahan belajar	21
		r. Motivasi belajar	22
		s. Keefektifan belajar	23
		t. Pemahaman materi	24
u. Mendorong dan memperoleh banyak sumber belajar	25		

Sumber : (Nurmalasari, 2015) dan (Basuki, 2015) dengan modifikasi

Secara lebih detail lembar validasi oleh ahli media, widyaiswara, dan penilaian oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada lampiran 3, lampiran 9, dan lampiran 15.



## 2. Lembar observasi

Instrumen berupa lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai tampilan *e-learning* dan kondisi pelaksanaan diklat secara tatap muka maupun online, khususnya Diklat Teknis Administrasi Dasar yang dilaksanakan berbasis *e-learning* di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah. Ada dua jenis lembar observasi yang digunakan yaitu mengenai media *e-learning* dan kondisi pelaksanaan diklat. Adapun kedua jenis instrumen tersebut bisa dilihat pada lampiran 22.

## 3. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh sumber-sumber data berupa catatan dan dokumen (*non human resources*) yang berupa buku profil BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, kurikulum diklat, jadwal pelaksanaan diklat, dan data peserta diklat. Data tambahan lainnya diperoleh dari foto, yaitu foto saat pelaksanaan pembelajaran. Dalam pedoman dokumentasi, data dokumentasi yang akan dikumpulkan sebagai data pendukung penelitian terbagi menjadi 2 yaitu melalui arsip tertulis dan foto kondisi pelaksanaan diklat. Adapun pedoman lembar dokumentasi tersebut bisa dilihat pada lampiran 24.

### **3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

#### **3.7.1 Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu

mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 2010:211). Sedangkan menurut Sugiyono (2017:121) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid disini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pengujian validitas konstruksi (*Construct Validity*). Secara garis besar menurut Sugiyono (2017:125) validitas konstruk diartikan sebagai konsep validitas yang dikonstruksi mengenai aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, yang selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya mengenai instrumen penelitian yang telah dibuat, selanjutnya instrumen tersebut bisa digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan justru bisa dirombak total.

Dalam pengujian validitas ini menggunakan korelasi *bivariate person* dengan alat bantu program SPSS versi 16. Untuk mengetahui validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment* untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara hasil instrumen dengan kriteria sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$	= Koefisien korelasi XY
N	= Jumlah subjek
X	= Skor setiap item
Y	= Skor total
$\sum X$	= Jumlah skor item
$\sum Y$	= Jumlah skor total
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor item
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat skor total
$\sum XY$	= Jumlah perkalian skor item dengan skor soal

(Widoyoko, 2014:147)

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%. Analisis butir dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal dalam instrumen dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dengan keseluruhan item, kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi 5%. Item instrumen dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sedangkan item dikatakan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Adapun hasil perhitungan dari uji validitas dengan menggunakan program SPSS 16 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Instrumen

<b>Butir</b>	<b>R Hitung</b>	<b>R Tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,496	0,312	Valid
2	0,680	0,312	Valid
3	0,810	0,312	Valid
4	0,708	0,312	Valid
5	0,892	0,312	Valid
6	0,806	0,312	Valid
7	0,881	0,312	Valid
8	0,743	0,312	Valid
9	0,810	0,312	Valid
10	0,729	0,312	Valid
11	0,820	0,312	Valid
12	0,839	0,312	Valid
13	0,763	0,312	Valid
14	0,565	0,312	Valid
15	0,832	0,312	Valid
16	0,632	0,312	Valid
17	0,818	0,312	Valid
18	0,817	0,312	Valid
19	0,710	0,312	Valid
20	0,696	0,312	Valid
21	0,710	0,312	Valid
22	0,771	0,312	Valid
23	0,691	0,312	Valid
24	0,738	0,312	Valid
25	0,781	0,312	Valid

Dari tabel 3.4 menunjukkan bahwa seluruh pernyataan yang berjumlah 25 item pernyataan dinyatakan valid, dikarenakan seluruh  $r_{hitung}$  (*Corrected Item-Total Correlation*)  $> r_{tabel}$  sebesar 0,312.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Selain harus valid, instrumen yang akan digunakan dalam penelitian nantinya juga harus reliabel. Menurut Arikunto (2010:221) instrumen yang dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama. Untuk menguji reliabilitas instrumen, menurut Sugiyono (2015: 183) dapat digunakan teknik *Alpha Cronbach's*. Dalam pengujian validitas ini menggunakan program uji keandalan teknik *Alpha Cronbach's* dengan alat bantu program SPSS versi 16.

Rumus reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyak butir

$\sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  = Varian total

(Widoyoko, 2014:163)

Peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* ini karena instrumen yang digunakan merupakan angket yang berisi penilaian skor. Untuk mengetahui apakah instrumen tersebut reliabel/tidak langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan dengan harga kritik atau standar reliabilitas. Harga kritik untuk standar reliabilitas

instrumen adalah 0,7. Artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika memiliki koefisien *Alpha Cronbach* lebih dari 0,7 sedangkan jika koefisien *Alpha Cronbach's* kurang dari 0,7 maka instrumen tersebut tidak reliabel.

Adapun hasil perhitungan dari uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS 16 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Instrumen

<b>R Hitung</b>	<b>R Tabel</b>	<b>Keterangan</b>
0,967	0,7	Reliabel

Dari tabel 3.5 perhitungan uji reliabilitas dilakukan terhadap item pernyataan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliabel jika jawaban terhadap pernyataan selalu konsisten. Berdasarkan tabel 3.5 hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,967 dan memiliki nilai koefisien *Alpha Cronbach's* lebih besar dari 0,7 maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel atau memenuhi persyaratan.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan statistik deskriptif. Sugiyono (2017:147) menyatakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Ada beberapa langkah atau prosedur yang perlu dilaksanakan dalam analisis statistik deskriptif yaitu :

### 1. *Scoring*

Tahapan *Scoring* adalah pemberian nilai pada setiap jawaban yang dikumpulkan peneliti dari instrumen yang telah disebarakan. Setiap item pertanyaan dan pernyataan yang dimunculkan dalam instrumen dikualifikasikan dalam bentuk angka. Jadi, pada tahap *scoring* peneliti memberikan nilai atau bobot pada setiap alternatif jawaban.

### 2. *Coding*

Dalam tahap kali ini, peneliti melakukan klasifikasi data, antara data primer dan data sekunder. Sumber data primer pada penelitian ini didapatkan dari peserta Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* dan widyaiswara sebagai pengguna utama dan ahli media. Sedangkan data sekunder yang peneliti gunakan berupa informan dari orang lain, yaitu Tim IT BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, penyelenggara bagian diklat terkait, dokumen dan foto.

### 3. Tabulasi

Tabulasi data ini dilakukan dengan cara membuat tabel yang formatnya disesuaikan dengan jenis data yang telah diklasifikasikan sebelumnya. Tabel ini bertujuan agar data penelitian lebih mudah untuk dibaca dan dianalisis menggunakan rumus statistik yang dipilih.

### 4. Deskripsi dan Uji Statistik

Dalam analisis data, peneliti dapat memilih kegiatan analisis yang disesuaikan dengan tujuan dan jenis penelitiannya. Dalam tahap ini terdapat kegiatan mendeskripsikan dan melakukan uji statistik.

a. Mendeskripsikan Data

Mendeskripsikan data hasil penelitian dalam tabel yang telah dibuat.

b. Melakukan uji statistik

Pada tahap ini pengoperasian atau pengolahan rumus-rumus statistik diterapkan untuk menemukan nilai hitung dari data penelitian. Peneliti melakukan uji statistik sesuai dengan jenis data yang sudah terkumpul. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif sesuai yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:147) pada statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya. Cara penyajian data dalam statistik deskriptif ini bisa menggunakan table, grafik, diagram, penjelasan kelompok melalui modus, median, mean, dan variasi kelompok.

Untuk penjelasan yang lebih detail, dalam penelitian ini data yang dihasilkan dari validator ahli media, widyaiswara/ahli materi dan penilaian dari peserta pelatihan dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penilaian kuantitatif dengan pemberian skor dengan ketentuan sebagai

berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Pemberian Skor

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Widoyoko, 2009: 238)

2. Menghitung nilai rata rata skor dari setiap indikator dengan rumus

berikut : 
$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$X$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Skor

$N$  = Jumlah Penilai

Tabel 3.7 Kriteria Kategori Penilaian Rerata Skor

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > 4,01$	A	Sangat Baik
4	$3,34 < \bar{X} \leq 4,01$	B	Baik
3	$2,26 < \bar{X} \leq 4,01$	C	Cukup
2	$1,99 < \bar{X} \leq 2,26$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq 1,99$	E	Sangat Kurang

3. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek.
4. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor dari tiap aspek dengan menggunakan tabel kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Kategori Penilaian Jumlah Rerata Skor

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > Mi+1,50Sb_i$	A	Sangat Baik
4	$Mi+0,50Sb_i < X \leq Mi+1,50Sb_i$	B	Baik
3	$Mi-0,50Sb_i < X \leq Mi+0,50Sb_i$	C	Cukup
2	$Mi-1,50Sb_i < X \leq Mi-0,50Sb_i$	D	Kurang
1	$X \leq Mi-1,50Sb_i$	E	Sangat Kurang

Keterangan :

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

Skor maksimal ideal = Jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = Jumlah indikator x skor terendah

$X$  = Skor yang diperoleh

$Mi$  (Mean Ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maks. Ideal + skor min. ideal)



$$Sb_i \quad (\text{Sim. Baku Ideal}) = \frac{1}{6} (\text{skor maks. Ideal} - \text{skor min. ideal})$$

(Azwar, 2007:163)

Tabel 3.9 Konversi Rumus ke Dalam Hasil Penilaian Jumlah Rerata Skor

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
Jika Tiap Aspek Berjumlah 4 Indikator			
5	$X > 16,00$	A	Sangat Baik
4	$13,33 < X \leq 16,00$	B	Baik
3	$10,67 < X \leq 13,33$	C	Cukup
2	$8,00 < X \leq 10,67$	D	Kurang
1	$X \leq 8,00$	E	Sangat Kurang
Jika Tiap Aspek Berjumlah 5 Indikator			
5	$X > 20,00$	A	Sangat Baik
4	$16,67 < X \leq 20,00$	B	Baik
3	$13,33 < X \leq 16,67$	C	Cukup
2	$10,00 < X \leq 13,33$	D	Kurang
1	$X \leq 10,00$	E	Sangat Kurang
Jika Tiap Aspek Berjumlah 6 Indikator			
5	$X > 24,00$	A	Sangat Baik
4	$20,00 < X \leq 24,00$	B	Baik
3	$16,00 < X \leq 20,00$	C	Cukup
2	$12,00 < X \leq 16,00$	D	Kurang
1	$X \leq 12,00$	E	Sangat Kurang
Jika Tiap Aspek Berjumlah 7 Indikator			
5	$X > 28,00$	A	Sangat Baik
4	$23,33 < X \leq 28,00$	B	Baik
3	$18,67 < X \leq 23,33$	C	Cukup
2	$14,00 < X \leq 18,67$	D	Kurang
1	$X \leq 14,00$	E	Sangat Kurang
Jika Tiap Aspek Berjumlah 9 Indikator			
5	$X > 36,00$	A	Sangat Baik
4	$30,00 < X \leq 36,00$	B	Baik
3	$24,00 < X \leq 30,00$	C	Cukup
2	$18,00 < X \leq 24,00$	D	Kurang
1	$X \leq 18,00$	E	Sangat Kurang
Jika Tiap Aspek Berjumlah 10 Indikator			
5	$X > 40,00$	A	Sangat Baik

Tabel 3.9 Konversi Rumus ke Dalam Hasil Penilaian Jumlah Rerata Skor

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
4	$33,33 < X \leq 40,00$	B	Baik
3	$26,67 < X \leq 33,3$	C	Cukup
2	$20,00 < X \leq 26,67$	D	Kurang
1	$X \leq 20,00$	E	Sangat Kurang
Jika Tiap Aspek Berjumlah 20 Indikator			
5	$X > 80,00$	A	Sangat Baik
4	$66,67 < X \leq 80,00$	B	Baik
3	$52,00 < X \leq 66,67$	C	Cukup
2	$40,00 < X \leq 66,67$	D	Kurang
1	$X \leq 40,00$	E	Sangat Kurang
Jika Tiap Aspek Berjumlah 25 Indikator			
5	$X > 100,00$	A	Sangat Baik
4	$83,33 < X \leq 100,00$	B	Baik
3	$66,67 < X \leq 83,33$	C	Cukup
2	$50 < X \leq 66,67$	D	Kurang
1	$X < 50$	E	Sangat Kurang

Tabel 3.9 disusun guna mempermudah perhitungan dan sebagai pedoman konversi penilaian jumlah rerata skor dalam bentuk kuantitatif yang kemudian dikonversikan menjadi penilaian kualitatif. Konversi penilaian pada tabel 3.9 juga sudah disesuaikan dengan jumlah indikator pada tiap aspek instrumen penelitian baik ahli media, widyaiswara dan peserta pelatihan yang terdapat dalam penelitian ini.

Dalam menentukan hasil kelayakan produk secara keseluruhan dalam penelitian ini dapat ditentukan dengan cara membagi jumlah skor akhir yang diperoleh dan skor ideal dalam suatu penilaian instrumen yang kemudian dikalikan 100%. Lebih lengkapnya dengan rumus presentase sebagai berikut :

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Kriteria presentase penilaian dalam mengetahui seberapa layaknya media adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kriteria Presentase Penilaian

<b>Presentase penilaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

(Arikunto, 2010:44)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Tingkat Kelayakan Media**

Teknik pengumpulan data yang utama digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen yang berupa angket yang terbagi menjadi 3, yaitu pengisian angket oleh validator ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan penilaian oleh peserta pelatihan sebagai pengguna. Angket/instrumen penelitian ini terdiri dari 20 butir pernyataan untuk validator ahli media, sedangkan widyaiswara/ahli materi dan peserta pelatihan terdiri dari 25 butir pernyataan yang dikategorikan dalam beberapa aspek. Selain itu, penyajian hasil penelitian ini juga didukung dengan observasi/ pengamatan dengan cara partisipatif dimana peneliti mengikuti kegiatan pengamatan secara langsung saat pelaksanaan Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* sesuai dengan pedoman dan instrumen observasi yang telah ditetapkan, dan juga dengan dokumentasi sebagai data pendukung lainnya.

Penilaian tiap butir pernyataan terdiri dari 5 alternatif jawaban yaitu dari skor 5, sangat baik sampai skor 1, yang sangat kurang. Deskripsi data yang disajikan meliputi data persentase beserta keterangannya sesuai dengan tabel penilaian kelayakan dan kemudian ditransformasikan sesuai dengan tabel kriteria presentase dan juga disajikan ke dalam bentuk grafik atau histogram baik masing masing aspek maupun secara keseluruhan.

Penilaian kelayakan media ini dilakukan untuk memperoleh saran, masukan jika ditemukan hambatan khususnya pada sistem dan materi guna perbaikan *e-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah kedepannya agar tercipta *e-learning* yang layak untuk digunakan guna meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif, optimal dan berkualitas. Berikut adalah penyajian data kelayakan media berdasarkan validasi ahli dan tiap aspek :

#### **4.1.1.1 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Validasi Ahli dan Peserta Pelatihan**

##### **1. Validasi Ahli Media**

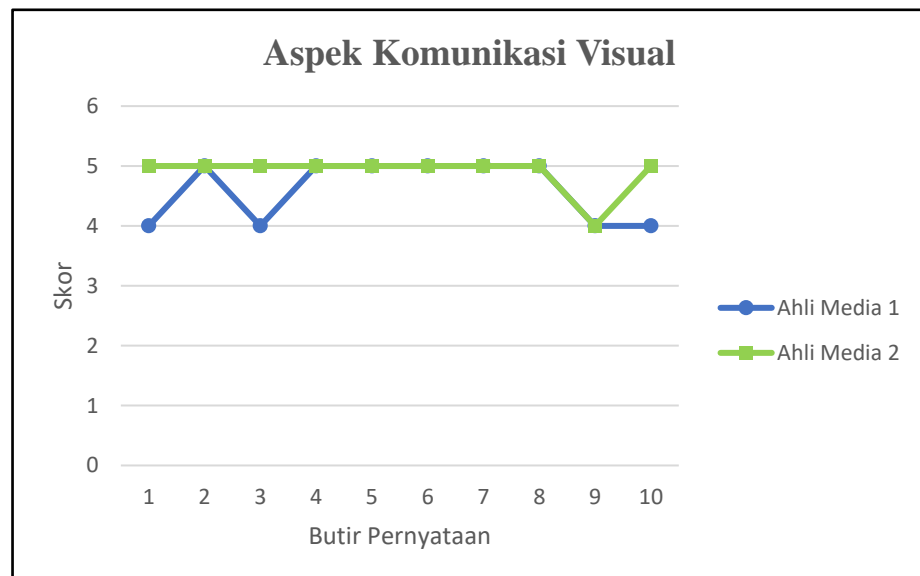
Validasi ahli media dalam penelitian ini berjumlah 2 orang yaitu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yaitu Bapak Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd.. Aspek yang dinilai dalam angket/instrumen ini terdiri dari aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, dan aspek konten, yang dalam penghitungannya menggunakan skala linkert dengan 5 alternatif jawaban yaitu dari skor 5 dengan keterangan sangat baik, sampai skor 4, dengan keterangan baik, skor 3 dengan keterangan cukup, skor 2 dengan keterangan kurang, dan skor 1 dengan keterangan sangat kurang. Selain itu ahli media juga memberikan komentar dan saran mengenai media *e-learning*nya. Angket ahli media terdiri dari 20 indikator penilaian yang disajikan kedalam 3 aspek berikut :

a. **Aspek Komunikasi Visual**

Tabel 4.1 Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2

No.	Indikator Aspek Komunikasi Visual	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		Validasi 1	Validasi 2		
1.	Desain halaman utama ( <i>Homepage</i> )	4	5	4,5	Sangat Baik
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	5	5	5	Sangat Baik
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	4	5	4,5	Sangat Baik
4.	Kesesuaian proporsi warna	5	5	5	Sangat Baik
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	5	5	5	Sangat Baik
6.	Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi	5	5	5	Sangat Baik
7.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	5	5	5	Sangat Baik
8.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program	5	5	5	Sangat Baik
9.	Kemenarikan desain Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif	4	4	4	Baik
10.	(tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	4	5	4,5	Sangat Baik
Rerata Skor		4,6	4,9	4,75	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		46	49	47,5	Sangat Baik
Presentase		92%	98 %	95%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 ahli media dalam aspek komunikasi visual memperoleh jumlah rerata skor yaitu 47,5 dengan presentase kelayakan sebesar 95%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian ahli media pada aspek komunikasi visual mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian ahli media pada aspek komunikasi visual ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 ahli media pada penilaian aspek komunikasi visual.



Gambar 4.1. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Aspek Komunikasi Visual

## b. Aspek Rekayasa Media

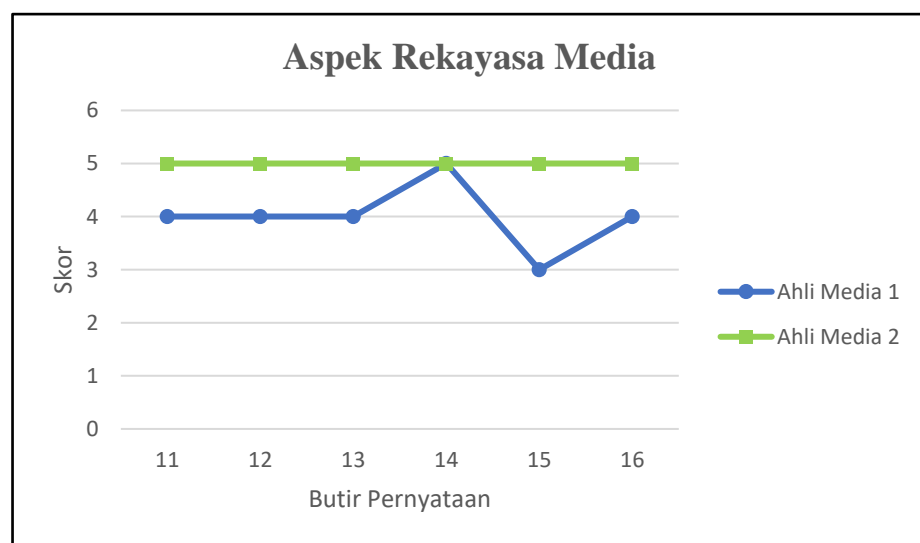
Tabel 4.2 Hasil Validasi Aspek Rekayasa Media Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2

No.	Indikator Aspek Rekayasa Media	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		Validasi 1	Validasi 2		
11.	Kemudahan dalam pemakaian program	4	5	4,5	Sangat Baik
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program	4	5	4,5	Sangat Baik
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i> pada program	4	5	4,5	Sangat Baik
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program	5	5	5	Sangat Baik
15.	memahami struktur navigasi	3	5	4	Baik
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>	4	5	4,5	Sangat Baik
Rerata Skor		4	5	4,5	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		24	30	27	Sangat Baik
Presentase		80%	100%	90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.2, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 ahli media dalam aspek rekayasa media memperoleh jumlah rerata skor yaitu 27 dengan presentase kelayakan sebesar 90%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian ahli media pada aspek rekayasa media mendapatkan nilai “A”



dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian ahli media pada aspek rekayasa media ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 ahli media pada penilaian aspek rekayasa media.



Gambar 4.2. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Aspek Rekayasa Media

### c. Aspek Konten

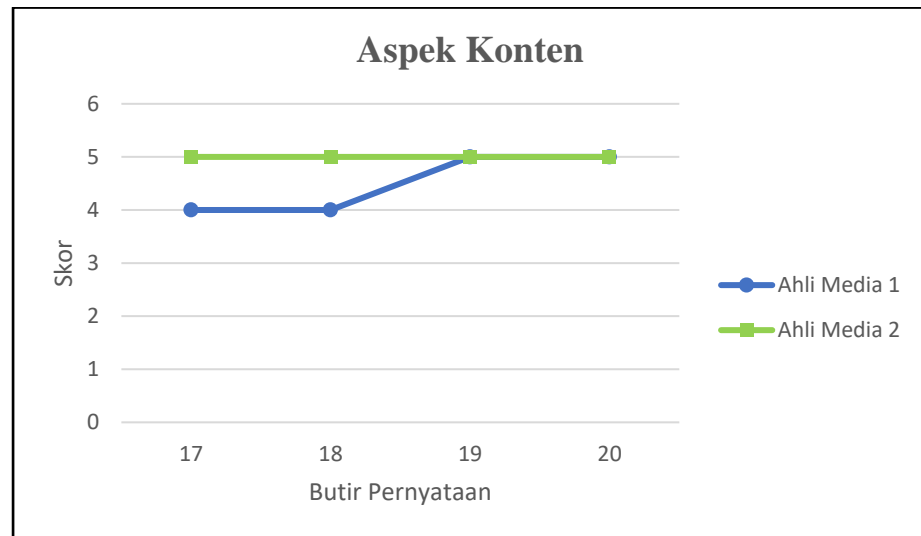
Tabel 4.3 Hasil Validasi Aspek Konten Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2

No.	Indikator Aspek Konten	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		Validasi 1	Validasi 2		
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	4	5	4,5	Sangat Baik

Tabel 4.3 Hasil Validasi Aspek Konten Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2

No.	Indikator Aspek Konten	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		Validasi 1	Validasi 2		
18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan ( <i>Ebook</i> )	4	5	4,5	Sangat Baik
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	5	5	5	Sangat Baik
20.	Kemudahan mengakses konten materi	5	5	5	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,5	5	4,75	Sangat Baik
	Jumlah Rerata Skor	18	20	19	Sangat Baik
	Presentase	90%	100%	95%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 ahli media dalam aspek konten memperoleh jumlah rerata skor yaitu 19 dengan presentase kelayakan sebesar 95%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian ahli media pada aspek konten mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian ahli media pada aspek konten ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 ahli media pada penilaian aspek konten.



Gambar 4.3. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Aspek Konten

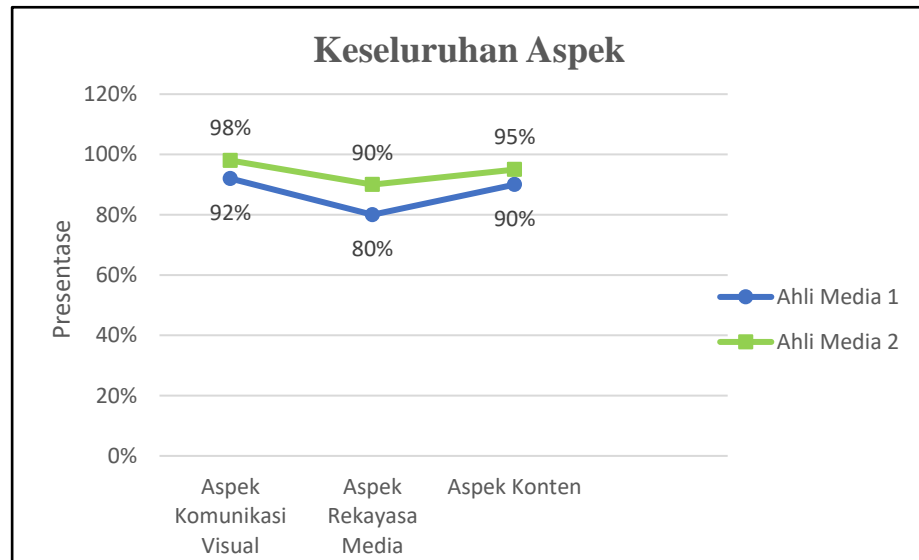
#### d. Aspek Keseluruhan

Tabel 4.4 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Media 1 dan Ahli Media 2

No.	Aspek	Presentase		Rerata	Kriteria
		Validasi 1	Validasi 2		
1.	Komunikasi Visual	92%	98 %	95%	Sangat Layak
2.	Rekayasa Media	80%	100%	90%	Sangat Layak
3.	Konten	90%	100%	95%	Sangat Layak
	Rerata	88%	99 %	93,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.4, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 ahli media dalam keseluruhan aspek memperoleh presentase kelayakan sebesar 93,5%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian ahli media pada keseluruhan aspek termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut

adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 ahli media pada penilaian keseluruhan aspek.



Gambar 4.4. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Keseluruhan Aspek

## 2. Validasi Widyaiswara/Ahli Materi

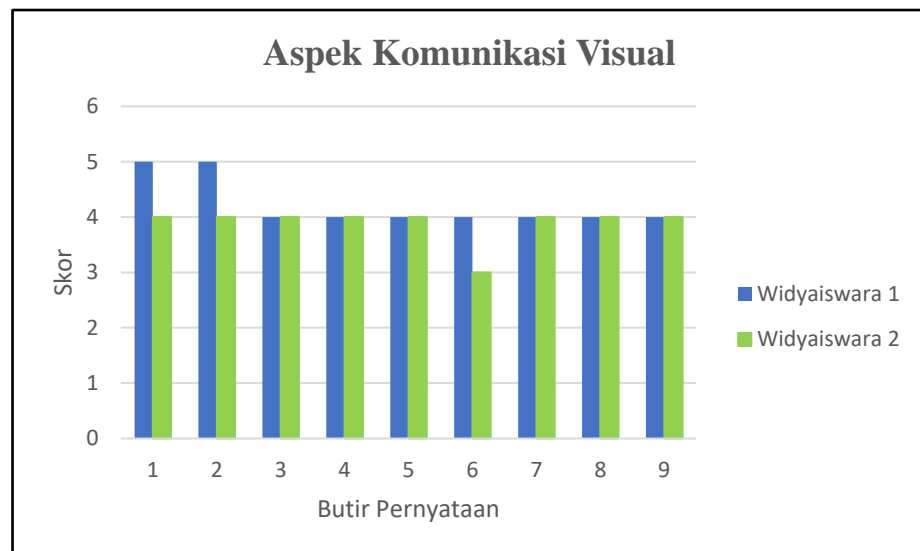
Validasi widyaiswara/ahli materi dalam penelitian ini berjumlah 2 orang yaitu pengampu Diklat Teknis Administrasi Dasar, yaitu Ibu Kristina Widiawati, S.Pi, MT. dan Bapak Edi Winarno AS, ST, M.Kom. Aspek yang dinilai dalam angket ini terdiri dari aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, dan aspek materi pembelajaran yang dalam penghitungannya menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban dari positif ke negatif yaitu dari skor 5 dengan keterangan sangat baik, sampai skor 1 dengan keterangan sangat kurang. Selain itu widyaiswara/ahli materi juga memberikan komentar dan saran. Angket widyaiswara/ahli materi terdiri dari 25 indikator penilaian yang disajikan kedalam 4 aspek berikut :

**a. Aspek Komunikasi Visual**

Tabel 4.5 Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2

No.	Indikator Aspek Komunikasi Visual	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		WI 1	WI 2		
1.	Desain halaman utama ( <i>Homepage</i> )	5	4	4,5	Sangat Baik
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	5	4	4,5	Sangat Baik
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	4	4	4	Baik
4.	Kesesuaian proporsi warna	4	4	4	Baik
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	4	4	4	Baik
6.	Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi	4	3	3,5	Baik
7.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	4	4	4	Baik
8.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program	4	4	4	Baik
9.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	4	4	4	Baik
Rerata Skor		4,22	3,89	4,06	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		38	35	36,5	Sangat Baik
Presentase		84,44%	77,78 %	81,11%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 widyaiswara/ahli materi dalam aspek komunikasi visual memperoleh jumlah rerata skor yaitu 36,5 dengan presentase kelayakan sebesar 81,11%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek komunikasi visual mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek komunikasi visual ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 widyaiswara/ahli materi pada penilaian aspek komunikasi visual.



Gambar 4.5. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Komunikasi Visual

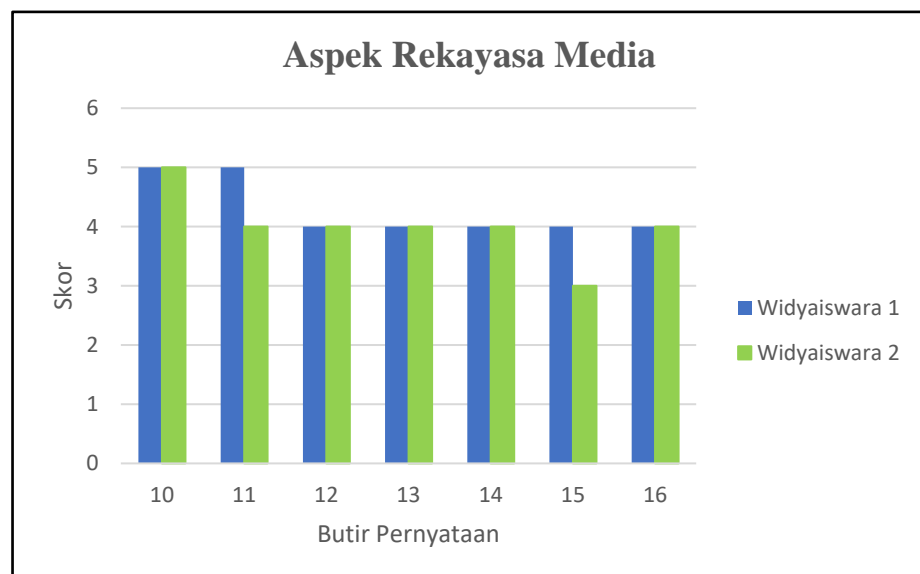
## b. Aspek Rekayasa Media

Tabel 4.6 Hasil Validasi Aspek Rekayasa Media Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2

No.	Indikator Aspek Rekayasa Media	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		WI 1	WI 2		
10.	Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari	5	5	5	Sangat Baik
11.	Kemudahan dalam pemakaian program	5	4	4,5	Sangat Baik
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program	4	4	4	Baik
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i> pada program	4	4	4	Baik
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program	4	4	4	Baik
15.	Kemudahan dalam mendata dan menilai peserta dalam <i>e-learning</i>	4	3	3,5	Baik
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>	4	4	4	Baik
	Rerata Skor	4,29	4	4,14	Sangat Baik
	Jumlah Rerata Skor	30	28	29	Sangat Baik
	Presentase	85,71%	80%	82,86%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.6, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 widyaiswara/ahli materi dalam aspek rekayasa media memperoleh jumlah rerata skor yaitu 29 dengan presentase kelayakan sebesar

82,86%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek rekayasa media mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek rekayasa media ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 widyaiswara/ahli materi pada penilaian aspek rekayasa media.



Gambar 4.6. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Rekayasa Media



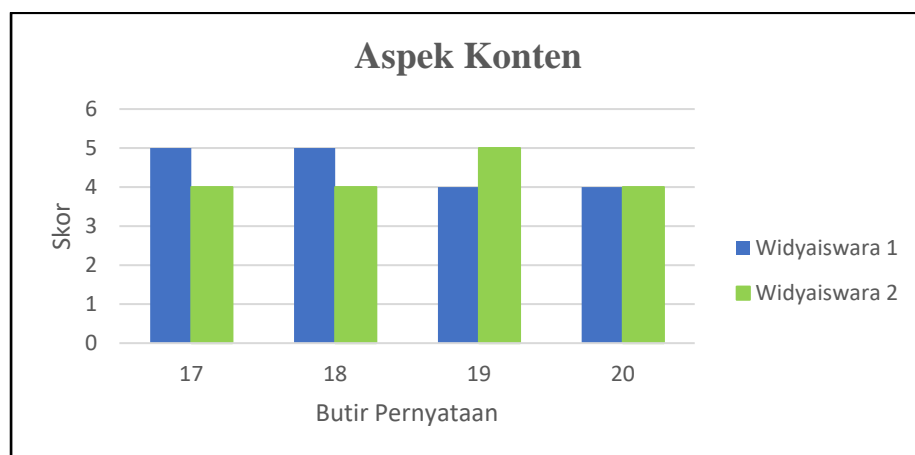
### c. Aspek Konten

Tabel 4.7 Hasil Validasi Aspek Konten Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2

No.	Indikator Aspek Konten	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		WI 1	WI 2		
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	5	4	4,5	Sangat Baik
18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan ( <i>Ebook</i> )	5	4	4,5	Sangat Baik
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	4	5	4,5	Sangat Baik
20.	Kemudahan mengakses konten materi	4	4	4	Baik
Rerata Skor		4,5	4,25	4,38	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		18	17	17,5	Sangat Baik
Presentase		90%	85%	87,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 widyaiswara/ahli materi dalam aspek konten memperoleh jumlah rerata skor yaitu 17,5 dengan presentase kelayakan sebesar 87,5%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek konten mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek konten ini termasuk dalam

interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 widyaiswara/ahli materi pada penilaian aspek konten.



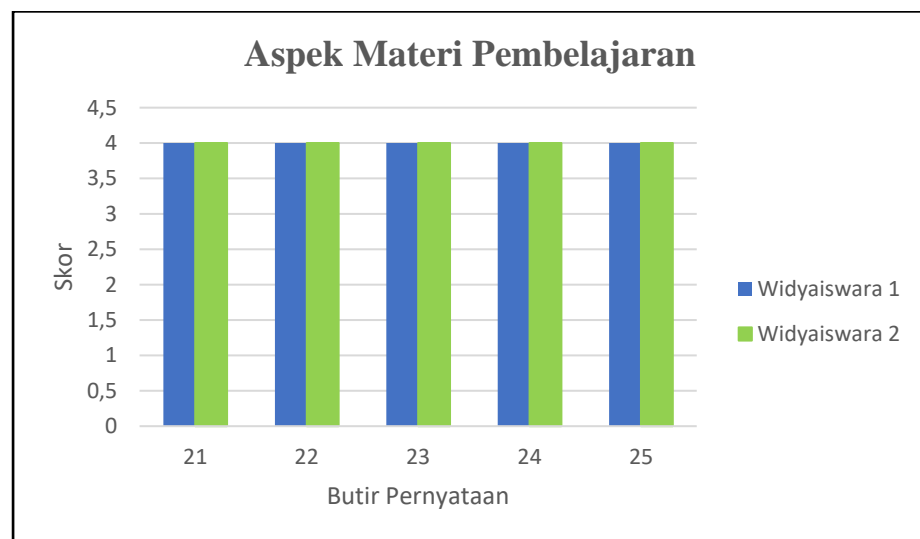
Gambar 4.7. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Konten

#### d. Aspek Materi Pembelajaran

Tabel 4.8 Hasil Validasi Aspek Materi Pembelajaran Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2

No.	Indikator Aspek Materi Pembelajaran	Skor		Rerata Skor	Kriteria
		WI 1	WI 2		
21.	Kesesuaian kurikulum dengan materi	4	4	4	Baik
22.	Cakupan (keluasan, kelengkapan dan kedalaman materi)	4	4	4	Baik
23.	Kejelasan Struktur atau urutan isi materi	4	4	4	Baik
24.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	4	4	Baik
25.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4	4	4	Baik
Rerata Skor		4	4	4	Baik
Jumlah Rerata Skor		20	20	20	Baik
Presentase		80%	80%	80%	Layak

Berdasarkan tabel 4.8, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 widyaiswara/ahli materi dalam aspek materi pembelajaran memperoleh jumlah rerata skor yaitu 20 dengan presentase kelayakan sebesar 80%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek materi pembelajaran mendapatkan nilai “B” dengan klasifikasi “Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada aspek materi pembelajaran ini termasuk dalam interpretasi “Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 widyaiswara/ahli materi pada penilaian aspek materi pembelajaran.



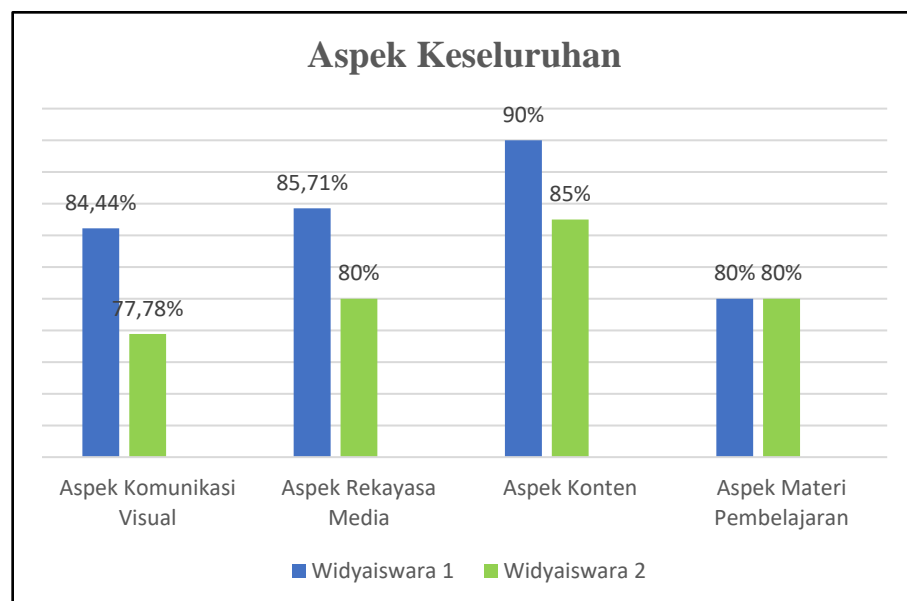
Gambar 4.8. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Aspek Materi Pembelajaran

**e. Aspek Keseluruhan**

Tabel 4.9 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Widyaiswara 1 dan Widyaiswara 2

No.	Aspek	Rerata Skor		Rerata Skor	Kriteria
		WI 1	WI 2		
1.	Komunikasi Visual	84,44%	77,78%	81,11%	Sangat Layak
2.	Rekayasa Media	85,71%	80%	82,86%	Sangat Layak
3.	Konten	90%	85%	87,5%	Sangat Layak
4.	Materi Pembelajaran	80%	80%	80%	Layak
	Rerata	84,8%	80%	82,4%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.9, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 2 widyaiswara/ahli materi dalam keseluruhan aspek memperoleh presentase kelayakan sebesar 82,4%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian widyaiswara/ahli materi pada keseluruhan aspek termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil validasi oleh 2 widyaiswara/ahli materi pada penilaian keseluruhan aspek.



Gambar 4.9. Diagram Skor Hasil Validasi Oleh Widyaiswara/Ahli Materi Pada Keseluruhan Aspek

### 3. Penilaian Kelayakan oleh Peserta Pelatihan

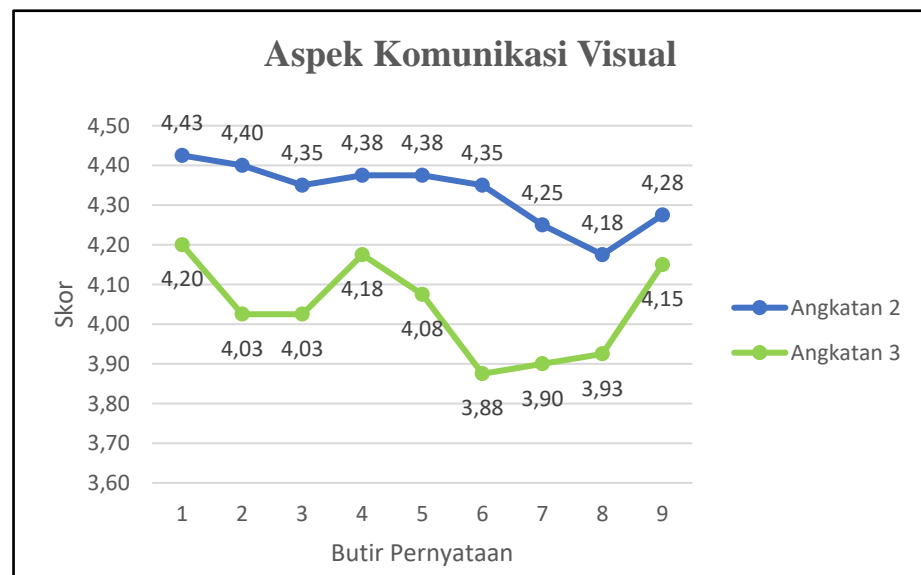
Penilaian kelayakan oleh peserta pelatihan dalam penelitian ini terdiri dari 2 angkatan/kelas pelatihan yaitu angkatan 2 dan angkatan 3, yang masing-masing angkatan terdiri dari 40 peserta pelatihan. Maka total keseluruhan penilaian kelayakan oleh peserta dalam pelatihan ini berjumlah 80 peserta. Aspek yang dinilai dalam angket/instrumen ini terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, dan aspek pembelajaran yang dalam penghitungannya menggunakan skala linkert dengan 5 alternatif jawaban dari positif ke negatif yaitu dari skor 5 dengan keterangan sangat baik, sampai skor 1 dengan keterangan sangat kurang. Selain itu peserta pelatihan juga memberikan komentar dan saran mengenai media *e-learning*nya. Angket yang diisi oleh peserta pelatihan ini terdiri dari 25 indikator penilaian yang disajikan kedalam 4 aspek berikut :

a. **Aspek Komunikasi Visual**

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Komunikasi Visual oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3

No.	Indikator Aspek Komunikasi Visual	Rerata Skor		Total Rerata Skor	Kriteria
		Angk. 2	Angk. 3		
1.	Desain halaman utama ( <i>Homepage</i> )	4,43	4,20	4,31	Sangat Baik
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	4,40	4,03	4,21	Sangat Baik
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	4,35	4,03	4,19	Sangat Baik
4.	Kesesuaian proporsi warna	4,38	4,18	4,28	Sangat Baik
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	4,38	4,08	4,23	Sangat Baik
6.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	4,35	3,88	4,11	Sangat Baik
7.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program	4,25	3,90	4,08	Sangat Baik
8.	Kemenarikan desain	4,18	3,93	4,05	Sangat Baik
9.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	4,28	4,15	4,21	Sangat Baik
Rerata Skor		4,33	4,04	4,18	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		38,98	36,35	37,66	Sangat Baik
Presentase		86,61 %	80,78%	83,69%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.10, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 dalam aspek komunikasi visual memperoleh jumlah rerata skor yaitu 37,66 dengan presentase kelayakan sebesar 83,69%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek komunikasi visual mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek komunikasi visual ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil penilaian kelayakan oleh peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 pada penilaian aspek komunikasi visual.



Gambar 4.10. Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Komunikasi Visual

## b. Aspek Rekayasa Media

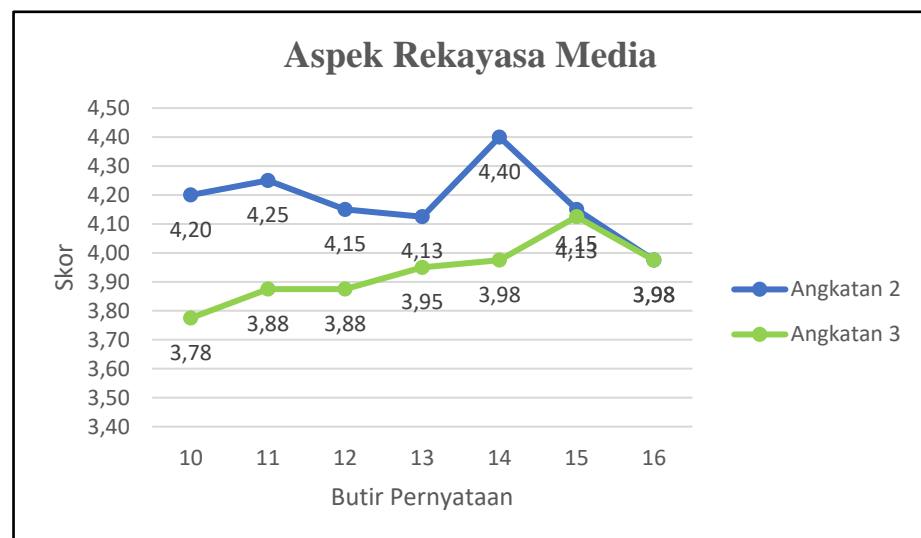
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Rekayasa Media Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3

No.	Indikator Aspek Rekayasa Media	Rerata Skor		Total Rerata Skor	Kriteria
		Angk. 2	Angk. 3		
10.	Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari	4,20	3,78	3,99	Baik
11.	Kemudahan dalam pemakaian program	4,25	3,88	4,06	Sangat Baik
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program	4,15	3,88	4,01	Baik
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widjet</i> pada program	4,13	3,95	4,04	Sangat Baik
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program	4,40	3,98	4,19	Sangat Baik
15.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4,15	4,13	4,14	Sangat Baik
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>	3,98	3,98	3,98	Baik
Rerata Skor		4,18	3,94	4,06	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		29,25	27,55	28,40	Sangat Baik
Presentase		83,57%	78,71%	81,14%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.11, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 dalam aspek rekayasa media



memperoleh jumlah rerata skor yaitu 28,40 dengan presentase kelayakan sebesar 81,14%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek rekayasa media mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek rekayasa media ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil penilaian kelayakan oleh peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 pada penilaian aspek rekayasa media.



Gambar 4.11. Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Rekayasa Media

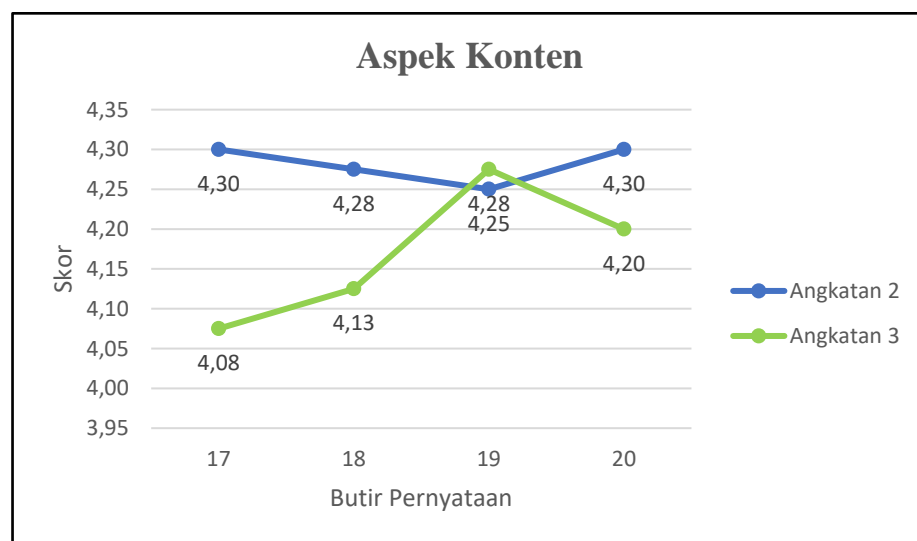
### c. Aspek Konten

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Konten Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3

No.	Indikator	Rerata Skor		Total	Kriteria
	Aspek Konten	Angk. 2	Angk. 3	Rerata Skor	
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	4,30	4,08	4,19	Sangat Baik
18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan ( <i>Ebook</i> )	4,28	4,13	4,20	Sangat Baik
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	4,25	4,28	4,26	Sangat Baik
20.	Kemudahan mengakses konten materi	4,30	4,20	4,25	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,28	4,17	4,23	Sangat Baik
	Jumlah Rerata Skor	17,13	16,68	16,90	Sangat Baik
	Presentase	85,63%	83,38%	84,50%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.12, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 dalam aspek konten memperoleh jumlah rerata skor yaitu 16,90 dengan presentase kelayakan sebesar 84,50%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek konten mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”.

Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek konten ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil penilaian kelayakan oleh peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 pada penilaian aspek konten.



Gambar 4.12. Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Konten.

#### d. Aspek Pembelajaran

Tabel 4.13 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3

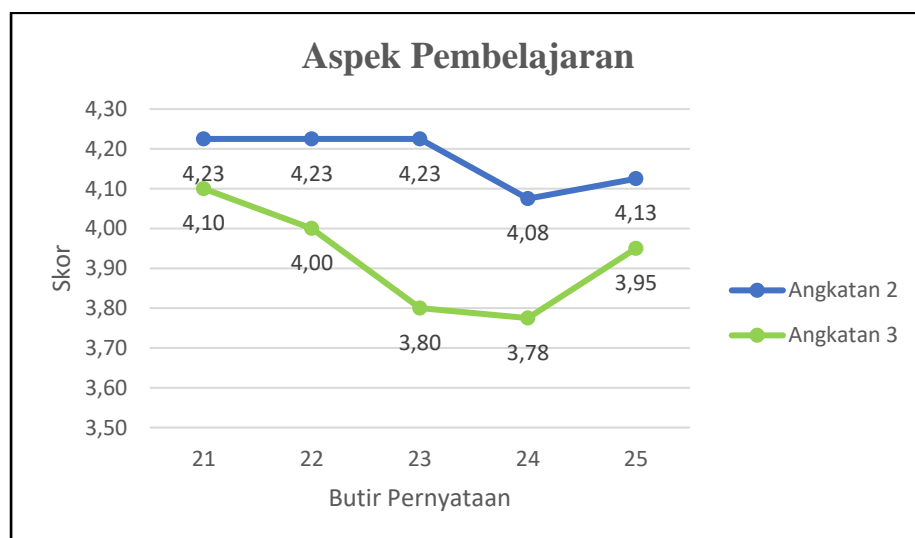
No.	Indikator Aspek Pembelajaran	Rerata Skor		Total Rerata Skor	Kriteria
		Angk. 2	Angk. 3		
21.	Memudahkan dalam belajar	4,23	4,10	4,16	Sangat Baik
22.	Menumbuhkan motivasi dalam belajar	4,23	4,00	4,11	Sangat Baik
23.	Keefektifan dalam belajar	4,23	3,80	4,01	Baik

Tabel 4.13 Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3

No.	Indikator	Rerata Skor		Total Rerata Skor	Kriteria
	Aspek Pembelajaran	Angk. 2	Angk. 3		
24.	Pemahaman materi secara mendalam dengan media <i>e-learning</i>	4,08	3,78	3,93	Baik
25.	Secara mandiri mendorong untuk mencari dan memperoleh banyak sumber belajar	4,13	3,95	4,04	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,18	3,93	4,05	Sangat Baik
	Jumlah Rerata Skor	20,88	19,63	20,25	Sangat Baik
	Presentase	83,50%	78,50%	81,00%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.13, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 dalam aspek pembelajaran memperoleh jumlah rerata skor yaitu 20,25 dengan presentase kelayakan sebesar 81,00%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.9, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek pembelajaran mendapatkan nilai “A” dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Sedangkan menurut kriteria presentase penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian dari peserta pelatihan pada aspek pembelajaran ini termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil penilaian kelayakan

oleh peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 pada penilaian aspek pembelajaran.



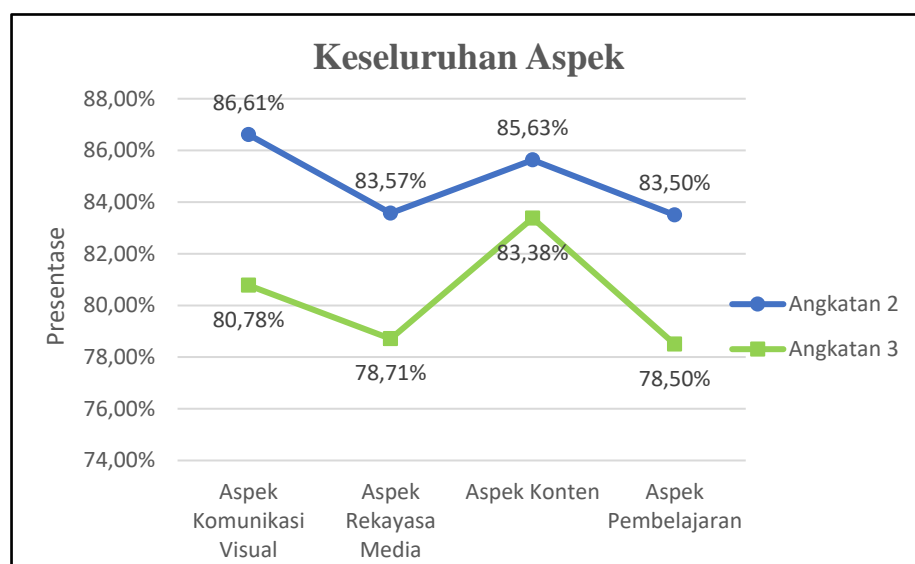
Gambar 4.13. Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Aspek Pembelajaran.

#### e. Aspek Keseluruhan

Tabel 4.14 Hasil Penilaian Kelayakan Keseluruhan Aspek Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2 dan 3

No.	Aspek	Rerata Skor		Total Rerata Skor	Kriteria
		Angk. 2	Angk. 3		
1.	Komunikasi Visual	86,61%	80,78%	83,69%	Sangat Layak
2.	Rekayasa Media	83,57%	78,71%	81,14%	Sangat Layak
3.	Konten	85,63%	83,38%	84,50%	Sangat Layak
4.	Pembelajaran	83,50%	78,50%	81,00%	Sangat Layak
	Rerata	84,98%	80,16%	82,57%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.14, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 dalam keseluruhan aspek memperoleh presentase kelayakan sebesar 82,57%. Apabila angka tersebut dikonversikan ke dalam penilaian berdasarkan tabel 3.10, maka penilaian peserta pelatihan pada keseluruhan aspek termasuk dalam interpretasi “Sangat Layak”. Berikut adalah diagram mengenai hasil penilaian kelayakan oleh peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 pada penilaian keseluruhan aspek.



Gambar 4.14. Diagram Skor Hasil Penilaian Oleh Peserta Pelatihan Pada Keseluruhan Aspek.

#### 4.1.1.2 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Tiap Aspek

##### 1. Kelayakan Aspek Komunikasi Visual

Data penilaian kelayakan pada aspek komunikasi visual dilakukan dengan pengisian angket yang telah diisi oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi dan peserta pelatihan. Berikut adalah tabel total rerata skor hasil penilaian

oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan peserta pelatihan yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi 3.9 dan 3.10.

Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Aspek Komunikasi Visual

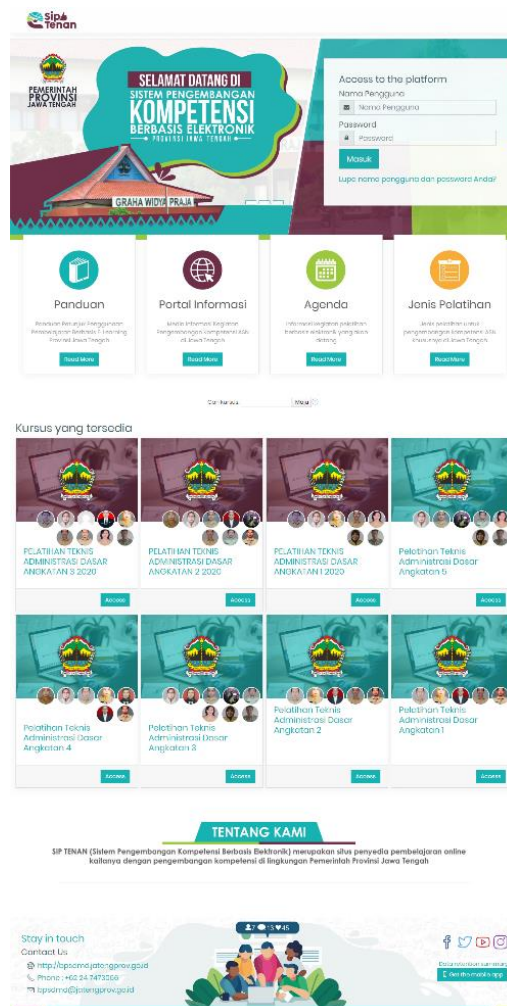
No	Penilaian	Rerata Skor	%	Nilai	Klasifikasi	Interpretasi
1	Ahli Media	4,75	95%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
2	Widyaiswara/ Ahli Materi	4,06	81,11%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
3	Peserta Pelatihan	4,18	83,69%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>			<b>86,6%</b>	<b>A</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel 4.15, dapat disimpulkan bahwa penilaian oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan peserta pelatihan pada Aspek Komunikasi Visual dalam penilaian kelayakan *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah mendapatkan rata-rata presentase sebesar 86,6%, sehingga termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik” dengan interpretasi “Sangat Layak”.

Secara lebih rinci, berikut adalah deskripsi dan analisis aspek komunikasi visual pada *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang dapat peneliti jabarkan berdasarkan hasil penilaian angket ahli media, widyaiswara, peserta pelatihan dan hasil observasi peneliti pada media *e-learning* SIP TENAN dan saat pelaksanaan diklat yang di tuangkan dalam indikator-indikator aspek komunikasi visual berikut:

### a. Desain halaman depan (*Homepage*)

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,40 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya desain halaman (*homepage*) ini sudah sangat baik. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan *homepage e-learning* SIP TENAN sudah menerapkan prinsip komposisi yang pas, baik desain dan informasi yang di sampaikan tidak berlebihan.



Gambar 4.15 Desain Halaman Utama (*Homepage*)

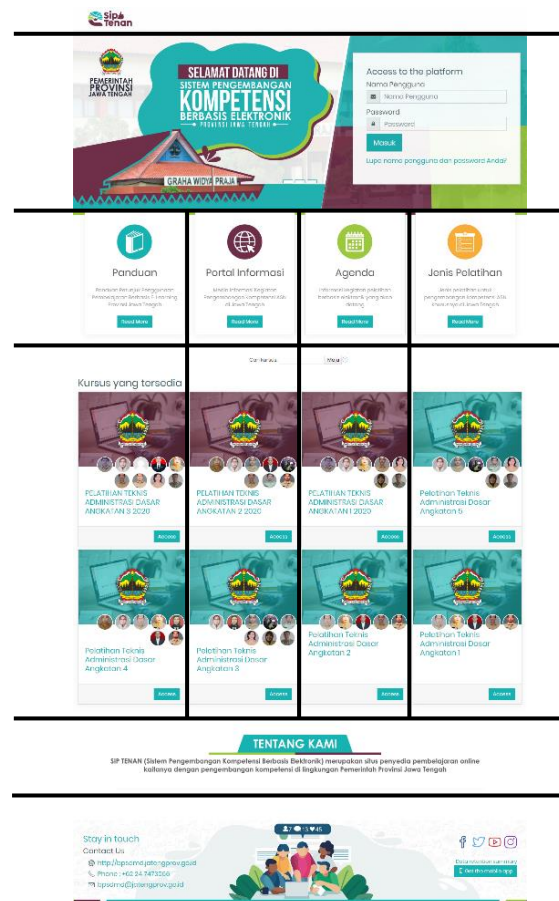


Pada baris pertama dipojok kiri atas terdapat logo dari SIP TENAN yang merupakan branding dan identitas utama dari web *e-learning* ini. Selain itu, adanya *header slide show* pada baris kedua membuat tampilan halaman depan ini lebih berwarna dan memberikan informasi dan infografis dari *e-learning* ini, sehingga menambah wawasan peserta mengenai pembelajaran berbasis *e-learning*.

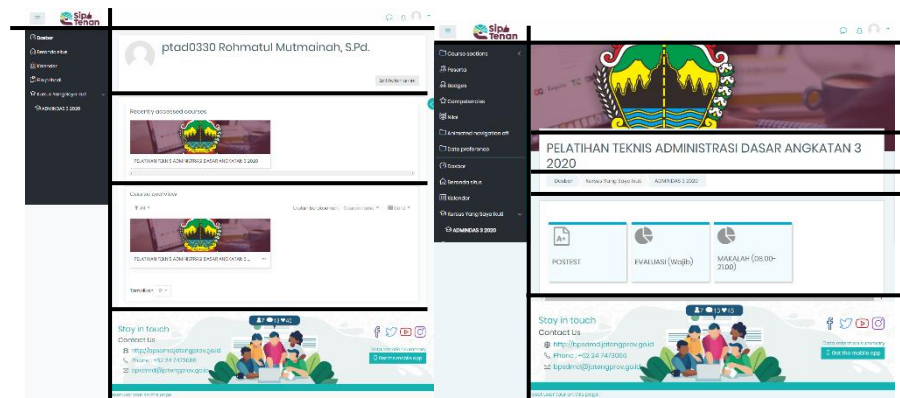
Pada desain halaman awal ini juga terdapat beberapa menu informasi tambahan pada baris ketiga yang meliputi panduan, portal informasi, agenda, dan jenis pelatihan yang dikemas secara menarik dengan *icon* dengan konsistensi warna ciri khas masing-masing. Hal ini membantu peserta untuk mencari informasi seputar pelatihan yang mereka ikuti. Pada baris keempat terdapat menu kursus/pelatihan yang di selenggarakan dengan ikon logo Provinsi Jawa Tengah dan nama pelatihan yang memudahkan peserta dalam mencari pelatihan yang mereka ikuti, namun pemilihan font nama pelatihan dengan menggunakan huruf kapital cukup mengganggu proporsi desain yang tidak pas. Pada baris terakhir/*footer* terdapat penjelasan informasi mengenai web *e-learning* SIP TENAN dan juga *contact person* dari BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang dilengkapi dengan gambar *vector*, yang menjadikan tampilan *footer* ini sangat menarik.

## b. Tata letak atau desain *layout* halaman

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,57 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya tata letak/desain *layout* halaman ini sudah sangat baik. Menurut Iswindarty (2013) tata letak/*layout* adalah sebuah rancangan wal atau susunan yang memadukan unsur unsur grafis (teks, gambar, warna dll) menjadi media komunikasi yang komunikatif, estetik, dan menarik dalam pencapaian tujuan.



Gambar 4.16 Tata Letak/Desain *Layout* Halaman Awal



Gambar 4.17 Tata Letak Setelah *Login* dan Mengakses Materi Pelatihan

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa tata letak/desain *layout* halaman pada *e-learning* SIP TENAN sudah simpel dan tidak rumit yang membuat peserta dan widyaiswara mudah dalam mengakses web *e-learning* SIP TENAN. Pada dasarnya web *e-learning* SIP TENAN ini menggunakan *layout* yang sudah sangat familiar dan sering digunakan dalam web-web yang lain. Pada halaman awal web *e-learning* seperti gambar 4.16 menggunakan tipe *layout top-column navigation*, yang artinya navigasi hanya terletak bagian atas yaitu logo dan *slide show* gambar, sedangkan bawahnya berupa informasi yang lainya dalam tatanan berbentuk kolom.

Sedangkan desain *layout* setelah *login* dan pengaksesan materi pelatihan, menggunakan tipe *left-column navigation*, yang artinya menu menunya terdapat dalam navigasi bagian kiri, sedangkan bagian kanan merupakan konten materi. Penataan desain *layout* halaman yang simpel dan sederhana seperti ini memudahkan peserta dalam mengakses

materi, karena hanya terbagi menjadi dua kolom *layout*, sehingga peserta akan langsung fokus pada kolom yang memuat konten materi.

**c. Konsistensi bentuk dan tata letak halaman**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,23 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya bentuk dan tata letak halaman ini secara keseluruhan sudah sangat baik dan konsisten. Hal ini dibuktikan dengan web *e-learning* yang mempertahankan bentuk dan *layout* tata letak halaman dalam menjaga konsistensi seperti gambar 4.17 yaitu pada halaman setelah *login* dan masuk pengaksesan materi. Pada saat pengaksesan konten materi seperti video dan modul juga formatnya sama dan masih di dalam satu halaman, karena *setting* pengaksesan video dan modul dilakukan dengan sistem *display*, yang artinya pengaksesanya dilakukan dengan cara ditampilkan dalam halaman yang sama. Begitu juga saat pengaksesan forum diskusi, pengerjaan kuis, dan pengumpulan tugas. Hal ini memudahkan pengguna dalam mengakses materi, karena pengaksesan masih dalam satu halaman dan tidak perlu beralih ke halaman lain. Namun sebagian kecil masih terdapat *layout* yang tidak konsisten.

#### d. Kesesuaian proporsi warna

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,41 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya pemilihan warna dan kesesuaian proporsi warna sudah sangat baik. Penggunaan dan penempatan proporsi warna yang tepat merupakan elemen yang sangat penting dalam membangun sebuah *website* agar menarik perhatian pengguna. Meskipun dianggap sepele, namun pemilihan warna sangat menentukan kesan dan penilaian dari pengguna *website* tersebut.



Gambar 4.18 Warna Web *E-Learning* SIP TENAN

Warna-warna yang dipilih dan digunakan dalam web ini sudah cukup untuk menjaga tingkat keterbacaan informasi dengan kekontrasan antara warna objek dan background dengan warna teks yang dipilih. *Website e-learning* SIP TENAN ini menggunakan 3 unsur warna utama, yaitu : biru sebagai warna yang dominan, ungu, dan hijau dan warna putih sebagai warna background/dasar. Warna ini merupakan warna yang proporsional dan seimbang, karena ketiga warna ini masuk ke dalam kategori warna dingin, warna dingin sendiri menurut psikologi warna memberikan kesan tenang dan professional dan apabila dipadukan sama warna dasar terang/putih sudah sangat kontras dan seimbang.



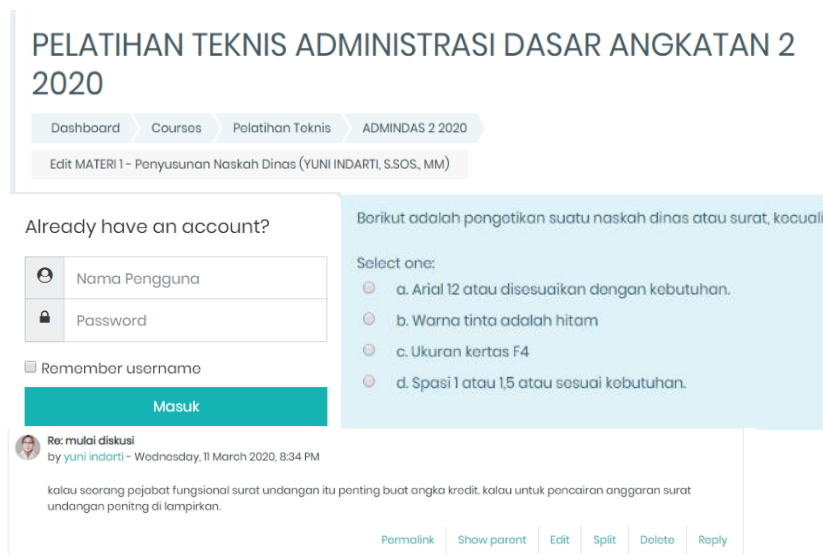
Gambar 4.19 Kategori Warna

Ketiga warna tersebut digunakan sebagai branding/identitas utama dalam web ini. Branding sangat di perlukan dalam membangun sebuah program hingga akhirnya menjadi ciri khas program tersebut. Ketiga warna ini juga digunakan secara konsisten dalam web *e-learning* SIP TENAN. Bisa dilihat pada halaman awal dimana logo SIP TENAN menggunakan warna tersebut, kemudian pada *slide show* gambar, pemilihan warna pada *icon*, pemilihan warna pada thumbnail pelatihan, *footer* dan halaman halaman lain di dalamnya. Namun pemilihan warna ini harus di sesuaikan dengan sasaran yang dituju, baik itu untuk siswa sekolah, mahasiswa di perguruan tinggi, maupun bagi PNS. Karena sasaran yang berbeda, tentu akan mempengaruhi pemilihan warna juga.

**e. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,41 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf sudah sangat baik dan sesuai baik jenis dan ukuranya. Huruf sangat erat kaitanya dengan

Tipografi. Menurut Iswindarty (2013) fungsi utama dari tipografi adalah menjadikan teks menjadi berguna dan mudah digunakan. Salah satunya tipografi berbicara mengenai kemudahan membaca teks (*readability*) yang dipengaruhi oleh jenis huruf dan ukuran huruf.



Gambar 4.20 Penggunaan Huruf

Dilihat dari gambar 4.20, Jenis huruf yang di gunakan dalam *e-learning* SIP TENAN adalah *Sans Serif*. *Sans Serif* memiliki ciri utama yaitu tanpa sirip dan memiliki ketebalan huruf yang hampir sama, bahkan sama. Kesan yang ditimbulkan dari penggunaan jenis huruf ini adalah modern, kontemporer, mudah dibaca dan enak dilihat. Sedangkan ukuran huruf yang digunakan sudah cukup seimbang, menyesuaikan dengan proporsi dan pedoman penggunaan ukuran huruf. Seperti judul pelatihan dibuat ukurannya lebih besar dan tebal, sedangkan sub bab di bawahnya lebih kecil, namun masih tetap terbaca dengan jelas. Pemilihan warna teks/huruf dalam web ini juga sudah bagus

dengan memperhatikan kekontrasan huruf dengan background/objek pada huruf tersebut, semua hal ini membuat pengguna nyaman dan mudah ketika pengaksesan dan khususnya saat mempelajari materi materi.

**f. Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media dan widyaiswara adalah 4,25 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya gambar dan animasi yang ada dalam web sudah proporsional dan sesuai. Proporsi adalah konsep perbandingan yang berfungsi untuk mendapatkan kesan visual bentuk dengan cara penempatan, penyesuaian serta pengaturan susunan dan ukuran. Dalam sebuah web, pemilihan gambar dan animasi sangat penting, karena gambar dan animasi yang di pilih harus proposional dan sesuai dengan materi ataupun topik dalam web tersebut (Dewi & Setiaji, 2012).

Dalam web *e-learning* SIP TENAN tidak banyak menggunakan gambar dan animasi sebagai media pendukung materi. Karena materi sudah disajikan dalam bentuk modul dan video pembelajaran. Namun penggunaan gambar dan animasi ini lebih dominan digunakan di halaman utama (*homepage*), dihalaman tersebut terdapat gambar dan animasi *slide show* yang berisi gambar BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang merupakan tempat dimana pelatihan *e-learning* dilaksanakan dan juga gambar *slideshow* vector info mengenai kelebihan pelatihan



berbasis *e-learning*. Selain itu juga terdapat penggunaan *icon* gambar pada menu di halaman awal dan juga terdapat gambar vector pada *footer*. Penambahan gambar di halaman awal ini memberi kesan visual dan memuat informasi tambahan untuk mempercantik tampilan *e-learning* SIP TENAN, Hal ini menjadi daya tarik tersendiri, dan juga mempercepat pemahaman peserta mengenai pesan yang disampaikan di web *e-learning* SIP TENAN.

Secara keseluruhan pemilihan dan penempatan gambar sudah sesuai dan proporsional, karena gambar-gambar yang dipilih merupakan gambar ilustrasi yang disesuaikan dengan beberapa tema utama dari *website* yaitu pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran digital. Namun dalam hal ini kurang adanya animasi tambahan, agar lebih menarik dan lebih mendukung pembelajaran.

**g. Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,37 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya tampilan awal sudah memuat menu dan informasi yang jelas, sehingga memudahkan pengguna untuk ke kegiatan selanjutnya. Tampilan awal pada gambar 4.15 sudah menunjukkan bahwa dihalaman tersebut tampilan *login* sudah otomatis ada, sehingga peserta bisa langsung memasukkan *username* dan *password* untuk ke halaman

berikutnya. Di halaman tersebut juga terdapat beberapa menu seperti : panduan, untuk mengetahui cara menggunakan *e-learning*. Portal informasi, untuk mengetahui informasi seputar *website* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah. Agenda, untuk mengetahui agenda diklat yang akan dilaksanakan kedepannya. Dan Jenis pelatihan, untuk mengetahui jenis-jenis pelatihan diklat di BPSDMD Provinsi Jawa Tengah. Jadi, dengan adanya beberapa hal di atas, dapat memudahkan peserta untuk menentukan kegiatan selanjutnya dalam mengakses web *e-learning* SIP TENAN.

**h. *Icon*/tombol/logo yang membantu pengguna (*user*) dalam menggunakan program**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,36 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya adanya *icon*/tombol/logo dalam web *e-learning* SIP TENAN sangat membantu pengguna untuk memudahkan penggunaan program.

Dalam web *e-learning* SIP TENAN sudah menggunakan beberapa *icon*/tombol/logo. Terdapat pada halaman awal (*Homepage*) yang berupa *icon* menu-menu seperti panduan, portal informasi, agenda, dan jenis pelatihan. Selain itu *icon*/tombol/logo juga terdapat pada saat pengaksesan materi, dari mulai simulasi sampai evaluasi/ujian online. Dalam setiap materi juga terdapat *icon*/tombol/logo di dalamnya, seperti video pengantar dengan *icon* kertas, modul materi dengan *icon* logo pdf,

kuis dengan *icon* bintang, forum diskusi dengan *icon chat*, dan pengumpulan tugas dengan *icon* mengumpulkan file/tugas dengan tangan.



Gambar 4.21 Penggunaan *Icon*/Tombol/Logo Pada Halaman Utama dan Pengaksesan Materi

Tentunya penggunaan *icon*/tombol/logo di atas sangat membantu pengguna dalam menggunakan program *e-learning* SIP TENAN, karena *icon*/tombol/logo tersebut sebagai komunikasi visual tambahan untuk mempermudah dan untuk mempercantik tampilan. namun perlu diperhatikan juga mengenai kesesuaian *icon*/logo dengan judul yang akan di beri *icon*/logo, sehingga terjadi keserasian.

### **i. Kemenarikan desain**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media dan peserta pelatihan adalah 4,03 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya desain dalam web *e-learning* SIP TENAN sudah cukup menarik, namun masih banyak responden yang menyatakan desain web *e-learning* SIP TENAN kurang menarik. Menurut Iswindarty (2013) keindahan dari objek dapat diperoleh melalui usaha bagaimana menghasilkan desain yang menarik dan berkesan bagi pengguna. Dalam hal ini, memperhatikan karakteristik pengguna dan tren desain merupakan hal yang utama dalam menilai kemenarikan sebuah desain.

Desain web *e-learning* SIP TENAN sudah cukup menarik, hal ini dibuktikan dengan tampilan halaman utama dengan konsep desain yang modern, dilihat dari sisi penggunaan warna, gambar, *icon*, dan teks. Di halaman pengaksesan materi setelah *login*, konsep desain yang digunakan yaitu minimalis, dengan background cerah/putih. Hal ini membuat peserta pelatihan menjadi antusias dan menyenangkan ketika mengikuti proses pembelajaran. Namun sesuai dengan pendapat Iswindarty di atas, perlu diperhatikan lagi bahwa menerapkan sebuah desain dalam *website* khususnya *website e-learning* SIP TENAN, karena widyaiswara dan peserta pelatihan memiliki karakteristik yang berbeda beda, sehingga perlu dilakukan sebuah analisis yang mendalam, baik dengan karakteristik pengguna yang akan dituju maupun dengan tren desain sekarang, agar pengguna tertarik dan berkesan saat

mengunjungi web *e-learning* SIP TENAN dan juga dapat merespon apa yang menjadi tujuan web tersebut.

**j. Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media dan peserta pelatihan adalah 4,24 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya tampilan web *e-learning* SIP TENAN sudah simpel, sederhana dan tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan. Terlihat pada tampilan web *e-learning* SIP TENAN pada gambar 4.15 yaitu halaman awal (*homepage*) hanya menampilkan informasi yang penting saja dan objek, *icon*, dan gambar yang dipilih untuk mempercantik halaman utama sudah pas dan tidak berlebihan.

Pada halaman pengaksesan materi bisa dilihat pada gambar 4.17, tampilannya cenderung simpel dan sederhana terlihat dengan tampilan menu-menu yang di kemas secara sederhana dengan *icon*, tidak menggunakan objek/gambar yang kurang relevan. Begitu juga saat menampilkan video dan modul pembelajaran dengan sistem di *slide show*, sehingga memudahkan pengguna dengan bisa langsung melihat tanpa keluar dari halaman tersebut. Dengan hal ini peserta pelatihan bisa fokus untuk mempelajari materi dan pengerjaan tugas tanpa terganggu oleh objek yang lain. Namun tampilan pengumpulan tugas dan forum diskusi masih belum terstruktur dengan rapi, terlihat dengan

kebingungan pengguna dalam pengumpulan tugas dan saat berdiskusi di web *e-learning* SIP TENAN.

## 2. Kelayakan Aspek Rekayasa Media

Data penilaian kelayakan pada aspek rekayasa media dilakukan dengan pengisian angket yang telah diisi oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi dan peserta pelatihan. Berikut adalah tabel total rerata skor hasil penilaian oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan peserta pelatihan yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi 3.9 dan 3.10.

Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Aspek Rekayasa Media

No	Penilaian	Rerata Skor	%	Nilai	Klasifikasi	Interpretasi
1	Ahli Media	4,5	90%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
2	Widyaiswara/ Ahli Materi	4,14	82,86%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
3	Peserta Pelatihan	4,06	81,14%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>			<b>84,67%</b>	<b>A</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel 4.16, dapat disimpulkan bahwa penilaian oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan peserta pelatihan pada aspek rekayasa media dalam penilaian kelayakan *E-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah mendapatkan rata-rata presentase sebesar 84,67%, sehingga termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik” dengan interpretasi “Sangat Layak”.

Secara lebih rinci, berikut adalah deskripsi dan analisis aspek rekayasa media pada *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa

Tengah yang dapat peneliti jabarkan berdasarkan hasil penilaian angket ahli media, widyaiswara, peserta pelatihan dan hasil observasi peneliti pada media *e-learning* SIP TENAN dan saat pelaksanaan diklat yang di tuangkan dalam indikator-indikator aspek rekayasa media berikut:

**a. Kemudahan dalam pemakaian program**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,35 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya pengoperasian/pemakaian web *e-learning* SIP TENAN cukup mudah. Hasil penilaian ini terlihat sebelum penggunaan/mulai pengaksesan materi peserta *e-learning* dibekali simulasi bagaimana penggunaan web *e-learning* dengan runtut dan benar dalam pengaksesanya, sehingga meminimalisir peserta pelatihan mengalami kebingungan saat menggunakan program. Di dalam web *e-learning* juga sudah ada mengenai petunjuk penggunaan *e-learning*.

Kemudahan dalam penggunaan suatu program/*usability* merupakan suatu hal yang sangat diperhatikan dalam merancang sebuah program. Menurut Muqoddas dkk (2020) pendekatan terhadap *usability* dapat digunakan untuk mengetahui pengalaman pengguna seperti kemudahan, keterkaitan, dan kenyamanan pengguna dalam menjalankan program yang dipengaruhi oleh visual maupun struktur program itu sendiri.

Dalam sistem *e-learning* SIP TENAN, Kemudahan penggunaanya terlihat dengan adanya tampilan yang simpel, menarik,

konsisten seperti hasil analisis yang ada dalam aspek komunikasi visual di atas, dan terstruktur. Terstruktur disini maksudnya adalah perbedaan antara web *e-learning* dan web biasa, jika web biasa pengguna bebas untuk mengeksplor apa yang pengguna inginkan. Namun, jika web *e-learning*, khususnya *e-learning* SIP TENAN ini sudah terstruktur dan pengguna hanya fokus pada tujuan yang ingin dicapai yaitu mengikuti pembelajaran secara runtut dari awal hingga akhir. Jadi dalam hal pemakaian program, pengguna hanya mengalami kesulitan saat pertama kali pemakaian program. Saat mengakses pada materi selanjutnya pengguna akan lebih mudah mengikuti pembelajaran, karena kesamaan penggunaan program dengan materi sebelumnya.

Selain itu, kemudahan pemakaian program dalam web *e-learning* SIP TENAN juga dipengaruhi oleh peserta yang belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis online, terlihat dari masih banyak peserta yang kebingungan dan menanyakan mengenai cara pengaksesan web *e-learning* secara berulang-ulang.

#### **b. Kemudahan berinteraksi dengan program**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,17 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya kemudahan berinteraksi dan tingkat interaktivitas web *e-learning* SIP TENAN sudah cukup baik dan digunakan dengan mudah. Salah satu tujuan dalam membangun sebuah web adalah dengan adanya



komunikasi dua arah antara pengguna dan pembuat web atau yang terlibat di dalamnya, hal inilah yang dinamakan interaktivitas. Menurut Shedroff, interaktivitas dalam sebuah *website* dapat dibentuk dalam beberapa hal utama yaitu adanya umpan balik/*feedback* dan adanya komunikasi interaktif yang memungkinkan komunikasi antara pengguna dan pembuat web (Isnaini, 2010).

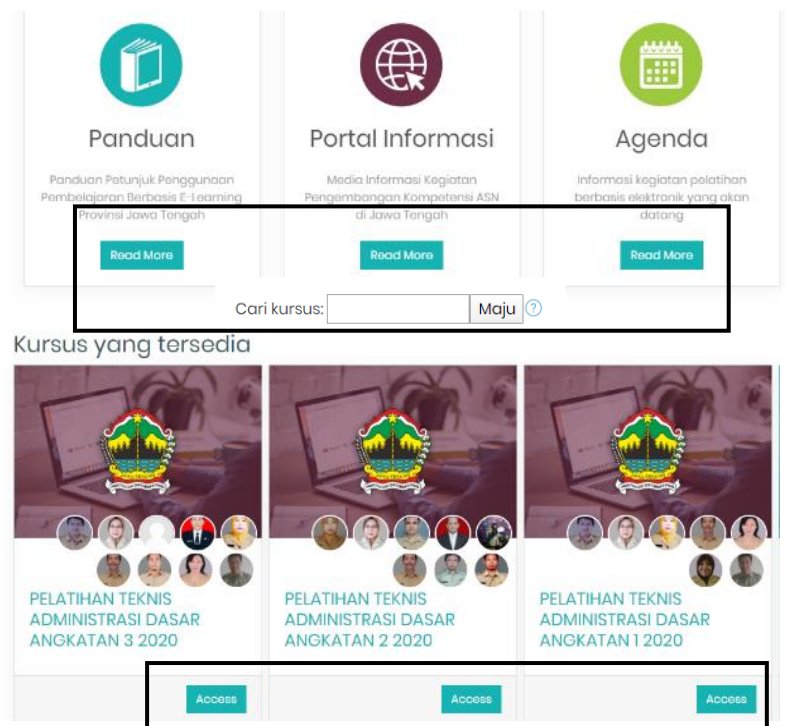
Dalam web *e-learning* dituntut untuk lebih interaktif daripada web yang lainnya, karena web *e-learning* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan adanya komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Hasil penilaian di atas terlihat pada web *e-learning* SIP TENAN sudah ada umpan balik/*feedback* dari penyelenggara kepada peserta pelatihan yang berupa balasan ketika sudah mengakses video, modul, kuis, dan pengumpulan penugasan.

Dalam hal komunikasi interaktif, web *e-learning* SIP TENAN sudah dilengkapi fitur-fitur yang memungkinkan adanya komunikasi antara widyaiswara dengan peserta pelatihan. Fitur-fitur tersebut meliputi : video pengantar materi yang disampaikan oleh widyaiswara secara langsung dan forum diskusi, dimana peserta diberi waktu untuk berdiskusi dengan widyaiswara dan peserta yang lain. Sehingga, secara langsung dan tidak langsung peserta pelatihan dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan widyaiswara sebagai pengajar dengan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, perlu ditambahkan lagi

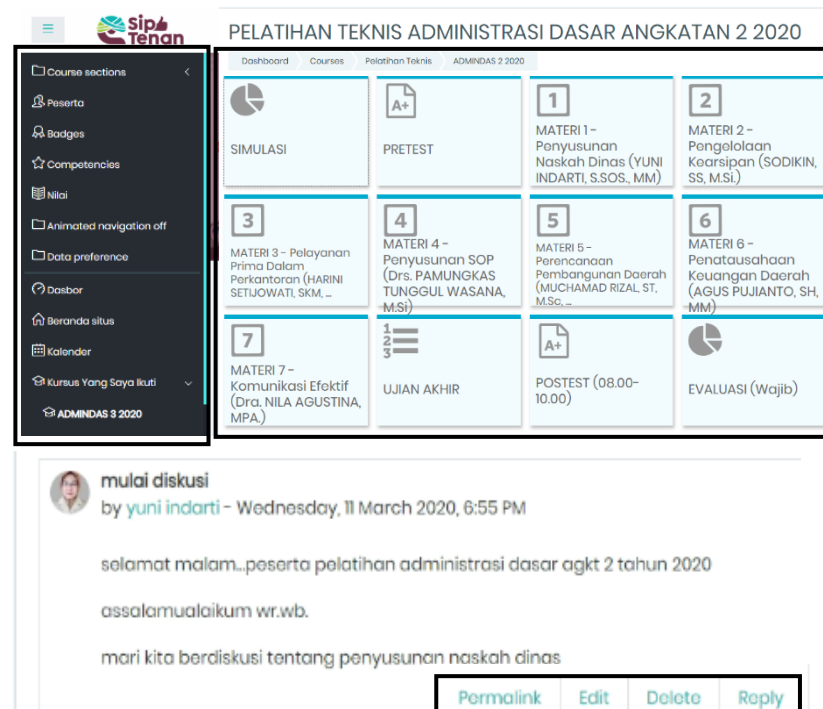
mengenai fitur-fitur lain yang memungkinkan adanya interaksi antara peserta pelatihan dan widyaiswara.

**c. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan *widget* pada program**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,18 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya bahasa navigasi dan *widget* yang ada pada *e-learning* SIP TENAN sudah cukup mudah untuk dipahami oleh peserta pelatihan. Menurut Isnaini (2010) navigasi adalah gabungan dari struktur representasi informasi *website* dan mekanisme *link* yang mendukung pengguna untuk melakukan penjelajahan situs web. Agar pengguna mudah dalam menggunakan program diperlukan bahasa dari program/bahasa navigasi yang mudah untuk dipahami.



Gambar 4.22 Navigasi dan *Widget* Pada Halaman Utama (*Homepage*)



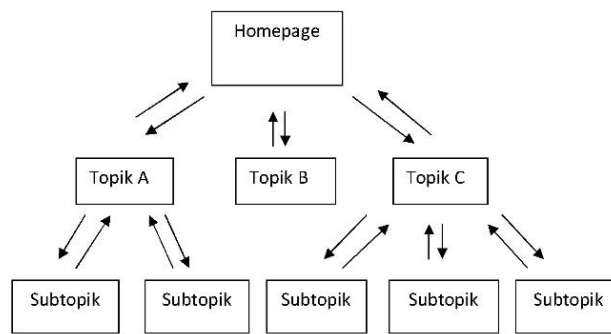
Gambar 4.23 Navigasi dan *Widget* Pada Saat Pengaksesan Materi

Secara keseluruhan bahasa navigasi yang digunakan dalam web *e-learning* SIP TENAN sudah cukup mudah untuk dipahami oleh peserta pelatihan karena masih menggunakan bahasa yang umum, bisa dilihat pada gambar 4.22 dan 4.23. Namun perlu di perhatikan terkait deng konsistensi bahasa yang digunakan dalam navigasi dan *widget* web *e-learning* SIP TENAN, karena dalam web tersebut masih menggunakan bahasa campuran yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris, sehingga beberapa peserta pelatihan mengalami kesulitan untuk memahami perintah pada navigasi yang akan dituju. Maka perlu diubah menjadi satu bahasa saja, agar pengguna memahami tiap makna dari navigasi dan *widget* yang ada dalam web *e-learning* SIP TENAN.

**d. Kemudahan memahami struktur navigasi**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, yaitu adalah 4 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya struktur navigasi yang digunakan dalam web *e-learning* secara keseluruhan sudah cukup mudah untuk dipahami, namun beberapa peserta masih belum paham mengenai struktur navigasi pada *e-learning* SIP TENAN. Hal itu tentu akan menghambat tingkat kemudahan peserta pelatihan dalam pengaksesan web tersebut. Menurut Sutopo (2007:6) dalam pengembangan *website*, terdapat beberapa model struktur navigasi dasar, yang harus dikuasai oleh desainer *website* tersebut, karena setiap model struktur navigasi memberikan solusi untuk kebutuhan yang berbeda beda.

Dilihat dari tampilan navigasi dan *widget* pada gambar 4.22 dan 4.23, web *e-learning* SIP TENAN menggunakan jenis struktur navigasi *Hierarchical Model*.



Gambar 4.24 Struktur Navigasi *Hierarchical Model*.

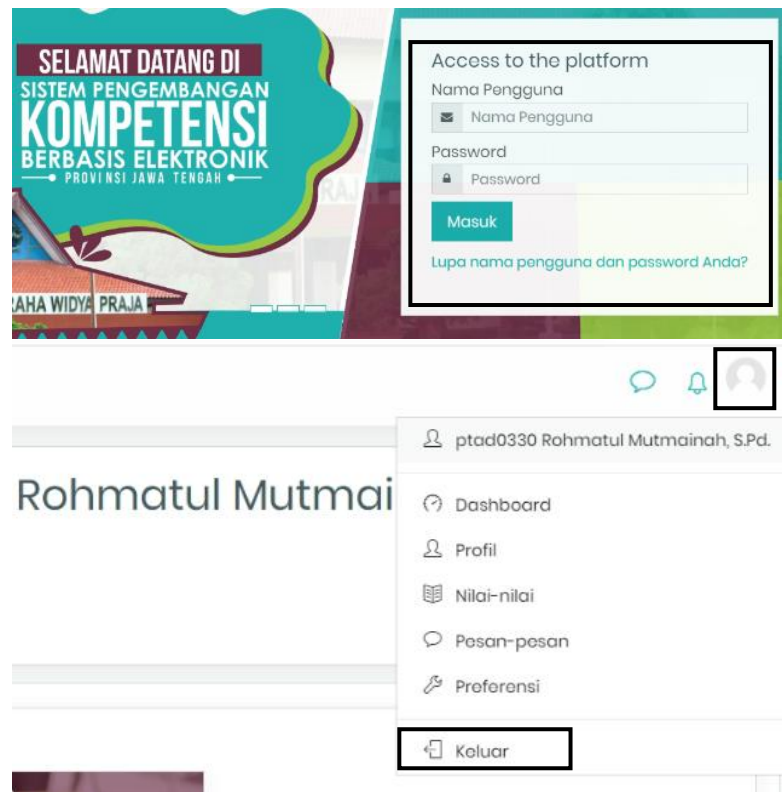
Menurut Sutopo (2007:7) struktur navigasi *hierarchical* model diadaptasi oleh *top-down* design yaitu konsep yang dimulai dari satu node yang menjadi *homepage*. Dari *homepage* di jabarkan menjadi halaman-halaman utama. Penjabaran struktur navigasi dalam web *e-learning* SIP TENAN secara umum yaitu dalam halaman utama (*homepage*) langsung ditampilkan halaman *login* dengan memasukkan nama pengguna dan *password*. Halaman kedua setelah *login* memuat menu-menu utama di dalamnya terdapat menu kelas *e-learning* yang diikuti. Dalam kelas tersebut terdapat materi pembelajaran yang harus dikerjakan secara runtut. Jadi dalam web *e-learning* SIP TENAN ini proses penggunaan webnya sudah terstruktur dengan rapi dan runtut.

Struktur navigasi yang utama digunakan dalam web *e-learning* SIP TENAN dikemas dalam bentuk *tile format*/format kotak yang dilengkapi dengan objek, gambar, dan *icon* yang mendukung navigasi

tersebut, sehingga pengguna lebih mudah dalam memahami setiap informasi dan fungsi dari masing-masing navigasi tersebut. Namun tidak semua navigasi dilengkapi dengan objek, gambar, dan *icon*. Disisi lain juga masih banyak navigasi yang tidak dipakai/kurang relevan untuk ditampilkan, seperti menu menu navigasi dibagian kiri yang tidak digunakan oleh pengguna dan tidak tahu fungsi penggunaannya, hal ini dikarenakan masih banyak peserta pelatihan maupun widyaiswara yang belum terbiasa dan masih asing dengan pembelajaran *online*/pembelajaran berbasis *e-learning*.

**e. Kemudahan *log in* dan *log out* dari program**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,40 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya *log in* dan *log out* dari program dari web *e-learning* SIP TENAN sudah sangat mudah.



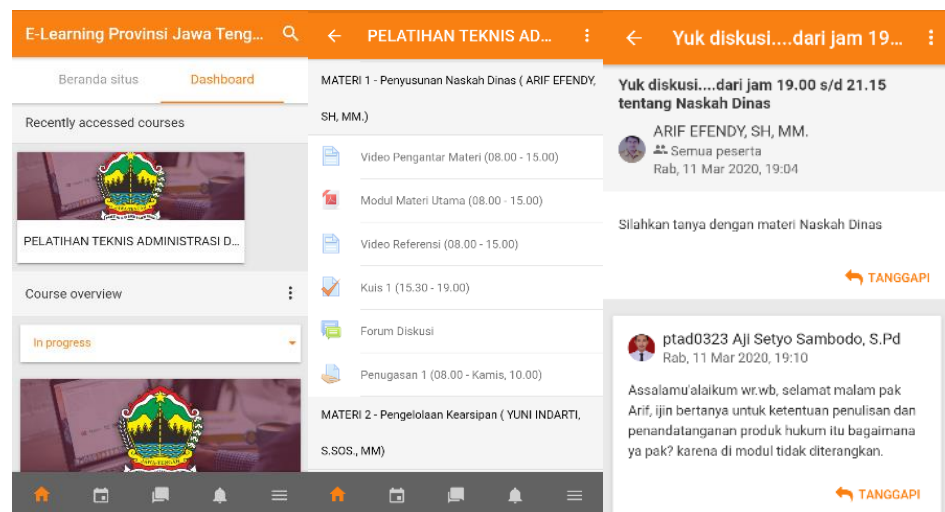
Gambar 4.25 *Log in* dan *Log out* Program

Gambar di atas menunjukkan bahwa *log in* dan *log out* pada web *e-learning* SIP TENAN sangat mudah untuk di temukan dan digunakan. Untuk bisa *log in*, di halaman awal sudah otomatis ditampilkan pada halaman awal (*homepage*) sehingga peserta pelatihan bisa langsung memasukkan *username* dan *passwordnya* untuk bisa menuju ke pengaksesan materi. Untuk *log out* dari program pengaksesanya juga sangat mudah, karena letaknya sangat strategis yaitu terletak di menu pojok kanan atas pada gambar profil pengguna, kemudian pilih keluar. Penempatan tata letak *login* dan *logout* yang strategis dan mudah dalam

web *e-learning* SIP TENAN ini, sangat memudahkan pengguna ketika ingin masuk dan keluar program.

**f. Kemudahan dalam mengakses melalui *browser* lain dan *mobile apps***

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,16 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya pengaksesan melalui *browser* yang lain cukup mudah, karena memiliki tampilan yang sama antar *browser*. Untuk pengaksesan bisa menggunakan laptop, komputer dan smartphone melalui *browser* *Google Chrome*, *Mozila Firefox*, *Internet Explorer* dll.



Gambar 4.26 Tampilan *E-learning* Dengan *Moodle Mobile*

Sedangkan pengaksesan dengan *moodle mobile* lebih simple dan sederhana. Penggunaan *moodle mobile* juga sangat praktis, sehingga peserta pelatihan juga tidak perlu *log in* dan *log out* lagi dalam memulai dan mengakhiri pelatihan. Namun, tampilan *moodle mobile* dengan web



*browser* sangat berbeda, hal ini mengakibatkan beberapa peserta pelatihan mengalami kebingungan pada saat mengakses dengan *moodle mobile*.

**g. Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari**

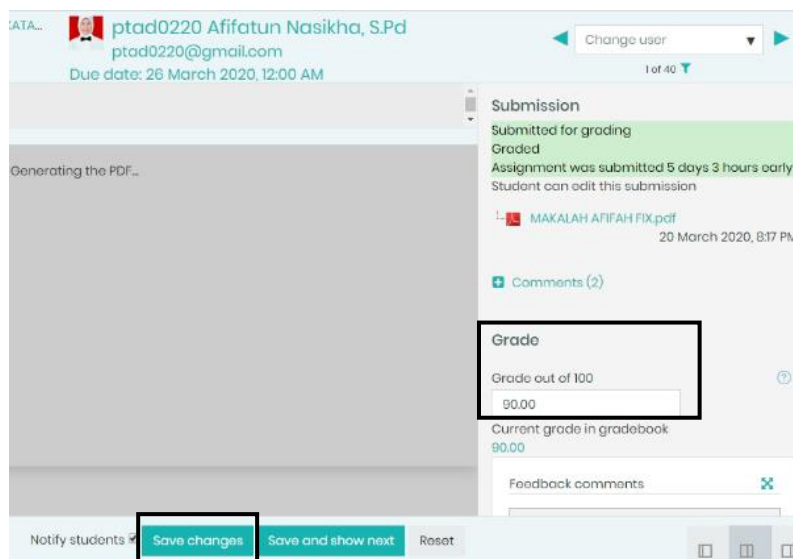
Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari widyaiswara dan peserta pelatihan adalah 4,50 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari sudah cukup tepat. Dalam pelatihan Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* ini, dalam satu hari ada serangkaian materi dan penugasan yang harus di selesaikan oleh peserta pelatihan dengan rincian berikut : (1) Pukul 08.00 – 15.00 : pengaksesan video pengantar, modul materi utama, dan video referensi. (2) Pukul 15.30 – 19.00 : pengerjaan kuis. (3) Pukul 19.00 – 21.00 : forum diskusi. (4) Pukul 08.00 – 10.00 (hari berikutnya) : pengumpulan tugas.

Dalam sisi widyaiswara penyusunan jadwal dalam satu hari di atas sudah sangat tepat, karena rerata skor penilaian dari widyaiswara adalah 5. Sedangkan di sisi peserta pelatihan rerata skor penilaiannya adalah 3,99, artinya penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari di sisi peserta dirasa masih kurang tepat. Hal ini dikarenakan peserta masih tetap bertugas di unit kerja masing-masing, walaupun sedang mengikuti pelatihan.

Salah satu contohnya yaitu saat pengumpulan tugas. Dengan adanya penugasan di tiap materi cukup memberatkan peserta pelatihan, karena pengumpulan tugas tersebut hanya di beri waktu satu hari dalam pengumpulannya. Salah satu contoh lainya yang perlu dipertimbangkan lagi yaitu mengenai forum diskusi yang dilaksanakan pada malam hari, mengingat malam hari adalah waktu untuk beristirahat.

#### **h. Kemudahan dalam mendata dan menilai peserta dalam *e-learning***

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari widyaiswara adalah 3,5 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya widyaiswara cukup kesulitan dalam mendata dan menilai peserta pelatihan dalam web *e-learning* SIP TENAN.



Gambar 4.27 Tampilan Penilaian Oleh Widyaiswara

Hasil di atas terlihat bahwa penilaian secara manual dalam web *e-learning* SIP TENAN dilakukan seperti gambar di atas, Namun widyaiswara cukup kesulitan dalam hal mendata tugas yang telah dikumpulkan. Karena sebelum melakukan penilaian, widyaiswara harus *download* satu persatu tugas yang telah dikirimkan oleh peserta terlebih dahulu. Hal ini dirasa kurang efektif karena dalam proses menilai membutuhkan waktu yang lama. Disisi lain pengiriman dan penilaian tugas dalam *e-learning moodle* lebih mudah dikelola dibanding pengiriman lewat email, karena dalam *e-learning moodle* pengajar bisa memberikan nilai dan memberikan komentar terhadap tugas yang sudah dikirim.

**i. Kejelasan petunjuk penggunaan media**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari Peserta pelatihan adalah 4,14 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya petunjuk penggunaan media yang ada dalam web *e-learning* SIP TENAN sudah cukup jelas untuk dipahami. Terlihat dalam web *e-learning* SIP TENAN sudah ada 2 petunjuk penggunaan media, yaitu : petunjuk penggunaan web *e-learning* SIP TENAN dan petunjuk penggunaan/panduan web *e-learning* via *moodle mobile*. Petunjuk penggunaan media ini dikemas dengan *e-book* dan juga video tutorial. Sehingga peserta bisa memperlajarinya secara mandiri tanpa dengan bantuan orang lain apabila masih ada kebingungan ketika mengakses web *e-learning*.



Gambar 4.28 Petunjuk Penggunaan Web *E-learning* SIP TENAN

Adanya petunjuk penggunaan media yang dikemas dalam *e-book* dan video ini sudah sangat bagus, namun isi di dalamnya masih kurang lengkap dan kesan visualnya juga kurang, hal inilah yang membuat peserta pelatihan merasa kurang jelas mengenai petunjuk penggunaan media tersebut. Perlu di desain dengan kemasan yang lebih menarik dan ditambahkan lebih lengkap baik itu petunjuk penggunaan secara umum dan juga petunjuk penggunaan secara khusus.

### 3. Kelayakan Aspek Konten

Data penilaian kelayakan pada aspek konten dilakukan dengan pengisian angket yang telah diisi oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi dan peserta pelatihan. Berikut adalah tabel total rerata skor hasil penilaian oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan peserta pelatihan yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi 3.9 dan 3.10.

Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Aspek Konten

No	Penilaian	Rerata Skor	%	Nilai	Klasifikasi	Interpretasi
1	Ahli Media	4,75	95%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
2	Widyaiswara/ Ahli Materi	4,38	87,5%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
3	Peserta Pelatihan	4,23	84,50%	A	Sangat Baik	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>			<b>89%</b>	<b>A</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel 4.17, dapat disimpulkan bahwa penilaian oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan peserta pelatihan pada aspek konten dalam penilaian kelayakan *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah mendapatkan rata-rata presentase sebesar 89%, sehingga termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik” dengan interpretasi “Sangat Layak”.

Secara lebih rinci, berikut adalah deskripsi dan analisis aspek rekayasa media pada *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang dapat peneliti jabarkan berdasarkan hasil penilaian angket ahli media, widyaiswara, peserta pelatihan dan hasil observasi peneliti pada

media *e-learning* SIP TENAN dan saat pelaksanaan diklat yang di tuangkan dalam indikator-indikator aspek konten berikut:

**a. Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,40 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya konten materi yang disajikan dalam *e-learning* SIP TENAN sudah sangat menarik dan terstruktur.



Gambar 4.29 Konten Materi Pelatihan Teknis Administrasi Berbasis *E-learning*

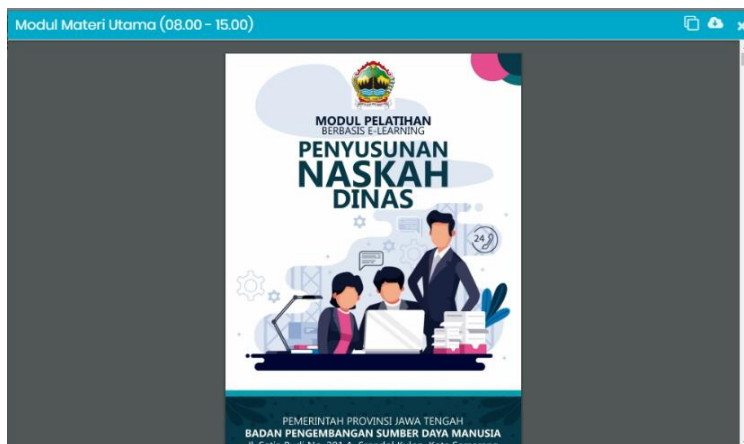
Dilihat pada gambar di atas, web *e-learning* SIP TENAN, beberapa konten materi sudah di kemas secara menarik. Yang pertama yaitu video pengantar materi, yaitu berupa video pengantar pembelajaran sesuai materi yang disampaikan langsung oleh widyaiswara. Kedua yaitu modul materi yang dikemas dengan *e-book* yang di dalamnya sudah didesain dan dikemas secara menarik. Yang ketiga yaitu adanya video referensi tambahan, guna menambah referensi

peserta pelatihan mengenai materi. Penyajian konten materi seperti ini akan menambah motivasi dan ketertarikan peserta *e-learning* ketika mengakses konten materi. Selain itu, konten materi yang di sajikan juga sudah terstruktur, dilihat dari adanya keterangan jam pengaksesan dan runtutan materi yang harus dibukan dan dipelajari terlebih dahulu, sehingga peserta akan lebih mudah mengakses *e-learning*.

Jika melihat materi yang ada pada Pelatihan Teknis Administrasi Dasar, konten materi bisa disajikan dalam bentuk video tutorial, baik berbentuk video biasa maupun video animasi. Karena tujuan materi yang ada dalam pelatihan ini lebih ke pembelajaran afektif/ketrampilan seperti pembuatan naskah dinas, pengelolaan kearsipan, penyusunan SOP dll, sehingga dengan adanya video tutorial akan lebih mendukung materi yang sudah ada.

**b. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (*Ebook*)**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,40 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (*Ebook*) pada web *e-learning* SIP TENAN sudah sangat baik. Modul *e-book* pembelajaran merupakan layanan belajar umum yang hampir pasti disetiap pembelajaran *e-learning* ada.



Gambar 4.30 Layanan Belajar Berupa Teks Bacaan (*Ebook*)

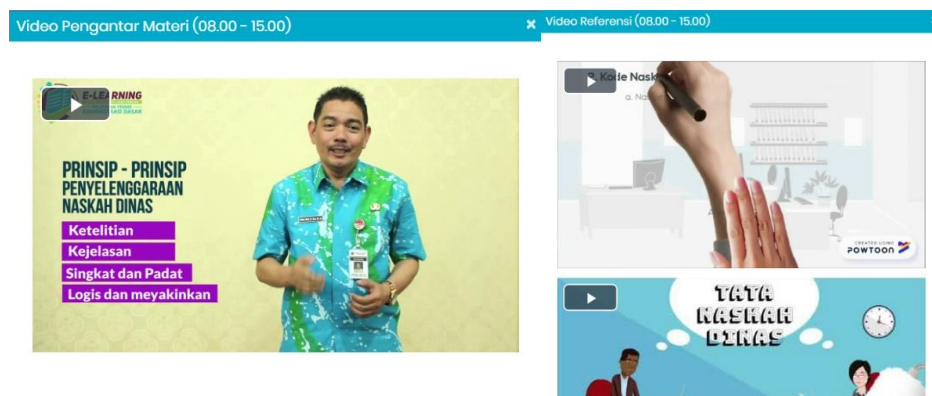
Hasil penilaian di atas sudah sesuai dengan keadaan web *e-learning* SIP TENAN yang sudah terdapat layanan belajar berupa teks bacaan (*ebook*). *E-book/modul* ini merupakan patokan materi utama, yang di dalamnya terdapat materi secara lengkap yang juga di kemas dengan desain visual yang menarik. *E-book/modul* ini bisa di pelajari di web *e-learning* secara langsung dan juga bisa *download* untuk dipelajari di lain waktu.

**c. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,59 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya Ketersediaan dukungan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran) pada web *e-learning* SIP TENAN sudah sangat baik. Layanan belajar audio visual yang biasanya berupa



rekaman, animasi, dan video merupakan alternatif layanan belajar dalam web *e-learning*.



Gambar 4.31 Layanan Belajar Berupa Audio Visual (Audio Rekaman/Video Pembelajaran)

Hasil penilaian di atas sudah sesuai dengan keadaan web *e-learning* SIP TENAN yang sudah terdapat layanan belajar audio visual (audio rekaman/video pembelajaran). Terdapat 2 video pembelajaran yang ada dalam tiap materi, yaitu video pengantar materi dan video referensi. Video pengantar materi yang berisi mengenai sambutan dan penyampaian pengantar materi oleh widyaiswara. Sedangkan video referensi ini di dalamnya berisi beberapa video yang berhubungan dengan materi, untuk menambah referensi materi peserta pelatihan. Video pengantar materi dan video referensi materi lain ini bisa dipelajari dan dilihat di web *e-learning* secara langsung dan juga bisa *download* untuk dipelajari di lain waktu. Penyajian media yang dikemas dalam bentuk video ini memudahkan peserta dalam memahami materi.

#### **d. Kemudahan mengakses konten materi**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan adalah 4,42 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya untuk mengakses konten materi di web *e-learning* SIP TENAN sudah cukup mudah. Menurut Daniswara (dalam Hanum, 2013) dalam proses pembelajaran, konten memegang peranan yang sangat penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta. Untuk mendukung proses pembelajaran tersebut selain penyajian konten yang dikemas secara menarik, kemudahan dalam mengakses konten materi juga perlu diperhatikan.

Hasil penilaian di atas sudah sesuai dengan keadaan web *e-learning* SIP TENAN, bahwa untuk mengakses konten materi sudah cukup mudah, karena pengemasannya yang sudah terstruktur baik itu struktur navigasinya maupun konten materi yang disajikan. Terstruktur disini dapat diartikan bahwa pengaksesan web *e-learning* SIP TENAN sudah disusun dengan rapi, terlihat dari adanya keterangan jam pengaksesan dan runtutan materi yang harus dibukan dan dipelajari terlebih dahulu, hal ini memudahkan peserta pelatihan ketika pengaksesan dan pemahaman mengenai konten materi yang dipelajari.

#### **4. Kelayakan Aspek Materi Pembelajaran**

Data penilaian kelayakan pada aspek materi pembelajaran dilakukan dengan pengisian angket yang telah diisi oleh widyaiswara/ahli materi. Berikut

adalah tabel total rerata skor hasil penilaian oleh widyaiswara/ahli materi yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi 3.9 dan 3.10.

Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Aspek Materi Pembelajaran

No	Penilaian	Rerata Skor	%	Nilai	Klasifikasi	Interpretasi
1	Widyaiswara/ Ahli Materi	4	80%	B	Baik	Layak

Berdasarkan tabel 4.18, dapat disimpulkan bahwa penilaian oleh widyaiswara/ahli materi pada aspek materi pembelajaran dalam penilaian kelayakan *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah mendapatkan presentase sebesar 80%, sehingga termasuk dalam klasifikasi “Baik” dengan interpretasi “Layak”.

Secara lebih rinci, berikut adalah deskripsi dan analisis aspek materi pembelajaran pada *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang dapat peneliti jabarkan berdasarkan hasil penilaian angket widyaiswara/ahli materi dan hasil observasi peneliti pada media *e-learning* SIP TENAN dan saat pelaksanaan diklat yang di tuangkan dalam indikator-indikator aspek materi pembelajaran berikut:

**a. Kesesuaian kurikulum dengan materi**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari widyaiswara/ahli materi adalah 4 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya kesesuaian antara kurikulum dengan materi sudah cukup baik. Dalam web *e-learning* sudah terdapat kurikulum pelatihan berbasis *e-learning*, khususnya pada pelatihan teknis administrasi dasar. Materi yang disampaikan dalam materi

pelatihan teknis administrasi dasar ini sudah sesuai dengan sub materi pokok yang telah disusun dalam kurikulum pelatihan yang telah dibuat.

**b. Cakupan (keluasan, kelengkapan dan kedalaman materi)**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari widyaiswara/ahli materi adalah 4 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya keluasan, kelengkapan, dan kedalaman materi yang ada pada *e-learning* SIP TENAN sudah cukup baik. Terlihat pada modul utama yang di dalamnya memuat materi secara lengkap dan relevan sesuai judul materi, sehingga peserta pelatihan bisa mempelajari materi secara lebih luas.

**c. Kejelasan Struktur atau urutan isi materi**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari widyaiswara/ahli materi adalah 4 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya kejelasan struktur atau urutan isi materi yang dikemas dalam web *e-learning* SIP TENAN sudah cukup baik. Untuk memudahkan peserta dalam mempelajari materi, diperlukan sebuah kejelasan pada materi, baik dari struktur maupun urutan isi. Terlihat dalam web *e-learning* SIP TENAN, Materi utama yang dibuat yang dikemas dalam modul/*e-book* urutannya sudah jelas, rapi dan sistematis. Untuk mendukung hal tersebut modul materi utama juga sudah dikemas dengan desain yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

**d. Kejelasan bahasa yang digunakan**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari widyaiswara/ahli materi adalah 4 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya kejelasan bahasa pada tiap materi pelatihan sudah cukup baik. Kejelasan bahasa pada materi akan mempengaruhi tingkat pemahaman peserta dalam mempelajari materi. Semakin jelas bahasa yang digunakan, akan semakin paham juga peserta dalam mempelajari materi. Namun dalam web *e-learning* SIP TENAN masih ditemukan istilah-istilah asing yang perlu penjelasan lebih jelas, namun secara keseluruhan bahasa yang digunakan dalam materi menggunakan bahasa yang sesuai kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar, menggunakan bahasa yang umum digunakan dan mudah dimengerti.

**e. Kesesuaian evaluasi dengan materi**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari widyaiswara/ahli materi adalah 4 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya evaluasi pembelajaran sudah cukup sesuai dengan materi yang ada pada web *e-learning* SIP TENAN. Penyusunan soal evaluasi yang dilakukan oleh widyaiswara/ahli materi sudah sesuai dengan modul materi utama khususnya pada soal evaluasi *pretest*, *posttest*, dan ujian *online*. Namun dalam penyusunan soal evaluasi yang berupa penugasan harus lebih diperjelas lagi, karena masih banyak peserta yang kebingungan terkait penugasan yang diberikan.

## 5. Kelayakan Aspek Pembelajaran

Data penilaian kelayakan pada aspek pembelajaran dilakukan dengan pengisian angket yang telah diisi oleh peserta pelatihan. Berikut adalah tabel total rerata skor hasil penilaian oleh peserta pelatihan yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi 3.9 dan 3.10.

Tabel 4.19 Hasil Perhitungan Aspek Pembelajaran

No	Penilaian	Rerata Skor	%	Nilai	Klasifikasi	Interpretasi
1	Peserta Pelatihan	4,05	81%	A	Sangat Baik	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.19, dapat disimpulkan bahwa penilaian oleh peserta pelatihan pada aspek materi pembelajaran dalam penilaian kelayakan *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah mendapatkan rata-rata presentase sebesar 81%, sehingga termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik” dengan interpretasi “Sangat Layak”.

Secara lebih rinci, berikut adalah deskripsi dan analisis aspek pembelajaran pada *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang dapat peneliti jabarkan berdasarkan hasil penilaian angket peserta pelatihan dan hasil observasi peneliti pada media *e-learning* SIP TENAN dan saat pelaksanaan diklat yang di tuangkan dalam indikator-indikator aspek pembelajaran berikut:

**a. Memudahkan dalam belajar**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari peserta pelatihan adalah 4,16 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya Artinya sistem pembelajaran dengan web *e-learning* SIP TENAN sebagian besar dapat memudahkan peserta pelatihan dalam belajar. Hal ini terlihat pada web *e-learning* SIP TENAN bahwa, materi Pelatihan Teknis Administrasi Dasar yang ada di web *e-learning* SIP TENAN juga dikemas secara menarik dan terstruktur. Terdapat materi yang dikemas dalam video dan juga dalam bentuk modul yang di desain secara menarik. Selain itu, pengemasan materi yang terstruktur dan runtut saat pengaksesan web *e-learning* juga memudahkan peserta dalam belajar.

Materi yang disajikan dalam web *e-learning* ini bisa dipelajari saat online dan *download* untuk dipelajari saat *offline*, sehingga peserta bisa dengan mudah mempelajari materi kapanpun dan dimanapun.

**b. Menumbuhkan motivasi dalam belajar**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari peserta pelatihan adalah 4,11 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya sistem pembelajaran dengan web *e-learning* SIP TENAN sebagian besar dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta pelatihan dalam belajar. Hal ini terlihat dalam web *e-learning* SIP TENAN yang merupakan media pembelajaran teknologi mutakhir yang berbasis telekomunikasi jarak jauh, yang di dalamnya

juga terdapat beberapa media pembelajaran yang berupa grafis, *e-book*, dan media audio visual. Sehingga hal ini peserta akan lebih tertarik dalam mempelajari materi dengan web *e-learning*.

**c. Keefektifan dalam belajar**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari peserta pelatihan adalah 4,01 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya sistem pembelajaran dengan web *e-learning* SIP TENAN cukup efektif dalam proses pembelajaran. Dari sisi media, web *e-learning* SIP TENAN yang sudah sangat efektif dalam hal pengemasan/penyampaian materi, kebebasan ruang dan waktu, peserta bisa menggunakan media tersebut dengan berbagai media dan dapat digunakan kapan dan dimana saja.

Namun dalam pelaksanaan Pelatihan Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning*, peserta pelatihan cenderung terfokus pada tugas yang diberikan, sehingga penguasaan materi dan penyampaian pesan/isi pembelajaran kurang diperhatikan. Secara perspektif peserta pelatihan, penggunaan web *e-learning* SIP TENAN dirasa beberapa peserta kurang efektif karena di pengaruhi oleh dua hal, yaitu dalam hal waktu pengaksesan yang diberikan dan masih bekerjanya peserta pelatihan ketika mengikuti pelatihan. Dalam pengaksesan materi, peserta harus mempelajari video pengantar, modul utama, video referensi, mengerjakan kuis, melakukan diskusi, dan mengumpulkan tugas yang hanya di beri waktu satu hari. Dengan masih bekerjanya peserta



pelatihan dalam mengikuti pelatihan, memungkinkan peserta pelatihan hanya memiliki sedikit waktu untuk mengikuti pelatihan, ditambah dengan waktu pengaksesanya yang singkat. Hal inilah yang menimbulkan peserta hanya terfokus pada tugas dan kurang memperhatikan materi.

**d. Pemahaman materi secara mendalam dengan media *e-learning***

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari peserta pelatihan adalah 3,93 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya dengan menggunakan web *e-learning* SIP TENAN, ada beberapa peserta kurang memahami materi secara mendalam. Hal ini terlihat pada materi yang disajikan dalam web *e-learning* SIP TENAN yang cukup banyak, ditambah peserta juga harus melakukan serangkaian kegiatan seperti pengerjaan kuis, diskusi, dan penugasan. Waktu singkat yang hanya satu hari dirasa tidak cukup untuk memahami materi secara mendalam, karena diwaktu yang sama peserta juga masih harus bekerja di unit kerjanya masing-masing.

**e. Secara mandiri mendorong untuk mencari dan memperoleh banyak sumber belajar**

Pada indikator ini, rerata skor yang di dapat dari peserta pelatihan adalah 4,04 dari skor tertinggi yaitu 5. Artinya dengan menggunakan web *e-learning* SIP TENAN, cukup mendorong peserta pelatihan untuk mencari dan memperoleh sumber belajar. Hal ini sesuai dengan konten

materi dalam web *e-learning* SIP TENAN yang sudah disediakan beberapa referensi video diluar materi utama. Namun, peran dari diri sendiri juga sangat mempengaruhi terhadap motivasi dalam belajar dan mencari referensi materi lainya, karena pada dasarnya antusiasme dalam belajar tergantung pada kemauan diri sendiri.

#### **4.1.2 Hambatan yang ada**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh hambatan ini adalah berdasarkan hasil penilaian dan catatan dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pelatihan saat melakukan penilaian kelayakan dengan instrumen angket. Selain itu, data mengenai hambatan ini diperoleh dari hasil observasi/ pengamatan dengan cara nonpartisipatif, dimana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam mengikuti dan mengelola diklat, namun hanya melakukan pengamatan saat pelaksanaan Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning*, baik saat tatap muka maupun saat dengan web *e-learning*.

Hambatan yang ditemukan dalam pelaksanaan Diklat Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* nantinya sangat bermanfaat sebagai kajian/analisis untuk ditemukanya solusi guna meminimalisir hambatan yang ada dan perbaikan *e-learning* kedepanya. Hambatan yang ada pada *e-learning* SIP TENAN khususnya pada Diklat Teknis Administrasi Dasar perlu diperbaiki dan diminimalisir karena pelaksanaan diklat berbasis *e-learning* tersebut menjadi yang pertama dan sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan diklat *e-learning* pada mata diklat yang lain.

Berdasarkan catatan dari ahli media, widyaiswara, peserta pelatihan dan hasil deskripsi/analisis data peneliti yang didapat dari hasil observasi/pengamatan, berikut adalah hambatan yang ada dalam *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah :

### **1. Hambatan yang ada (dari Ahli Media)**

Berdasarkan hasil penilaian dan catatan dari 2 ahli media pada saat pengisian angket, masih terdapat beberapa hambatan dalam *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar khususnya pada aspek komunikasi visual. Berikut adalah hambatan yang ada dalam *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar berdasarkan catatan dari ahli media :

- a. Nama *course*/pelatihan di *homepage*/halaman awal sangat panjang.
- b. Kemenarikan desain yang dibuat porsinya kurang pas dan tidak sesuai dengan sasaran.
- c. Dalam sistem *e-learning*, navigasi pada tiap paparan pelatihan masih kurang jelas dan membingungkan.

Secara lebih detail hasil penilaian instrumen kelayakan oleh ahli media beserta komentar/catatannya dapat dilihat pada lampiran 4.

### **2. Hambatan yang ada (dari Widyaiswara/Ahli Materi)**

Berdasarkan hasil penilaian dan catatan dari 2 widyaiswara/ahli materi pada saat pengisian angket, masih terdapat beberapa hambatan dalam *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis

Administrasi Dasar khususnya pada aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, dan aspek materi pembelajaran. Berikut adalah hambatan yang ada dalam *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar berdasarkan catatan dari widyaiswara/ahli materi :

- a. Fasilitas forum diskusi saja kurang untuk forum berinteraksi antara widyaiswara dan peserta pelatihan.
- b. Jadwal diskusi yang dilaksanakan pada malam hari kurang maksimal, mengingat malam adalah waktu istirahat.
- c. Dalam hal materi, penugasan dalam bentuk file yang diberikan dalam setiap materi sangat memberatkan peserta, karena sudah ada kuis dan tugas akhir.
- d. Bahan tayang dan modul yang digunakan masih menggunakan yang lama.
- e. Proporsi gambar yang digunakan kurang pas dengan materi.
- f. Dalam melakukan penilaian penugasan dalam bentuk pdf, widyaiswara harus *download* satu persatu tugas dari masing-masing peserta, sehingga memperlama dalam menilai penugasan.
- g. Menu rekapitulasi penilaian tidak bisa dihitung secara otomatis, namun masih harus hitung secara manual.

Secara lebih detail hasil penilaian instrumen kelayakan oleh widyaiswara/ahli materi beserta komentar/catatannya dapat dilihat pada lampiran 10.

### 3. Hambatan yang ada (dari Peserta Pelatihan)

Berdasarkan hasil penilaian dan catatan dari peserta pelatihan angkatan 2 dan 3 yang masing-masing berjumlah 40 peserta pada saat pengisian angket, masih terdapat beberapa hambatan dalam *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar khususnya pada aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, dan aspek pembelajaran. Berikut adalah hambatan yang ada dalam *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar berdasarkan catatan dari peserta pelatihan :

- a. Setiap pertanyaan yang sudah di tanggapi/dijawab oleh widyaiswara dalam forum diskusi tidak diketahui peserta pelatihan karena tampilanya yang kurang rapi, sehingga tingkat interaktifitasnya kurang.
- b. Tampilan forum diskusi kurang jelas dan kurang terarah terkait pertanyaan dan jawaban.
- c. Portal forum diskusi ditutup sesuai jadwal yang ditentukan, disisi lain di luar jadwal peserta masih membutuhkan untuk pengetahuan.
- d. Banyak fitur-fitur dalam *e-learning* SIP TENAN yang tidak digunakan, yang malah membingungkan peserta.
- e. Sering *error* pada saat mengakses padahal jaringan *client* normal.
- f. Waktu untuk pembelajaran materi, pemberian kuis, dan penugasan cukup singkat, sehingga peserta masih kurang begitu mendalami materi secara betul.

- g. Diskusi malam hari kurang efektif dimana malam hari waktu untuk istirahat dan dikuasai rasa kantuk, sehingga diskusi hanya sekedar hadir.
- h. Tampilan visual saat menggunakan aplikasi dengan smartphone atau *moodle* tidak sedetail dengan PC, misalnya pada menu diskusi tampilan tanggapan dan yang ditanggapi tidak pas.
- i. Selama pelaksanaan diklat, peserta masih bekerja di unit kerja masing masing, sehingga peserta pelatihan yang sibuk dengan pekerjaan berdampak pada waktu buat belajar kurang.
- j. Ketepatan jadwal dan waktu aksesnya kurang sesuai jadwal.

Secara lebih detail hasil penilaian instrumen kelayakan oleh peserta pelatihan beserta komentar/catatatnya dapat dilihat pada lampiran 16.

#### **4. Hambatan yang ada (dari Peneliti)**

Dalam memperoleh hambatan, peneliti melakukan observasi nonpartisipatif pada saat pelaksanaan Diklat Teknis Adiministrasi Dasar, baik pada saat *onclass* maupun *offclass* pada saat penggunaan web *e-learning* SIP TENAN dari awal sampai akhir. Pada saat melakukan observasi, masih terdapat beberapa hambatan khususnya pada aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, dan aspek konten. Berikut adalah hambatan yang ada dalam *e-learning* SIP TENAN pada Diklat Teknis Administrasi Dasar berdasarkan catatan dari peserta pelatihan :

- a. Dalam sistem *e-learning* masih menggunakan 2 bahasa, yang menyulitkan peserta dalam memahami perintah yang ada pada *e-learning*.
- b. Dalam memulai pembelajaran di materi materi awal masih ada peserta yang kebingungan.
- c. Banyak peserta masih kebingungan terkait tugas yang diberikan.
- d. Sistem pendataan dan penilaian yang dilakukan widyaiswara masih kurang efektif, karena harus mendownload file penugasan yang mengakibatkan waktu terbuang.
- e. Tampilan forum diskusi tidak tertata rapi antara pertanyaan dan jawaban, sehingga peserta kebingungan dalam membaca diskusi.
- f. Akses porta *e-learning* seringkali *error*, baik terkendala oleh server dan sinyal.
- g. Waktu pengerjaan kuis di tiap materi terlalu lama. Kuis hanya 10 soal, sedangkan waktu pengerjaanya 30 menit. Hal ini memungkinkan peserta untuk mencari jawaban di modul dan internet.
- h. Waktu diskusi yang dimulai oleh widyaiswara terkadang tidak sesuai waktunya.

Secara lebih detail hasil catatan dan observasi penilaian peneliti selama pelaksanaan diklat berbasis *e-learning* dapat dilihat pada lampiran 23.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Tingkat Kelayakan Media

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, secara keseluruhan penilaian kelayakan dari ahli media, widyaiswara, dan peserta pada *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada mata Diklat Teknis Administrasi Dasar dikategorikan sangat baik dan sangat layak untuk digunakan. Hal ini diartikan bahwa media *e-learning* sudah memenuhi kriteria kelayakan dalam aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, aspek konten, aspek materi pembelajaran, dan aspek pembelajaran yang telah ditetapkan. Sesuai dengan teori Winarno (2009:74) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan layak dilihat dari mampu tidaknya media tersebut memenuhi standar penilaian kelayakan yang perlu dilakukan pengujian terhadap beberapa indikator penilaian baik dari aspek media dan aspek materi yang telah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Andrizal & Arif (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik dan berkualitas harus memenuhi beberapa syarat aspek dan kriteria penilaian kelayakan media.

Pada aspek komunikasi visual secara keseluruhan mendapat hasil penilaian dengan rata-rata presentase sebesar 86,6%, sehingga termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan interpretasi sangat layak. Hal ini diartikan bahwa *e-learning* SIP TENAN memiliki tampilan visual desain yang sudah tepat dan memenuhi kriteria, yang tentunya akan menarik minat dan pengguna dalam belajar di *e-learning*. Sesuai dengan teori Suyanto (2009:61) yang menjelaskan bahwa tampilan desain yang baik dan tepat setidaknya harus memiliki komposisi warna yang baik dan



konsisten, layout grafik yang konsisten, pemilihan font yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang baik, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

Pemilihan desain yang tepat akan berpengaruh terhadap informasi yang ada di dalamnya, sehingga akan mudah tersampaikan kepada pengguna dan akan menarik minat dan perhatian pengguna. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Indahsari & Setyati (2012) yang menyimpulkan bahwa ketika penyampaian sebuah informasi melalui desain dengan teknik komposisi dan konsep visual yang tepat, maka akan menghasilkan sebuah desain yang dapat dinikmati dan informasi yang ada di dalamnya akan tersampaikan dengan baik kepada pengguna. Senada dengan hal itu, Kuhlman (dalam Hamzah dkk, 2013) menjelaskan bahwa pemilihan tampilan visual yang tepat dalam pembelajaran *e-learning* merupakan sesuatu yang sangat berpengaruh dalam mengatur suasana, mengkomunikasikan konsep, dan menarik perhatian dan minat pengguna dalam mempelajari materi.

Tampilan/visual yang menarik dalam *e-learning* tidak menjadi jaminan ketertarikan pengguna dalam menggunakan *e-learning* tersebut. Hal ini senada dengan pendapat Zainab dkk (2016) yang menyatakan bahwa *user interface* dalam *e-training* pelatihan online tidak harus dengan visualitas yang tinggi tetapi juga harus memperhatikan usia dan karakteristik pengguna. Meitaningrum (2013) juga menyatakan bahwa implementasi *e-learning* di lingkup instansi atau lembaga pemerintah memiliki karakteristik yang berbeda dengan lingkup sekolah dan perguruan tinggi. Hal ini berkaitan dengan karakteristik organisasi, proses bisnis,

budaya organisasi dan karakteristik pelaku dalam organisasi yang berbeda antara lingkup pemerintah dan perguruan tinggi.

Pada aspek rekayasa media secara keseluruhan mendapat hasil penilaian dengan rata-rata presentase sebesar 84,67%, sehingga termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan interpretasi sangat layak. Hal ini diartikan bahwa *e-learning* SIP TENAN sudah memenuhi syarat kegunaan/*usability*, karena cukup mudah untuk digunakan oleh pengguna. Hal ini sesuai dengan pendapat Preece (dalam Al Husna & Nafisah, 2019) yang menyatakan bahwa website yang baik minimal dapat memenuhi syarat *usability* atau kegunaan, seperti efektif, efisien, mudah digunakan, dan mudah dipelajari. Rui-Hsin & Lin (2018) juga berpendapat bahwa sistem *e-learning* khususnya dalam diklat harus menyediakan bahan pembelajaran yang nyaman, dirancang dengan baik, sederhana dan mudah. Jika hal tersebut terpenuhi, maka akan mempengaruhi kegunaan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan pengguna.

Kemudahan kegunaan media SIP TENAN tidak terlepas dari konsistensi desain dan layout yang membuat pengguna lebih mudah memahami dan menjelajahi web. Hal ini sesuai dengan penelitian Hamzah dkk (2013) yang menyimpulkan bahwa konsistensi penggunaan visual desain pada web dan navigasi akan membantu kenyamanan dan pemahaman pengguna dalam menjelajahi website. Senada dengan hal itu Astuti dkk (2017) juga menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam sebuah web harus konsisten dan mudah dipahami sesuai dengan target *audience*, hindari kesalahan penulisan termasuk tata bahasa dalam penulisan.

Disisi lain pendapat di atas juga sesuai dengan Saifuddin (2017) yang menyimpulkan bahwa pemahaman mengenai struktur website dipengaruhi oleh pengguna yang belum terbiasa dalam penggunaan *e-learning*, berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan media tersebut. Dalam hal ini, perlu adanya pelatihan lebih *intens* kepada pengguna yang terlibat di dalamnya mengenai pengenalan perintah-perintah yang ada dalam web *e-learning* SIP TENAN. Sesuai dengan pernyataan Yilmaz dkk (2013) yang menyatakan bahwa dalam pelatihan online, pelatihan awal/simulasi sangat penting dilakukan untuk mengenalkan dan memudahkan penggunaan selanjutnya. Sehingga peserta akan sedikit lebih mudah dalam pemahaman terhadap sistem yang akan digunakan.

Pada aspek konten secara keseluruhan mendapat hasil penilaian paling tinggi dari aspek yang lainya dengan rata-rata presentase sebesar 89%, sehingga termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan interpretasi sangat layak. Hal ini diartikan bahwa konten yang ada *e-learning* SIP TENAN sudah dikemas secara menarik dan interaktif yang mendukung proses belajar pengguna. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiawardhani (2013) yang menyatakan bahwa dalam web *e-learning* perlu adanya dukungan layanan belajar dalam penyampaian materi dengan visual yang menarik, audio, dan video. Hal tersebut senada dengan penelitian Saifuddin (2017) yang menyimpulkan bahwa perlu adanya sumber belajar atau bahan ajar yang disajikan dalam bentuk *handbook*, modul, gambar, audio, video yang disediakan dalam *e-learning* karena akan mendukung kesiapan pengguna dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya konten yang menarik dan interaktif akan menarik minat dan motivasi pengguna dalam mempelajari materi. Hal ini sesuai dengan Hernawati & Aji (2016) yang menyatakan bahwa konten *e-learning* harus dibangun dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif, agar menarik minat dan motivasi pengguna dalam kemudahan mempelajari dan memahami materi. Konten materi yang menarik bisa dibuat dengan memadukan materi ke dalam media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti animasi, game edukasi, video, desain grafis dll. Senada dengan hal tersebut menurut Sorocco dkk (2018) dalam pelatihan secara online materi harus disampaikan secara berbeda dibandingkan dengan konvensional yaitu dengan menggunakan pendekatan modular dan platform multimedia yang berupa tayangan slide PowerPoint yang dinarasikan, tayangan audio visual dan animasi interaktif.

Pada aspek materi pembelajaran secara keseluruhan mendapat hasil penilaian dengan presentase sebesar 80%, sehingga termasuk dalam klasifikasi baik dengan interpretasi layak. Hal ini diartikan bahwa materi Diklat Teknis Administrasi Dasar yang disajikan dalam *e-learning* SIP TENAN sudah cukup sesuai dengan kurikulum dan tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Kasumam dkk (2016) yang menyatakan bahwa bahan dan materi pengajaran yang disampaikan harus mengacu pada pencapaian kompetensi dan tujuan yang sudah ditetapkan dalam kurikulum, tidak tergantung pada buku teks dan buku paket. Hal tersebut juga sesuai dengan karakteristik bahan ajar/ materi yang baik menurut Depdiknas (2004) yaitu substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi yang ada pada kurikulum yang telah disusun.

Materi yang disajikan dalam *e-learning* SIP TENAN juga sudah terstruktur dan menggunakan bahasa yang baik dan benar, sehingga dapat mempermudah pengguna untuk mempelajari materi. Hal ini sesuai dengan Sartono dkk (2016:2), yang menyatakan bahwa bahan ajar sebagai buku instruksional, materi di dalamnya harus tersusun secara sistematis dan terstruktur. Cara ini akan membantu siswa untuk memahami dan mempermudah proses belajar. Senada dengan hal tersebut, menurut Kasumam dkk (2016) penyajian materi pembelajaran harus menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan peserta yaitu dengan bahasa yang sederhana dan pemilihan istilah yang tepat, sehingga bahasa yang digunakan akan mudah dipahami oleh peserta.

Pada aspek pembelajaran secara keseluruhan mendapat hasil penilaian dengan rata-rata presentase sebesar 81%, sehingga termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan interpretasi sangat layak. Hal ini diartikan bahwa pembelajaran Diklat Teknis Administrasi Dasar yang disajikan dalam *e-learning* SIP TENAN cukup memberi manfaat kepada pengguna, yaitu efektif dan efisien yang memudahkan pengguna dalam belajar dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar dengan pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini sesuai dengan pendapat Nadziroh (2017) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan *e-learning* bisa digunakan secara fleksibel, artinya bisa mudah untuk digunakan dimana dan kapan saja tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Dalam hal ini peserta pelatihan bisa mempelajari materi tanpa keterbatasan ruang dan waktu, tetapi juga harus tetap memperhatikan sesuai jadwal yang telah ditetapkan.

Disisi lain Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Senada dengan hal itu Omenge & Priscah (2016) menyatakan bahwa dengan menunjukkan gambar, video dan suara pada media pembelajaran, dapat membuat pengguna memberikan perhatian lebih dan keingintauan mereka bertambah, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar. Terlepas tampilan visual dan kemudahan penggunaan, menurut Long dkk (2018) peserta pelatihan dalam diklat online memiliki kontrol lebih besar atas kecepatan dan luasnya konten pelatihan tersebut, sehingga peserta lebih memilih untuk menjelajahi media tersebut, mencari referensi materi yang lainya dan bahkan akan menyelesaikan evaluasi lebih cepat. Namun, peran dari diri sendiri juga sangat mempengaruhi terhadap motivasi dalam belajar dan mencari referensi materi lainya, karena pada dasarnya antusiasme dalam belajar tergantung pada kemauan diri sendiri.

#### **4.2.2 Hambatan yang ada dan solusi untuk mengatasinya**

Pada dasarnya pengembangan sebuah produk yang tergolong baru tentu masih ada hambatan dalam perspektif seluruh elemen yang terlibat di dalamnya, salah satunya adalah *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah yang tergolong baru. Hambatan tersebut menjadi suatu hal yang penting guna perbaikan *e-learning* agar terciptanya *e-learning* yang layak digunakan dan berkualitas.

Masih terdapat beberapa hambatan dalam *e-learning* SIP TENAN dari catatan penilaian oleh ahli media, widyaiswara, peserta pelatihan dan peneliti

khususnya pada aspek komunikasi visual, aspek rekayasa media, dan aspek materi pembelajaran sehingga perlu diberikan solusi untuk mengatasi hambatan tersebut agar bisa dijadikan sebagai rekomendasi perbaikan *e-learning* kedepannya. Sehingga dengan perbaikan *e-learning* tersebut akan tercipta *e-learning* yang layak, efektif, optimal, dan berkualitas. Hal ini senada dengan pendapat Walker & Hess (dalam Yazdi, 2012) yang menyatakan bahwa untuk menghasilkan produk *e-learning* yang berkualitas efektif, dan optimal, *e-learning* harus memenuhi kriteria kelayakan dan diberikan solusi/rekomendasi jika terdapat kendala baik dalam sistem maupun pelaksanaannya.

Untuk menghasilkan produk *e-learning* yang berkualitas, Walker & Hess (Yazdi, 2012) mengatakan bahwa *e-learning* harus memenuhi 3 kriteria yaitu: 1) Kualitas isi dan tujuan, meliputi : ketepatan, kelengkapan, kepentingan, daya tarik, keseimbangan, dan kesesuaian dengan situasi peserta, 2) Kualitas instruksional, meliputi : memberikan kesempatan dan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi peserta dalam belajar, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi peserta, pengajar dan pembelajarannya, dan 3) Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon peserta, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Untuk menghasilkan produk *e-learning* yang berkualitas seperti hal di atas, perlu adanya sebuah solusi dan rekomendasi perbaikan jika ditemukan sebuah hambatan. Berikut adalah solusi dan rekomendasi perbaikan dari hambatan yang

ada dalam *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Administrasi Dasar.

**1. Tampilan web *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah**

**a. Nama pelatihan di *homepage*/halaman awal sangat panjang, perlu di sesuaikan proporsi ukuran teksnya.**

Dalam halaman awal (*homepage*) web *e-learning* SIP TENAN, penyajian nama *course* masih terlalu panjang. Tak hanya itu, penggunaan teks masih menggunakan huruf kapital semua, sehingga proporsi teks dengan gambar tidak sesuai. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan cara memperpendek nama *course* misal dari “PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI DASAR ANGGKATAN 3 2020” menjadi “Pelatihan Teknis ADMINDAS Angkatan 3 2020” dan merubah teks dari huruf kapital semua menjadi huruf depannya yang hanya kapital. Hal ini bisa dilakukan dengan melakukan *setting* pada nama *course*, dan merubah teks pada bagian judul *course*.

**b. Navigasi pada tiap paparan pelatihan masih kurang jelas dan membingungkan, sehingga perlu ditambahkan informasi mengenai navigasi-navigasi tersebut.**

Navigasi utama pada web *e-learning* SIP TENAN ini adalah pada saat pengaksesan konten materi dari tiap materi pelatihan. Menurut ahli media, navigasi tersebut masih kurang jelas dan membingungkan



dikarenakan dalam waktu tertentu pengaksesanya di *hidden*/disembunyikan untuk peserta, selain itu masih ada penggunaan *icon* yang kurang jelas.

Untuk mengatasi hal ini diperlukan adanya penjelasan lebih lanjut mengenai tiap navigasi/tiap konten, agar peserta mengetahui fungsi dan apa saja yang ada dalam navigasi tersebut. Bisa dilakukan dengan mendesain sebuah banner yang di dalamnya berisi mengenai penjelasan informasi dari navigasi tersebut. Setelah itu desain tersebut bisa diletakkan tepat di bawah judul materi dan di atas navigasi. Untuk menggantinya, admin bisa melakukan *setting* ulang dengan mengedit judul materi dan kemudian mengupload desain banner yang telah dibuat.

**c. Dalam sistem *e-learning* SIP TENAN, teks masih menggunakan 2 bahasa, sehingga perlu di selarasakan menjadi 1 bahasa saja.**

Teks yang terdapat dalam web *e-learning* SIP TENAN masih menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris. Penggunaan 2 bahasa tersebut dipengaruhi oleh pengaturan *default* bahasa pada *browser* yang digunakan oleh peserta, jika pengaturan bahasa pada web *browser* menggunakan bahasa indonesia maka web *e-learning* SIP TENAN juga menggunakan bahasa indonesia dan sebaliknya. Namun, beberapa teks masih menggunakan bahasa inggris

dan tidak bisa dirubah walaupun *default* bahasa pada *browser* menggunakan bahasa indonesia.

Proses pengubahan teks tersebut bisa dilakukan *setting* pengubahan bahasa pada web *e-learning*, namun terkadang cara ini masih belum efektif karena masih ada beberapa teks/bahasa yang belum berubah. Selain itu bisa dilakukan dengan menggunakan source code pada LMS *Moodle* khususnya pada direktori “*/lang*”. Cara yang kedua ini cukup efektif untuk merubah bahasa pada teks secara permanen.

- d. Dalam memulai pembelajaran di materi materi awal masih ada peserta yang kebingungan, sehingga perlu adanya alur belajar untuk memperjelas alur belajarnya.**

Pelatihan Teknis Administrasi Dasar ini menggunakan sistem *blended learning*, dimana pembelajarannya dilaksanakan dengan kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dengan menggunakan web *e-learning* SIP TENAN. Pembelajaran tatap muka salah satunya berisi tentang simulasi penggunaan web *e-learning* dan pengaksesan materi, namun dengan adanya simulasi tersebut masih terdapat beberapa peserta yang kebingungan saat mengakses di materi awal.

Maka untuk memperjelas bisa ditambahkan alur belajar/urutan pembelajaran dari awal sampai akhir. Alur belajar ini bisa diletakkan di *dashbord/tampilan* awal peserta setelah *login* maupun sebelum

mengakses materi. Dengan adanya alur belajar ini akan memperjelas peserta mengenai urutan/tahapan pembelajaran yang harus diselesaikan dari awal sampai akhir pelatihan.

## 2. Forum Diskusi

### a. Tampilan forum diskusi tidak tertata rapi antara pertanyaan dan jawaban, sehingga peserta kebingungan dalam membaca diskusi.

Forum diskusi merupakan salah satu rangkaian pembelajaran yang banyak dikeluhkan oleh peserta, bukan dari sisi kegunaan namun dari sisi tampilan. Dalam sisi kegunaan, forum diskusi sangat membantu peserta untuk berkomunikasi/berinteraksi dengan widyaiswara mengenai materi yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan maupun tanggapan. Sedangkan dalam sisi tampilan, forum diskusi dalam web *e-learning* SIP TENAN memiliki tampilan yang kurang tertata rapi antara pertanyaan dan tanggapan, sehingga membuat peserta merasa kebingungan dalam membaca dan mempelajari hasil diskusi.

Perlu adanya perbaikan pada tampilan forum diskusi web *e-learning* SIP TENAN agar tampilannya menjadi rapi dan terstruktur. Namun, tampilan forum diskusi pada web *e-learning* tidak bisa dirubah mengenai penataannya, karena tidak ada *setting* mengenai hal tersebut. Salah satu cara untuk menangani hal tersebut adalah mengganti/menambah fitur baru sebagai pengganti yaitu fitur video web *conference* dengan *plugin BigBlueButton*.

*Plugin BigBlueButton* ini merupakan *plugin* yang menyediakan aktivitas pembelajaran jarak jauh melalui media audio visual/tatap muka dalam dunia maya. Fitur ini sudah terintegrasi dan support terhadap LMS *Moodle*, sehingga akan memudahkan widyaiswara dan peserta dalam proses pembelajaran, karena masih terhubung dan terintegrasi dengan pelatihan yang berlangsung dalam web *e-learning* SIP TENAN.

Selain untuk melakukan aktivitas video web *conference*, *plugin* ini juga dilengkapi dengan fitur utama yang lainnya yaitu Fitur *Live Chat*, *Audio*, *Polling*, *Screen Sharing*, dan *Multi User Whiteboard*. Jadi dengan fitur ini, widyaiswara dan peserta bisa berinteraksi secara langsung dengan memanfaatkan fitur yang ada. *Plugin BigBlueButton* ini juga dilengkapi dengan *tool Recording*, dimana setiap kegiatan pembelajaran melalui video web *conference*/audio bisa disimpan dan dapat diputar ulang maupun diunduh oleh peserta.

*Plugin* ini bisa dimanfaatkan dalam web *e-learning* SIP TENAN yaitu pada saat video pengantar dan diskusi. Video pengantar bisa memanfaatkan fitur video web *conference* dan *screen sharing*. jadi widyaiswara secara langsung menyampaikan materi pengantar dengan *webcam* dan menjelaskan materi pengantar dengan cara presentasi *online/preview* materi. Untuk diskusi bisa memanfaatkan fitur video web *conference* dan *live chat*. Jadi widyaiswara bisa menjawab pertanyaan peserta dengan *live video web conference*, sedangkan peserta bisa bertanya melalui *live chat*.

Untuk mendukung implementasi *plugin* ini agar terlaksana dengan sukses, maka perlu adanya simulasi secara detail mengenai penggunaan dari *plugin* ini dari awal sampai akhir dan juga mengenalkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya agar peserta paham. Selain itu, koordinasi mengenai ketepatan waktu pengaksesan, baik widyaiswara maupun peserta juga sangat penting.

**b. Portal forum diskusi ditutup sesuai jadwal yang ditentukan. Disisi lain di luar jadwal peserta masih membutuhkan untuk pengetahuan.**

Forum diskusi dalam *e-learning* SIP TENAN dimulai pada pukul 19.00 WIB sampai pukul 21.00 WIB, jika sudah selesai maka forum diskusi sudah ditutup & peserta tidak bisa lagi melihat apa yang telah di diskusikan sebelumnya. Disisi lain peserta masih ingin membaca dan belajar mengenai apa yang telah didiskusikan sebelumnya, sehingga perlu adanya perbaikan mengenai waktu pengaksesan forum diskusi.

Sistem pengaksesan materi, kuis, forum diskusi, dan pengumpulan tugas pada web *e-learning* SIP TENAN adalah dengan cara manual yaitu membuka dan menutup menu tersebut. Namun selain itu bisa di *setting* secara otomatis mengenai waktu pengaksesanya. Untuk mengatasi waktu pengaksesan pada forum diskusi agar peserta bisa memepelajari hasil diskusi walaupun waktu diskusi sudah selesai, bisa dilakukan cara yaitu membuka terus menerus forum diskusi

maupun melakukan *setting* otomatis pada forum diskusi. Sehingga dengan perbaikan ini, peserta masih bisa melihat hasil diskusi dan bisa mempelajarinya lagi dilain waktu setelah kegiatan diskusi dengan widyaiswara selesai.

### **3. Jadwal Pelatihan dan Waktu Pengaksesan**

#### **a. Jadwal diskusi yang dilaksanakan pada malam hari harus di pertimbangkan lagi, mengingat malam adalah waktu istirahat.**

Penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari merupakan tugas dari penyelenggara yang sudah dikoordinasikan oleh beberapa pihak, salah satunya adalah saat pengaksesan forum diskusi yang dilaksanakan pada malam hari yaitu pukul 19.00 WIB. Pengaksesan pada malam hari ini menimbulkan pro dan kontra baik oleh widyaiswara maupun oleh peserta pelatihan, mengingat malam hari sudah bukan jam kerja dan waktu untuk istirahat.

Untuk mengatasi hal ini, bisa dilakukan dengan cara melakukan kajian ulang oleh penyelenggara dan juga widyaiswara mengenai waktu pengaksesan tersebut. Bisa dilakukan dengan cara memajukan pengaksesan forum diskusi maupun memperpendek pengaksesan forum diskusi yang awalnya 2 jam. Selain itu, agar tidak terjadi keterlambatan dalam diskusi yang mengakibatkan waktu terbuang dan berdampak pada selesainya diskusi, maka perlu adanya koordinasi secara intens antara penyelenggara dan widyaiswara.

**b. Waktu pengaksesan materi dalam 1 hari cukup singkat.**

Waktu untuk mempelajari materi, pengerjaan kuis, dan penugasan yang diberikan cukup singkat, sehingga peserta masih kurang begitu menguasai materi secara mendalam. Ditambah lagi selama pelatihan berlangsung peserta masih bekerja di unit kerjanya masing-masing.

Untuk mengatasi hal ini, perlu adanya penambahan waktu dalam pengumpulan tugas agar sebelum itu peserta bisa mempelajari dan menguasai materi secara mendalam tanpa di bebani oleh penugasan dengan *deadline* yang singkat. Selain itu, juga diperlukan sosialisasi terhadap tempat/unit kerja masing-masing peserta pelatihan yang bertujuan agar peserta pelatihan diberi beban tugas yang sedikit/pengurangan porsi tugas karena sedang mengikuti pelatihan, sehingga peserta bisa fokus untuk mengikuti serangkaian pelatihan.

**c. Waktu pengerjaan kuis di tiap materi terlalu lama. Kuis hanya 10 soal, sedangkan waktu pengerjaannya 30 menit. Hal ini memungkinkan peserta untuk mencari jawaban di modul dan internet.**

Pengerjaan kuis diberikan waktu 30 menit dengan 10 soal kuis tiap materi. Perbandingan jumlah soal dan waktu pengerjaan kurang seimbang, karena waktu 30 menit dirasa sangat lama ketika mengerjakan 10 soal pilihan ganda. Dengan pengerjaan dengan rentan

waktu yang lama ini, memungkinkan peserta untuk mencari jawaban di modul maupun internet.

Dilihat dari kecepatan peserta dalam menjawab pada web SIP TENAN, sebagian peserta menjawab dengan rentang waktu kurang dari 15 menit dan sebagian juga menjawab dengan rentang waktu lebih dari 15 menit. Dengan pertanyaan kuis yang sesuai dengan modul, seharusnya peserta bisa mengerjakan kuis dengan rentang waktu kurang dari 15 menit jika peserta mempelajari modul sebelumnya. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya penyesuaian waktu pengerjaan kuis yang awalnya 30 menit bisa dirubah menjadi 10-15 menit agar lebih efektif dan mengurangi kegiatan mencontek/mencari jawaban di modul/internet.

#### **4. Materi dan Penugasan**

- a. Penugasan dalam bentuk file yang diberikan dalam setiap materi sangat memberatkan peserta. *Test multiple* saja sudah cukup di setiap materi, dan penugasan di akhir pembelajaran.**

Adanya penugasan di setiap materi pada pelatihan Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* ini, menurut widyaiswara cukup memberatkan peserta, di tambah dengan waktu pengerjaanya yang hanya 1 hari. Hal ini bisa di atasi dengan penghapusan penugasan tiap materi, dikarenakan tiap materi sudah ada pengerjaan kuis dan juga penambahan waktu dalam pengerjaan penugasan tiap materi. Untuk



pemasalahan mengenai materi seperti ini, baik jadwal maupun penugasan sebaiknya perlu adanya koordinasi antara penyelenggara dan widyaiswara.

**b. Bahan tayang dan modul yang digunakan masih menggunakan yang lama, sehingga perlu dibuat lagi dan direvisi.**

Bahan tayang dan modul materi pada pelatihan Teknis Administrasi Dasar angkatan 2 dan 3 tahun 2020 ini masih menggunakan bahan tayang dan modul yang lama. Sehingga perlu adanya perbaikan dan revisi mengenai modul utama sebagai pegangan peserta dalam belajar. Selain itu video pengantar materi juga beberapa masih menggunakan pejabat fungsional sebagai pengisi video pengantar, bukan widyaiswara sebagai pengampu materi. Kedua hal ini perlu diperbaiki, baik melakukan revisi pada modul dan juga take video pengantar widyaiswara sebagai pengampu materi agar sesuai dengan materi pelatihan yang sedang berlangsung.

**c. Peserta masih kebingungan terkait tugas yang diberikan, sehingga perlu adanya komunikasi dan konsultasi khusus dengan widyaiswara mengenai tugas yang diberikan.**

Untuk berkomunikasi dengan widyaiswara, sistem *e-learning* BPSDMD sudah ada fasilitas “Forum Diskusi” namun, agar lebih

menarik perlu ditambahkan fitur-fitur yang lainya seperti *chatting*, agar komunikasi terus terjalin.

Pelatihan Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* ini tingkat interaksi dan komunikasi antara widyaiswara dengan peserta pelatihan masih kurang. Dalam web *e-learning* SIP TENAN komunikasi dan interaksi hanya ada pada video pengantar dan juga forum diskusi. Kedua fitur ini menurut widyaiswara masih kurang dalam hal komunikasi dan interaksi, mengingat video pengantar belum semua widyaiswara terlibat dan juga forum diskusi yang hanya sebentar.

Perlu adanya sebuah fitur tambahan yang bisa mendukung komunikasi/interaksi antara widyaiswara dan Peserta terus terjalin selama pelatihan, salah satunya adalah penambahan fitur *chat*. Fitur ini perlu ditambahkan dalam web *e-learning* SIP TENAN, namun perlu adanya pembatasan penggunaan dan pembatasan waktu. Jika fitur forum diskusi digunakan untuk berdiskusi mengenai materi, fitur *chat* ini sebaiknya di gunakan hanya untuk konsultasi mengenai penugasan tiap materi saja dan diberikan batasan waktu untuk pengaksesanya. Sehingga kedua fitur ini mempunyai peranan masing-masing.

Untuk menambahkan fitur *chat*, bisa dilakukan dengan mengedit *course* lalu bisa menambahkan fitur *chat*, kemudia bisa disesuaikan mengenai waktu pengaksesanya.

## 5. Penilaian Penugasan oleh Widyaiswara

- a. **Dalam melakukan penilaian penugasan dalam bentuk pdf, widyaiswara mendownload satu persatu tugas dari masing-masing peserta. Sehingga memperlama dalam penugasan dan sebaiknya file pdf bisa ditampilkan dalam sistem.**

Dalam web *e-learning* SIP TENAN ada 2 penilaian yang harus diinput, yaitu penilaian saat mengerjakan kuis dan saat pengumpulan tugas. Saat mengerjakan kuis, nilai sudah otomatis akan muncul setelah selesai mengerjakan, sedangkan untuk tugas dalam bentuk file harus dilakukan penilaian secara manual dalam sistem.

Widyaiswara cukup kesulitan saat proses penilaian dalam sistem.

Hal ini dikarenakan file yang dikirimkan oleh peserta harus di *download* satu persatu, baru kemudian mengkoreksi dan melakukan penilaian dalam sistem. Dengan sistem yang seperti ini tentunya cukup menyulitkan widyaiswara, karena waktu bisa terbuang. Untuk mengefisiensi waktu bisa dengan melakukan penayangan/*slide show* tugas peserta dalam web *e-learning*, sehingga widyaiswara tidak perlu *mendownload* dan bisa melihat/mengkoreksi langsung di sistem lalu melakukan penilain.

Pada gambar 4.27 dalam web *e-learning* SIP TENAN belum menampilkan tugas peserta, padahal terdapat *space* sebelah kiri untuk bisa menampilkan tugas peserta. Perlu dilakukan sebuah *setting* pada

fitur “*assignment*” dalam menu pengumpulan tugas, lalu *disetting* pada file yang dikirimkan agar bisa di tampilkan dalam sistem.

**b. Menu rekapitulasi penilaian secara otomatis setelah proses input masing-masing peserta perlu ditambahkan, agar tidak hitung manual.**

Kegiatan penilaian dalam web *e-learning* SIP TENAN dirasa belum efektif, karena tidak semua widyaiswara melakukan penilaian dalam sistem tersebut sehingga berpengaruh terhadap rekapitulasi penilaian, rekapitulasi penilaian secara otomatis sudah ada dalam sistem, namun dikarenakan tidak semua widyaiswara melakukan penilaian maka akhirnya dilakukan penilaian secara manual. Disinilah diperlukan sebuah koordinasi dan sosialisasi terhadap widyaiswara, apa yang menjadi tugasnya.

Rekapitulasi nilai memang sudah ada dalam sistem seperti gambar di atas, namun rekapitulasi nilai masih sebatas jumlah/total nilai keseluruhan, bukan rekapitulasi nilai akhir yang sudah diakumulasikan. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu *disetting* mengenai pembobotan nilai pada tiap penugasan. *Setting* bisa dilakukan di *gradebook setup* pada menu nilai, kemudian dirubah pembobotan tiap penugasan sesuai dengan pembobotan yang telah ditentukan.

## 6. Server web *e-learning* SIP TENAN

### a. Akses portal *e-learning* seringkali *error*, baik terkendala oleh server dan sinyal.

*E-learning* SIP TENAN merupakan situs *website* pembelajaran diklat Provinsi Jawa Tengah di bawah naungan *server hosting* instansi pemerintah Jawa Tengah yang dikelola oleh Dinas Kominfo Jawa Tengah. Saat proses pembelajaran berlangsung, web *e-learning* SIP TENAN beberapa kali sering mengalami *error* dan *server down*. Hal ini bisa di sebabkan oleh beberapa hal yaitu (1) karena *server hosting* yang lemah, (2) Kesibukan oleh *server hosting*, hal ini dikarenakan terdapat banyak *website* yang menggunakan *server hosting* yang sama, sehingga memungkinkan adanya kepadatan pengguna/pengunjung dalam *server* yang sama, (3) Koneksi internet, koneksi internet yang lemah membuat akses ke web menjadi kesulitan.

Kendala kendala tersebut perlu dikomunikasikan dengan pengelola *server hosting*/ dengan dinas terkait mengenai *error* dan *down server* pada web *e-learning* SIP TENAN. Sehingga jika kendala tersebut bisa ditangani, peserta bisa mengakses web *e-learning* kapanpun dengan lancar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan beberapa point sebagai berikut :

- a. Hasil tingkat kelayakan *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media memperoleh rerata skor sebesar 4,68 sehingga diperoleh presentase sebesar 93,5 %. Penilaian kelayakan oleh widyaiswara/ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 4,12 sehingga diperoleh presentase sebesar 82,4 %. Penilaian kelayakan oleh peserta pelatihan memperoleh rerata skor sebesar 4,13 sehingga diperoleh presentase sebesar 82,57%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan dilihat dari hasil penilaian oleh ahli media, widyaiswara/ahli materi, dan peserta pelatihan, *E-Learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah sudah memenuhi standar kelayakan sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan, namun masih perlu adanya perbaikan pada tiap aspeknya agar tercipta *e-learning* yang berkualitas dari segala aspek.
- b. Pelaksanaan *e-learning* SIP TENAN masih terdapat banyak hambatan di dalamnya yang berkaitan dengan beberapa hal yaitu : Beberapa tampilan navigasi dan khususnya tampilan forum diskusi pada web *e-learning* masih membingungkan peserta, web *e-learning* SIP TENAN masih menggunakan 2

bahasa, jadwal pelatihan kurang sesuai, waktu pengaksesan cukup singkat, bahan tayang beberapa masih menggunakan yang lama, materi terlalu banyak, masih menggunakan materi lama, penugasan yang memberatkan peserta, penilaian penugasan dalam web *e-learning* oleh widyaiswara membutuhkan waktu yang lama, dan server web *e-learning* yang seringkali error. Beberapa solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan perbaikan tampilan *e-learning*, perbaikan materi dan penugasan, inovasi penambahan fitur yang lainnya guna mendukung fitur yang sudah ada, koordinasi *intens* antar pihak yang terlibat mengenai jadwal dan waktu pengaksesan serta perbaikan terkait *server* yang seringkali *error*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, beberapa saran yang dapat peneliti berikan berkaitan dengan penelitian ini guna peningkatan kualitas *e-learning* SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah adalah :

### 5.2.1 Bagi Lembaga Penyelenggara Diklat

- a. Perlu adanya koordinasi dan sosialisai secara detail kepada widyaiswara pengampu Diklat Teknis Administrasi Dasar terkait tugas widyaiswara dalam *e-learning* dan jadwal pengaksesanya.
- b. Saat simulasi *on class*, perlu dijelaskan lebih detail mengenai penggunaan dan penjelasan *tools e-learning* khususnya pada *moodle mobile*, karena tampilanya yang sangat berbeda jika dibuka di *browser* dan banyak peserta yang menggunakan aplikasi tersebut saat pengaksesan.

- c. Lebih *intens* untuk memantau kegiatan peserta saat pengaksesan *e-learning* SIP TENAN agar jika terdapat kendala bisa langsung mengatasi.

#### 5.2.2 Bagi Peneliti Lain

- a. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti bisa menggali lebih dalam mengenai penerimaan *e-learning* dan tingkat kepuasan peserta terhadap *e-learning* SIP TENAN guna penyempurnaan *e-learning*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, A., Saifi, M., & Dwiatmanto. (2015). Analisis Studi Kelayakan Usaha Pendirian Home Industry (Studi Kasus pada Home Industry Cokelat âCozyâ Kademangan Blitar). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 23(1), 1–11.
- Alamri, R. (2015). Peran Pendidikan dan Pelatihan Dalam Peningkatan Efektifitas Kerja di Bagian Umum Sekretariat Daerah Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Politico*, 4(1), 1–14.
- Aldy, R., Riawan, P., & Sugianto, L.O. (2017). *Studi Kelayan Bisnis*. Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press.
- Al Husna, H.I., & Nafisah, S. (2017). Analisis Elemen Kunci Website Berdasar Konsep Shedroff pada Website Perpustakaan Universitas Islam Indonesia. *Jurnal Perpustakaan*. 10(1), 1-10.
- Ambiyar, M. (2019). *Metode Penelitian Evaluasi Program*. Bandung: ALFABETA.
- Amirkhanpour, M., Kaufmann, H.R., & Garcia-Gallego, A. (2014). An extensive study of the e-learning practices within Cyprus universities. *International Journal of Organizational Analysis*, 22(3), 317–341.
- Andri, R.M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129.
- Andiani, L., Ellizar., & Andromeda. (2013). Penyusunan Dan Uji Kelayakan Modul Termokimia Untuk Kelas XI R-SMA-BI. *Jurnal EKSAKTA*, 2(1), 117–123.
- Andrizal, & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10.
- Arikunto, S. (2010). *PROSEDUR PENELITIAN Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I., Kusuma, A., & Ardiansyah, F. (2017). Analisis Usability homepage Situs Web Perpustakaan Nasional RI Menggunakan Metode Think-Aloud. *Jurnal Pustakawan Indonesia*. 15(1), 39-47.
- Basri, H., & Rusdiana. (2015). *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Basuki, G.D. (2015). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Kotagede 1* (Skripsi). Yogyakarta: FE UNY.
- Costley, J., & Lange, C.H. (2017). Video lectures in e-learning: Effects of viewership and media diversity on learning, satisfaction, engagement, interest, and future behavioral intention. *Interactive Technology and Smart Education*, 14(1), 14–30.
- Damayanti, A.E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63–70.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-LEARNING Teori dan Desain* (A. Kamsyach, ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakara.
- Depdiknas. 2004. Materi Pelatihan Terintegrasi Bahasa Indonesia. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Dewi, R., & Setyaji, R. (2012). Desain Simple dan Modern Dalam Perancangan Website Penjualan. *JITIKA*, 6(2), 26–35.
- Dian, & Wahyuningsih, M.R. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Dwiyogo, W.D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-211.
- Fitri, N.Y., & Nurhadi. (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Pada SMK Yadika Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 318–326.
- Hamdi, A.S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Hamzah, A.A., Syarif, A., & Mustikadara, I.S. (2013). Analisis Kualitatif Tampilan Visual Pada Situs E-Learning. *Jurnal of Visual Art dan Desain ITB*. 5(2), 176-194.

- Hanum, N.S. (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.
- Harahap, S.H. (2015). Pemanfaatan E-Learning Berbasis LCMS Moodle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 15(1), 86–99.
- Harahap, S.S. (2009). *Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hernawati, E., & Aji, P. (2016). Perancangan dan Penerapan Konten e-Learning melalui Learning Management System dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*. 2(1), 23-32.
- Hidayati, A., Oktaviana, S., & Ismail, I.E. (2017). Analisa Perilaku Dosen dalam Memanfaatkan E-Learning di Lingkungan PNJ Menggunakan TAM2 (Technology Acceptance Model). *Jurnal MULTINETICS(Multimedia Networking Informatic)*, 3(2), 1–6.
- Ibrahim, U.K., Sihkabudder, & Saprijanta. (2000). *Media Pembelajaran (Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar)*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional UNM.
- Indahsari, R.D., & Setyati, E. (2012). Desain Simple Dan Modern Dalam Perancangan Website Penjualan. *Jurnal JITIKA*. 6(2), 26-35.
- Islamiyah, M., & Widayanti, L. (2016). Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(1), 41–46.
- Isnaini, H., dkk. (2010). Analisis Elemen Kunci Website Berdasar Konsep Shedroff pada Website Perpustakaan Universitas Islam Indonesia. *Jurnal Perpustakaan*, 10(1), 1–10.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Iswindarty, P. (2013). *Pengolahan Citra Digital Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.
- Kandou, E.E. (2013). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Karyawan terhadap

- Produktivitas Kerja Karyawan (Studi pada PT. Air Manado). *Jurnal Acta Diurna*, 2(3), 1–12.
- Kasmir, & Jakfar. (2015). *Studi Kelayakan Bisnis*. Jakarta: Prenanda Media Group.
- Kasumam, A., Mukhidin, & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 23(1), 28-39.
- Kurniawati, I. (2011). *Pengujian Prototipe Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.
- Lamph, G., dkk. (2018). Can an interactive e-learning training package improve the understanding of personality disorder within mental health professionals? *Journal of Mental Health Training, Education and Practice*, 13(2), 124–134.
- Lee, S.S., & Wella. (2018). Analisis Technology Acceptance Model Penggunaan E-Learning pada Mahasiswa Studi Kasus: Universitas Multimedia Nusantara. *ULTIMA InfoSys Jurnal Sistem Informasi*, 9(2), 70–78.
- Lestari, A.S. (2014). Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Matakuliah Media Pembelajaran Di Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari. *Jurnal Al-Ta'dib*, 7(2), 154–176.
- Long, L. K., DuBois, C. Z., & Faley, R. H. (2018). Online training: the value of capturing trainee reactions. *Journal of Workplace Learning*, 20(1), 21–37.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Makinuddin, T.H.S. (2006). *Beraksi Dalam Advokasi Irigasi*. Bandung: Yayasan AKATIGA.
- Meitaningrum, D. (2013). Efektivitas Pendidikan dan Pelatihan Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai (Studi Pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Malang). *Jurnal Administrasi Publik Mahasiswa Universitas Brawijaya*, 1(3), 192–199.
- Mtebe, J.S. (2015). Learning Management System success: Increasing Learning Management System usage in higher education in sub-Saharan Africa. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*. 11(2), 51-64.
- Mujiati, M. (2014). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan*

*Edukasi*, 11(2), 24-28.

- Muryadi, A.D. (2017). Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 1-16.
- Muqoddas, A., Yogananti, A.F., & Bastian, H. (2020). Usability User Interface Desain Pada Aplikasi Ecommerce (Studi Komparasi Terhadap Pengalaman Pengguna Shopee, Lazada, Dan Tokopedia). *ANDHAPURA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1) , 73–82.
- Nadziroh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (JIKDISKOMVIS)*, 2(1), 1–14.
- Nurasyah, & Hidayat. (2017). Pengaruh Diklat (Pendidikan dan Pelatihan) Terhadap Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian. *Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos*, 6(1), 71–82.
- Nurmalasari, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Internet dan Situs Web Menggunakan Aplikasi Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) Pada Pembelajaran Administrasi Pajak Untuk Kelas XI Akuntansi 3 SMKN 2 Purworejo* (Skripsi). Yogyakarta: FIP UNY.
- Omenge, O.R., & Priscah, M.J. (2016). Understanding the Utilization of Instructional Media in Training Health Professionals. *IOSR Journal of Nursing and Healt Science (IOSR-JNHS)*, 5(3), 1–8.
- Peter, S., & Yenni, S. (2002). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Prakoso, K.S. (2005). *Membangun E-Learning Dengan Moodle*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Provinsi Jawa Tengah. 2016. Peraturan Gubernur Jawa Tengan Nomor 16 Tahun 2016 tentang Pendidikan Dan Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Bagi Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. Berita Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2016, Nomor 16. Sekretaris Daerah Provinsi. Semarang.
- Provinsi Jawa Tengah. 2016. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 84 Tahun 2016 tentang Struktur dan Tata Kerja Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Jawa Tengah. Berita Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2016, Nomor 84. Sekretaris Daerah Provinsi. Semarang.
- Pusat Kurikulum Dan Perbukuan. 2012. Penilaian Buku Nonteks Pelajaran. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud

- Putera I.K.A., dkk. (2020). Perancangan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Mobile Sebagai Pengenalan Artefak Museum. *ANDHAPURA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 43–62.
- Rangkuti, F. (2018). *ANALISIS SWOT (Teknik Membedah Kasus Bisnis, Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Republik Indonesia. 2000. Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan PNS. Lembaran Negara RI Tahun 2000, Nomor 198. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Republik Indonesia. 2014. Undang-Undang No. 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara. Lembaran Negara RI Tahun 2014, Nomor 6. Menteri Hukum dan HAM. Jakarta.
- Republik Indonesia. 2018. Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2018 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil Melalui E-learning. Lembaga Administrasi Negara. Jakarta.
- Rui-Hsin, K., & Lin, C.T. (2018). The usage intention of e-learning for police education and training. *Policing: An International Journal*, 41(1), 98–112.
- Saifuddin, M.F. (2017). E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Varia Pendidikan*. 29(2), 102–109.
- Sanderson, P.E. (2002). E-Learning: strategies for delivering knowledge in the digital age. *The Internet and Higher Education*, 5(2), 185–188.
- Sari, dkk. (2013). Pengembangan Aplikasi Learning Management System (LMS) Pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT) Harapan Bunda Semarang. *Jurusan Pendidikan Teknik Informatika*, 12(2), 123–132.
- Sastradipoera, K. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Kappa-Sigma.
- Seels, B.B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The definition and domains of the Field*. Washington D.C: AECT.
- Selegi, S.F. (2017). Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi. Prosiding *Seminar Nasional Program Pascasarjana*. Universitas PGRI Palembang.
- Setiawardhani, R.T. (2013). Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa. *EDUNOMIC*,

*Jurnal Ilmiah Pen. Ekonomi. 1(2), 82–96.*

- Soekartawi. (2007). *Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Sorocco, K., Mignogna, J., Kauth, M. R., Hundt, N., Stanley, M. A., Thakur, E., & Cully, J. A. (2018). Online CBT training for mental health providers in primary care. *The Journal of Mental Health Training, Education and Practice, 13(4)*, 228–237.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: ALFABETA.
- Suparman, M.A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Surjono, H.D. (2013). *Membangun Course E - Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, A.P.N., & Setiawan, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakara.
- Sutopo, A.H. (2007). *Pemrograman Flash Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, A.H. (2009). *Step by Step WEB Design; Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wagimin, Niaghardjanti, P., & Kristiani. (2014). Model Kesuksesan Pembelajaran Dengan E-Learning Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI, 16(1)*, 23–35.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik, 17(4)*, 438-447.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan, 1(2)*, 72–94.
- Widoyoko, E.P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media

- Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Forensik*, 2(1), 143–152.
- Yılmaz, dkk. (2013). Distance education on digitization: Evaluation of an application in Turkey. *Aslib Proceedings*, 65(4), 336–357.
- Yuberti. (2015). *Dinamika teknologi pendidikan*. Bandar Lampung: Pusat Penelitian dan Penerbitan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Zaheer, M. (2013). Faculty: A success factor in improving quality of distance learning. *Asian Association of Open Universities Journal*, 8(1), 71–81.
- Zainab, B., Bhatti, M. A., Pangil, F. B., & Battour, M. M. (2015). E-training adoption in the Nigerian civil service. *European Journal of Training and Development*, 39(6), 538–564.
- Zukhaira, & Hasyim, M.Y.A. (2014). Penyusunan Bahan Ajar Pengayaan Berdasarkan Kurikulum 2013 dan Pendidikan Karakter Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah. *Rekayasa : Jurnal Penerapan Teknologi dan Pembelajaran* . 12(1), 79-90.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Kurikulum Pelatihan

**A. Profil Pelatihan**

Pelatihan ini diharapkan akan mewujudkan Pegawai Negeri Sipil yang memiliki kompetensi administrasi dasar.

**B. Indikator Keberhasilan**

1. Peserta dapat memahami pengetahuan, teori dan regulasi terkait administrasi dasar
2. Peserta mampu melakukan teknis administrasi dasar dengan baik dan benar
3. Peserta harus disiplin, berintegritas, komunikatif dan ramah

**C. Struktur Mata Pelatihan**

No	Materi	Sub Materi	Jam Pelajaran			Pengajar
			T	P	J	
<b>A. MATERI DASAR</b>						
1.	<b>Keterbukaan Informasi Publik</b>		3	-	3	Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Tengah/Ombudsman
2.	<b>Tata Naskah Dinas Elektronik</b>		3	-	3	Dinas Komunikasi dan Informatika/Biro Organisasi Setda Provinsi Jawa Tengah
<b>B. MATERI POKOK</b>						
1.	<b>Penyusunan Naskah dinas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan materi tentang tata naskah dinas</li> <li>• Menggunakan Bahasa Indonesia dalam naskah dinas</li> </ul>	1	2	3	

No	Materi	Sub Materi	Jam Pelajaran			Pengajar
			T	P	J	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun konsep naskah dinas</li> </ul>				
2.	<b>Pengelolaan kearsipan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep Penyelenggaraan Kearsipan</li> <li>Pengelolaan Arsip Dinamis</li> <li>Penyerahan Arsip Statis</li> </ul>	1	2	3	
3.	<b>Pelayanan Prima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan yang diperlukan dalam memberikan pelayanan prima</li> <li>Ketrampilan yang diperlukan dalam memberikan pelayanan prima</li> <li>Sikap kerja dalam memberikan pelayanan prima</li> </ul>	1	2	3	
4.	<b>Dasar Penyusunan SOP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persiapan Penyusunan Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan yang meliputi kegiatan Sosialisasi dan pembentukan Tim Penyusun SOP AP</li> <li>penilaian kebutuhan dan</li> </ul>	1	2	3	

No	Materi	Sub Materi	Jam Pelajaran			Pengajar
			T	P	J	
		<p>pengembangan Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan Rancangan Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan</li> <li>• Pengesahan, penerapan, monitoring dan evaluasi Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan</li> </ul>				
5.	<b>Perencanaan Pembangunan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerangka Ekonomi Makro Daerah</li> <li>• Asumsi-Asumsi Dasar Dalam Penyusunan Rancangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (RAPBD)</li> <li>• Kebijakan Pendapatan, Belanja Dan Pembiayaan Daerah</li> </ul>	1	2	3	
6.	<b>Penatausahaan Keuangan Daerah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keuangan Daerah</li> <li>• Penyusunan APBD</li> </ul>	1	2	3	

No	Materi	Sub Materi	Jam Pelajaran			Pengajar
			T	P	J	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan, Penatausahaan, Akuntansi Dan Pertanggungjawaban APBD</li> </ul>				
7.	<b>Komunikasi Efektif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komunikasi lisan dan tulisan, teknik penulisan dan penggunaan Bahasa.</li> </ul>	1	2	3	
Jumlah			10	13	21	
<b>C. MATERI PENUNJANG</b>						
1	<b>Pengarahannya Program dan Kebijakan Pengembangan Sumber Daya Aparatur</b>		2	0	2	
2	<b>Penjelasan Teknis</b>		2	0	2	
3	<b>Simulasi</b>		0	3	3	
4	<b>Pre Test dan Post Test</b>		0	1	1	
5	<b>Kuis dan CAT</b>		0	1	1	
6	<b>Penugasan dan Seminar</b>		0	5		
7	<b>Evaluasi</b>		0	1	1	
	<b>Jumlah</b>		4	11	15	
<b>Jumlah Total</b>			17	25	42	

#### **D. Deskripsi Materi Pokok (*Online Class*)**

##### **1. Penyusunan Naskah dinas**

Tata Naskah Dinas adalah pengelolaan informasi tertulis yang meliputi pengaturan jenis, format, penyiapan, pengamanan, pengabsahan, distribusi, dan penyimpanan naskah dinas, serta media yang digunakan dalam komunikasi kedinasan. sedangkan Naskah Dinas adalah informasi tertulis

sebagai alat komunikasi kedinasan yang dibuat dan/atau dikeluarkan oleh pejabat yang berwenang di lingkungan Kementerian Pekerjaan Umum dalam rangka penyelenggaraan tugas pemerintahan dan pembangunan.

Ruang lingkup tata naskah dinas meliputi tata naskah, penggunaan kertas, stempel dinas, sampul naskah dinas, penggunaan tinta, papan nama instansi, dan penyimpanan naskah dinas.

Pemerintahan daerah adalah penyelenggaraan urusan pemerintahan oleh pemerintah daerah dan DPRD menurut asas otonomi dan tugas pembantuan dengan prinsip otonomi seluas-luasnya dalam sistem dan prinsip Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pemerintah daerah adalah Gubernur dan perangkat daerah sebagai unsur penyelenggara pemerintahan daerah.

## **2. Pengelolaan kearsipan**

Sebuah organisasi didirikan pasti mempunyai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan oleh semua anggota yang terlibat dalam organisasi tersebut. Guna mencapai tujuan dan sasaran tersebut, sebuah organisasi harus berkomunikasi, berkegiatan dan melakukan berbagai transaksi dengan organisasi lainnya.

Adanya interaksi antara satu organisasi dengan organisasi lainnya memerlukan sarana komunikasi, rekaman kegiatan dalam dokumen dan pemanfaatan teknologi informasi. Guna mengelola berbagai informasi, rekaman, dan dokumen diperlukan administrasi. Arsip sebagai bahan administrasi, perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan diperlukan sebuah manajemen/pengelolaan. Pengelolaan arsip sebagai sebuah aset dan bukti akuntabilitas kinerja organisasi harus dikelola dengan benar. Keberadaan arsip sebagai aset diperlukan sebagai bukti untuk mempertahankan hak dan kewenangan terhadap sesuatu yang sangat berharga dan menjadi miliknya. Keberadaan arsip bagi organisasi dapat dijadikan bahan manajemen

organisasi, sedangkan bagi individu keberadaan arsip merupakan manifestasi jati diri yang bersangkutan.

Dengan demikian keberadaan arsip baik dalam lingkungan organisasi maupun dalam lingkup individu akan selalu dipertahankan kelestariannya agar selalu dapat memberikan manfaat bagi pengelola atau pemiliknya.

### **3. Pelayanan Prima**

Pengertian dari pelayanan prima adalah upaya untuk menampilkan kemampuan, sikap, penampilan, perhatian, tindakan dan tanggung jawab yang baik dan terkoordinasi (Barata, 2003), sedangkan Tujuan pelayanan prima adalah memberikan pelayanan yang dapat memenuhi dan memuaskan pelanggan atau masyarakat serta memberikan fokus pelayanan kepada pelanggan. Pelayanan prima dalam sektor publik didasarkan pada aksioma bahwa “pelayanan adalah pemberdayaan”. Pelayanan pada sektor bisnis berorientasi profit, sedangkan pelayanan prima pada sektor publik bertujuan memenuhi kebutuhan masyarakat secara sangat baik atau terbaik.

Perbaikan pelayanan sektor publik merupakan kebutuhan yang mendesak sebagai kunci keberhasilan reformasi administrasi negara. Pelayanan prima bertujuan memberdayakan masyarakat, bukan memperdayakan atau membebani, sehingga akan meningkatkan kepercayaan (trust) terhadap pemerintah. Kepercayaan adalah modal bagi kerjasama dan partisipasi masyarakat dalam program pembangunan.

### **4. Dasar Penyusunan SOP**

Merupakan istilah yang diadopsi dari bahasa Inggris. “Standard operating procedures (SOPs) are the documented processes that a company has in place to ensure services and/or products are delivered consistently everytime”

Standar Operasional Prosedur Administrasi Pemerintahan (SOP AP) adalah standar operasional prosedur dari berbagai proses penyelenggaraan

administrasi pemerintahan yang sesuai dengan peraturan perundangundangan yang berlaku (Permenpan Nomor 35 Tahun 2012, Penjelasan).

Penilaian kebutuhan adalah proses awal penyusunan Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan yang dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kebutuhan Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan yang akan disusun, bagi organisasi yang sudah memiliki Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan, maka tahapan ini merupakan tahapan untuk melihat kembali SOP AP yang sudah dimilikinya dan mengidentifikasi perubahan-perubahan yang diperlukan, bagi organisasi yang sama sekali belum memiliki Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan, maka proses ini murni merupakan proses mengidentifikasi kebutuhan Standar Operasional Prosedur (SOP) Administrasi Pemerintahan.

## **5. Perencanaan Pembangunan**

Perencanaan pembangunan daerah merupakan pekerjaan yang sangat penting, karena dengan perencanaan kita bisa membaca dan merencana mau dibawa kemana daerah kedepannya, dengan tetap memperhatikan potensi dan sumber daya yang dimiliki. UU Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional mendefinisikan perencanaan sebagai suatu proses untuk menentukan tindakan masa depan yang tepat, melalui urutan pilihan, dengan memperhitungkan sumber daya yang tersedia. Sedangkan PP 8 Tahun 2008 mendefinisikan pembangunan daerah adalah pemanfaatan sumber daya yang dimiliki untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat yang nyata, baik dalam aspek pendapatan, kesempatan kerja, lapangan berusaha, akses terhadap pengambilan kebijakan, berdaya saing, maupun peningkatan indeks pembangunan manusia. Jadi perencanaan pembangunan daerah menurut PP 8 Tahun 2008 adalah suatu proses penyusunan tahapan-tahapan kegiatan yang melibatkan berbagai unsur pemangku kepentingan di dalamnya, guna pemanfaatan dan pengalokasian



sumber daya yang ada dalam rangka meningkatkan kesejahteraan sosial dalam suatu lingkungan wilayah/daerah dalam jangka waktu tertentu.

Perencanaan yang baik adalah perencanaan yang dilakukan dengan tetap mendasarkan pada data dan informasi yang akurat, valid dan akuntabel dengan tetap mempertimbangkan sumber daya dan potensi yang dimiliki. Dalam proses menyusun perencanaan tentunya dilakukan dengan terlebih dahulu mengkaji indikator-indikator perkembangan di daerah diantaranya Indeks Pembangunan Manusia (IPM), tingkat inflasi, pertumbuhan ekonomi, tingkat pengangguran, tingkat kemiskinan dan beberapa indikator lainnya terutama kondisi keuangan daerah.

## **6. Penatausahaan Keuangan Daerah**

Pengertian Keuangan Daerah sebagaimana dimuat dalam penjelasan pasal 156 ayat 1 Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah adalah semua hak dan kewajiban daerah yang dapat dinilai dengan uang dan segala sesuatu berupa uang dan barang yang dapat dijadikan milik daerah yang berhubungan dengan pelaksanaan hak dan kewajiban tersebut.

Pengelolaan keuangan daerah dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan pengelola keuangan daerah. Kepala Daerah selaku kepala pemerintahan daerah adalah pemegang kekuasaan pengelolaan keuangan daerah dan mewakili pemerintah daerah, dalam kepemilikan kekayaan daerah yang dipisahkan. Kepala daerah perlu menetapkan pejabat-pejabat tertentu dan para bendahara untuk melaksanakan pengelolaan keuangan daerah.

## **7. Komunikasi Efektif**

Secara etimologi istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris communication berasal dari kata dalam Bahasa Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti “sama”. “Sama” disini maksudnya adalah “sama makna”. Jadi, komunikasi dapat terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang

dipercakapkan.<sup>1</sup> Komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Dari pengertian tersebut, jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain. Komunikasi yang dimaksudkan di sini adalah komunikasi manusia atau dalam bahasa asing (*human communication*) yang sering pula disebut komunikasi sosial (*social communication*). Komunikasi manusia dinamakan komunikasi sosial atau komunikasi kemasyarakatan karena hanya pada manusia-manusia yang bermasyarakat komunikasi dapat terjadi. Masyarakat terbentuk dari paling sedikit dua orang yang saling berhubungan dengan komunikasi sebagai penjalannya.

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup sebagai individu dalam kelompok sosial, komunitas, organisasi dan masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap manusia berinteraksi dengan cara berkomunikasi dengan orang lain guna membangun relasi antar sesamanya. Komunikasi menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama dalam kehidupan sosial. Alasan itulah yang menyebabkan manusia tidak menghindari komunikasi dalam kehidupan.

### **E. Modul/Bahan Ajar**

Dalam menunjang proses pembelajaran *blended learning* ini modul dan bahan ajar terdiri atas tujuh materi administrasi dasar yang dapat diakses dengan format content ekstensi Portable Document Format (.pdf).

Selain modul yang sudah disiapkan, tersedia juga video referensi yang sudah dihubungkan dan diakses dengan mudah melalui *e-learning*.

### **F. Metode**

Untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan ini digunakan beberapa metode, yaitu

No.	Kegiatan	Metode
1.	Upacara pembukaan	Dalam tahap ini dilakukan tatap muka secara langsung dengan peserta untuk melakukan upacara

No.	Kegiatan	Metode
		pembukaan dilanjutkan dengan pengarahan dan overview.
2.	Penjelasan Teknis	Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah tatap muka. Peserta akan diberikan penjelasan secara teknis tentang tata cara penggunaan E-Learning.
3.	Simulasi	Pada tahap ini peserta diajarkan secara langsung teknis pembelajaran <i>e-learning</i> dengan melakukan simulasi agar ada gambaran untuk memudahkan pemahaman terkait pelaksanaan pelatihan <i>e-learning</i> tersebut.
4.	Blended Learning	Kegiatan pembelajaran digabung antara penggunaan teknologi internet (non tatap muka) dengan pembelajaran tatap muka secara langsung.
5.	Seminar	Peserta memaparkan tugas praktek yang diberikan pada saat non tatap muka di akhir sesi pembelajaran (tatap muka) untuk memastikan pemahaman materi yang diperoleh di saat non tatap muka.
6.	Ujian Akhir	Ujian akhir dilakukan dengan <i>Computer Assisted Test (CAT)</i> yang dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui pemahaman materi yang diperoleh saat non tatap muka. Disini diperlukan komputer dan koneksi internet guna mengakses soal ujian yang digunakan untuk mendapatkan standar minimum kompetensi dasar.
7.	Quiz (Pretest dan Posttest)	Soal yang diberikan di awal dan di akhir kegiatan peserta untuk mengetahui pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan. Quiz ini berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 25 (dua puluh lima).

No.	Kegiatan	Metode
8.	Evaluasi Penyelenggaraan dan Tenaga Pengajar	Pada proses ini peserta diharapkan memberikan evaluasi terhadap penyelenggaraan dan tenaga pengajar.
9.	Penutupan	Dalam tahap ini dilakukan tatap muka secara langsung dengan peserta untuk melakukan upacara penutupan dilanjutkan dengan penyerahan sertifikat.

### G. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan Pelatihan Teknis Administrasi Dasar berbasis *e-learning* adalah sebelas hari (Enpat puluh dua Jam Pelajaran), dengan rincian tiga hari *on class* (tatap muka) dan delapan hari belajar mandiri (non tatap muka).

### H. Peserta Pelatihan

Peserta Pelatihan Teknis Administrasi Dasar meliputi:

1. PNS di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah selambat-lambatnya 2 (dua) tahun terhitung mulai tanggal pengangkatannya sebagai PNS yang diangkat CPNSnya terhitung mulai tahun 2014 dan seterusnya;
2. PNS yang mutasi ke Pemerintah Provinsi Jawa Tengah apabila belum pernah naik pangkat yang pertama.

### I. Sarana dan Prasarana

1. Ruang Upacara Pembukaan dan Penutupan
2. Ruang Kelas
3. LCD dan Projector
4. Petunjuk Pelaksanaan
5. Komputer/ laptop
6. Content Pembelajaran
7. Jaringan Internet

## **J. Tata Tertib**

Tata tertib ini digunakan untuk menjaga keberhasilan pelatihan agar sesuai dengan aturan yang telah dipakai dalam proses pelatihan, sebagai berikut :

### **1. Tatap Muka (*On Class*)**

- a. Peserta pelatihan wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum kegiatan dimulai.
- b. Peserta pelatihan wajib mengisi daftar kehadiran sebelum kegiatan dimulai.
- c. Peserta pelatihan wajib mengikuti seluruh kegiatan tatap muka ( *on class*).
- d. Peserta pelatihan wajib mengenakan pakaian harian pelatihan yang telah ditentukan.
- e. Peserta pelatihan wajib menjaga kebersihan dan keindahan ruang.
- f. Peserta pelatihan wajib menjaga ketenangan dan kenteraman kegiatan.
- g. Peserta pelatihan dilarang untuk ; merokok, membawa atau mengkonsumsi minuman keras dan/atau narkoba, apabila melanggar peserta dianggap tidak mengikuti Pelatihan dan tidak mendapat sertifikat
- h. Peserta pelatihan yang hendak meninggalkan ruangan, wajib melaporkan diri pada pihak penyelenggara.
- i. Hal – hal yang belum tercantum, akan ditinjau dikemudian waktu.

### **2. Non tata Muka (*Online Class*)**

- a. Peserta wajib mentaati ketentuan dan jadwal yang telah ditentukan oleh penyelenggara.
- b. Peserta pelatihan wajib mengikuti seluruh kegiatan non tatap muka ( *online class*).
- c. Hal – hal yang belum tercantum, akan ditinjau dikemudian waktu.

## Lampiran 2. Jadwal Pelatihan

**Jadwal Pelatihan Teknis**  
**Administrasi Dasar Berbasis Elektronik Angkatan 2 Dan 3**  
**9 – 20 Maret 2020**

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan/Materi	Waktu	Metode	Pengampu	
1.	<b>Senin 9 Maret 2020</b>	Gladi Bersih Upacara Pembukaan	08.00-09.00	Tatap Muka	Akpol	
		Upacara Pembukaan	09.00-10.00	Tatap muka	Akpol	
		Overview dan Kebijakan Pengembangan Sumber daya Aparatur	10.30-12.00	Tatap muka	Penyelenggara	
		Tata naskah Dinas Elektronik	13.00-15.15	Tatap Muka	Diskominfo Provinsi Jawa Tengah	
		Keterbukaan Informasi Publik	15.30-17.45	Tatap Muka	Diskominfo Provinsi Jawa Tengah	
2.	<b>Selasa, 10 Maret 2020</b>	Penjelasan Teknis	08.00-09.30	Tatap muka	Penyelenggara	
		Pre Test	09.30-10.15	Tatap muka		
		Simulasi Pembelajaran Online sesi	10.30-12.45	Tatap Muka		
3.	<b>Rabu, 11 Maret 2020</b>	<b>Materi I Penyusunan Naskah dinas</b>				WI BPSDMD Prov. Jateng  Angkatan 2 : Yuni Indarti, S.Sos., MM.  Angkatan 3 : Arif Efendy, SH, MM.
		Daftar hadir	08.00-17.00	Online (Waktu akses)		
		Video pengantar				
		Mengakses bahan Ajar • Video Referensi • E-Modul (PDF)				
		Tugas Praktik				
		Quiz			16.30–19.00	

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan/Materi	Waktu	Metode	Pengampu	
				(Waktu akses)		
		Peserta aktif di forum diskusi	19.00–21.15	Online (Waktu akses)		
4.	Kamis, 12 Maret 2020	<b>Pengumpulan Tugas Praktik Materi I</b>				
		Batas Akhir Pengumpulan Tugas Praktik Materi I	10.00	Online (Waktu akses)		
		<b>Materi II Pengelolaan kearsipan</b>				
		Daftar hadir	08.00 - 17.00	Online (Waktu akses)	WI BPSDMD Prov. Jateng	
		Video pengantar				
		Mengakses bahan Ajar • Video Referensi • E-Modul (PDF)				
		Tugas Praktik				
		Quiz	16.30–19.00	Online (Waktu akses)	Angkatan 2 : Sodikin, SS, M.Si.	
Peserta aktif di forum diskusi	19.00–21.15	Online (Waktu akses)	Angkatan 3 : Didik Singgih Hadi, SE, M.Si.			
5.	Jumat, 13 Maret 2020	<b>Pengumpulan Tugas Praktik Materi II</b>				
		Batas Akhir Pengumpulan Tugas Praktik Materi II	10.00	Online (Waktu akses)		
		<b>Materi III Pelayanan Prima</b>				
		Daftar hadir	08.00 - 17.00	Online (Waktu akses)	WI BPSDMD Prov. Jateng	
		Video pengantar				
Mengakses bahan Ajar • Video Referensi • E-Modul (PDF)						
				Angkatan 2 : Harini Setijowati, SKM.		

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan/Materi	Waktu	Metode	Pengampu	
		Tugas Praktik			Angkatan 3 : Andis Triyanto, S.KM, M.Kes.	
		Quiz	16.30–19.00	Online (Waktu akses)		
		Peserta aktif di forum diskusi	19.00-21.15	Online (Waktu akses)		
6.	Sabtu, 14 Maret 2020	Pengumpulan Tugas Praktik Materi III				
		Batas Akhir Pengumpulan Tugas Praktik Materi III	10.00	Online (Waktu akses)		
		<b>Materi IV Dasar Penyusunan SOP</b>				
		Daftar hadir	08.00 - 17.00	Online (Waktu akses)	WI BPSDMD Prov. Jateng	
		Video pengantar				
		Mengakses bahan Ajar • Video Referensi • E-Modul (PDF)				
		Tugas Praktik			Angkatan 2 : Drs. Pamungkas Tunggul Wasana, M.Si.	
		Quiz	16.30–19.00	Online (Waktu akses)	Angkatan 3 : Edi Winarno AS, ST, M.Kom.	
Peserta aktif di forum diskusi	19.00-21.15	Online (Waktu akses)				
7.	Senin, 16 Maret 2020	Pengumpulan Tugas Praktik Materi IV				
		Batas Akhir Pengumpulan Tugas Praktik Materi IV	10.00	Online (Waktu akses)		
		<b>Materi V Perencanaan Pembangunan)</b>				
		Daftar hadir	08.00 - 17.00	Online (Waktu akses)	WI BPSDMD Prov. Jateng	
		Video pengantar				
		Mengakses bahan Ajar • Video Referensi				
			Angkatan 2 : Muchamad Rizal, ST, Msc.			



No	Hari/ Tanggal	Kegiatan/Materi	Waktu	Metode	Pengampu	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>E-Modul (PDF)</li> </ul>			Angkatan 3 : Kristiana Widiawati, S.Pi, MT.	
		Tugas Praktik				
		Quiz	16.30–19.00	Online (Waktu akses)		
		Peserta aktif di forum diskusi	19.00-21.30	Online (Waktu akses)		
8.	Selasa 17 Maret 2020	Pengumpulan Tugas Praktik Materi V				
		Batas Akhir Pengumpulan Tugas Praktik Materi V	10.00	Online (Waktu akses)		
		<b>Materi VI Penatausahaan Keuangan Daerah)</b>				
		Daftar hadir	08.00 - 17.00	Online (Waktu akses)	WI BPSDMD Prov. Jateng  Angkatan 2 : Agus Pujianto, SH, MM.  Angkatan 3 : Tri Mardiyanti Ratnasari, SE, M.Acc.	
		Video pengantar				
		Mengakses bahan Ajar				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video Referensi</li> <li>E-Modul (PDF)</li> </ul>				
		Tugas Praktik				
Quiz	16.30–19.00	Online (Waktu akses)				
Peserta aktif di forum diskusi	19.00-21.15	Online (Waktu akses)				
9.	Rabu 18 Maret 2020	Pengumpulan Tugas Praktik Materi VI				
		Batas Akhir Pengumpulan Tugas Praktik Materi VI	10.00	Online (Waktu akses)		
		<b>Materi VII Komunikasi Efektif</b>				
		Daftar hadir	08.00 - 17.00	Online (Waktu akses)	WI BPSDMD Prov. Jateng  Angkatan 2 : Dra. Nila Agustina, Mpm.	
		Video pengantar				
		Mengakses bahan Ajar				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Video Referensi</li> </ul>						

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan/Materi	Waktu	Metode	Pengampu	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>E-Modul (PDF)</li> </ul>			Angkatan 3 : Iswahyudi, SP, MP.	
		Tugas Praktik				
		Quiz Materi VII	16.30–19.00	Online (Waktu akses)		
		Peserta aktif di forum diskusi	19.00–21.15	Online (Waktu akses)		
<b>10.</b>	<b>Kamis 19 Maret 2020</b>	<b>Pengumpulan Tugas Praktik Materi VII</b>				
		Batas Akhir Pengumpulan Tugas Praktik Materi VII	10.00	Online (Waktu akses)		
<b>11</b>	<b>Jumat 20 Maret 2020</b>	<b>Evaluasi</b>				
		Ujian Akhir	08.00-08.45	Tatap Muka (CAT)	Penyelenggara	
		Post Test	09.00-09.45	Tatap Muka (CAT)	Penyelenggara	
		Evaluasi	10.00-10.45	Tatap Muka (CAT)	Bidang I	
		Seminar	11.00-13.00	Tatap Muka	Widyaiswara	
		Ishoma				
		Seminar	14.00-15.30	Tatap Muka	Widyaiswara	

## Lampiran 3. Instrumen Penilaian Ahli Media

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>
1.	Komunikasi Visual	a. Tata Letak	1,2,3
		b. Proporsi Warna	4
		c. Janis dan ukuran huruf	5
		d. Proporsi gambar dan animasi	6
		e. Tampilan Navigasi	7,8
		f. Kemearikan desain	9
		g. Relevansi	10
2.	Aspek Rekayasa Media	h. Kemudahan pemakaian	11
		i. Kemudahan berinteraksi	12
		j. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget	13
		k. Kemudahan log in dan log out	14
		l. Kemudahan memahami struktur navigasi	15
		m. <i>Compatibility</i>	16
3.	Aspek Konten	n. Kemenarian konten	17
		o. Ketersediaan dukungan layanan belajar	18,19
		p. Kemudahan pengaksesan konten materi	20

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN  
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar.

Mata Diklat : Diklat Teknis Administrasi Dasar

Peneliti : Pebry Adi Prakoso

Validator :

**Petunjuk** :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kelayakan *E-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Pendapat berupa kritik, saran, penilaian, dan komentar dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *E-learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon dan jawaban pada setiap pernyataan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda “√” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	√				
2.	Kesesuaian proporsi warna		√			

**Keterangan Skala :**

**5 = Sangat baik**

**3 = Cukup**

**1 = Sangat Kurang**

**4 = Baik**

**2 = Kurang**

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

### A. Daftar Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual						
1.	Desain halaman utama ( <i>Homepage</i> )					
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman					
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman					
4.	Kesesuaian proporsi warna					
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf					
6.	Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi					
7.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya					
8.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program					
9.	Kemenarikan desain					
10.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)					
Aspek Rekayasa Media						
11.	Kemudahan dalam pemakaian program					
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program					
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i> pada program					
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program					
15.	Kemudahan memahami struktur navigasi					
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>					
Aspek Konten						
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur					
18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan ( <i>Ebook</i> )					

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)					
20.	Kemudahan mengakses konten materi					
<b>Total Skor</b>						

### B. Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### C. Kesimpulan

Berdasarkan Komentor dan saran di atas, maka media ini dinyatakan \*) :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan sesuai saran
- c. Tidak layak

\*lingkari yang dipilih

Semarang, .....

Ahli Media

.....

## Lampiran 4. Hasil Penilaian Ahli Media 1

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN  
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN  
(Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik)  
BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis  
Administrasi Dasar.

Mata Diklat : Diklat Teknis Administrasi Dasar

Peneliti : Pebry Adi Prakoso

Validator :

**Petunjuk** :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kelayakan *E-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Pendapat berupa kritik, saran, penilaian, dan komentar dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *E-learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon dan jawaban pada setiap pernyataan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda “√” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	√				
2.	Kesesuaian proporsi warna		√			

**Keterangan Skala :**

5 = Sangat baik                      3 = Cukup                      1 = Sangat Kurang  
4 = Baik                                2 = Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

## A. Daftar Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual						
1.	Desain halaman utama ( <i>Homepage</i> )		✓			
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	✓				
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman		✓			
4.	Kesesuaian proporsi warna	✓				
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓				
6.	Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi	✓				
7.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	✓				
8.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program	✓				
9.	Kemenarikan desain		✓			
10.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)		✓			
Aspek Rekayasa Media						
11.	Kemudahan dalam pemakaian program		✓			
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program		✓			
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i> pada program		✓			
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program	✓				
15.	Kemudahan memahami struktur navigasi			✓		
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>		✓			
Aspek Konten						
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur		✓			



18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)		✓			
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	✓				
20.	Kemudahan mengakses konten materi	✓				

#### B. Komentar/Saran

- Perlu ditambahkan informasi Ktg Munggs pada tiap program pelatihan.

- Sederhanakan Nama course.

.....

.....

.....

.....

#### C. Kesimpulan

Berdasarkan Komentar dan saran diatas, maka media ini dinyatakan \*):

- a.  Layak digunakan
- b.  Layak digunakan dengan perbaikan sesuai saran
- c.  Tidak layak

\*lingkari yang dipilih

Semarang, .....

Ahli Media

*cf*  
*Chonis Putra u.*

.....

## Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Media 2

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN  
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN  
(Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik)  
BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis  
Administrasi Dasar.

Mata Diklat : Diklat Teknis Administrasi Dasar

Peneliti : Pebry Adi Prakoso

Validator :

Petunjuk :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kelayakan *E-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Pendapat berupa kritik, saran, penilaian, dan komentar dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *E-learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon dan jawaban pada setiap pernyataan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda “√” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	√				
2.	Kesesuaian proporsi warna		√			

**Keterangan Skala :**

**5 = Sangat baik                      3 = Cukup                      1 = Sangat Kurang**  
**4 = Baik                                2 = Kurang**

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

## A. Daftar Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual						
1.	Desain halaman utama ( <i>Homepage</i> )	✓				
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	✓				
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	✓				
4.	Kesesuaian proporsi warna	✓				
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓				
6.	Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi	✓				
7.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	✓				
8.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program	✓				
9.	Kemenarikan desain		✓			
10.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	✓				
Aspek Rekayasa Media						
11.	Kemudahan dalam pemakaian program	✓				
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program	✓				
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i> pada program	✓				
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program	✓				
15.	Kemudahan memahami struktur navigasi	✓				
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>	✓				
Aspek Konten						
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	✓				

18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)	✓				
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	✓				
20.	Kemudahan mengakses konten materi	✓				

#### B. Komentar/Saran

Penggunaan E-learning dimulai dari tampilan awal tertata dg sangat baik. Kemudahan dan keseimbangan teks & gambar juga sudah proporsional. Icon & menu navigasi menggunakan gambar yg sudah umum shg mempermudah dlm pengoperasian. Silakan lanjut

#### C. Kesimpulan

Berdasarkan Komentar dan saran diatas, maka media ini dinyatakan \*) :

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan sesuai saran
- Tidak layak

\*lingkari yang dipilih

Semarang, .....

Ahli Media

  
 Sony Zulfikarri M.Pd.  
 NIP 199004022019032030

## Lampiran 6. Penilaian Kelayakan Ahli Media 1

**Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Media 1**

Nama : Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.

Sebagai : Validator Ahli Media 1

Aspek	Nomor	Skor Yang Diperoleh	Rerata Skor	Jumlah Skor (Skor Ideal)	Presentase
Komunikasi Visual	1	4	4,6	46 (50)	92%
	2	5			
	3	4			
	4	5			
	5	5			
	6	5			
	7	5			
	8	5			
	9	4			
	10	4			
Rekayasa Media	11	4	4	24 (30)	80%
	12	4			
	13	4			
	14	5			
	15	3			
	16	4			
Konten	17	4	4,5	18 (20)	90%
	18	4			
	19	5			
	20	5			

**Keseluruhan**

Rerata Skor	:	4,4
Jumlah Skor (Skor Ideal)	:	88 (100)
Presentase	:	88%
Hasil	:	Sangat Layak

## Lampiran 7. Penilaian Kelayakan Ahli Media 2

**Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Media 2**

Nama : Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd.

Sebagai : Validator Ahli Media 2

Aspek	Nomor	Skor Yang Diperoleh	Rerata Skor	Jumlah Skor (Skor Ideal)	Presentase
Komunikasi Visual	1	5	4,9	49 (50)	98%
	2	5			
	3	5			
	4	5			
	5	5			
	6	5			
	7	5			
	8	5			
	9	4			
	10	5			
Rekayasa Media	11	5	5	30 (30)	100%
	12	5			
	13	5			
	14	5			
	15	5			
	16	5			
Konten	17	5	5	20 (20)	100%
	18	5			
	19	5			
	20	5			

**Keseluruhan**

Rerata Skor	:	4,95
Jumlah Skor (Skor Ideal)	:	99 (100)
Presentase	:	99%
Hasil	:	Sangat Layak

## Lampiran 8. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Ahli Media

**Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Ahli Media**

Aspek	Ahli Media I			Ahli Media II			Rerata Skor	Jumlah Skor (Skor Ideal)	%
	Rerata Skor	Jumlah Skor	%	Rerata Skor	Jumlah Skor	%			
Komunikasi Visual	4,6	46	92%	4,9	49	98%	4,75	95 (100)	95%
Rekayasa Media	4	24	80%	5	30	100%	4,5	54 (60)	90%
Konten	4,5	18	90%	5	20	100%	4,75	38 (40)	95%

Keseluruhan	
Rerata Skor	: 4,68
Jumlah Skor (Skor Ideal)	: 187 (200)
Presentase Hasil	: 93,5%
	: Sangat Layak

## Lampiran 9. Instrumen Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>
1.	Komunikasi Visual	a. Tata Letak	1,2,3
		b. Proporsi Warna	4
		c. Janis dan ukuran huruf	5
		d. Proporsi gambar dan animasi	6
		e. Tampilan Navigasi	7,8
		f. Relevansi	9
2.	Aspek Rekayasa Media	g. Jadwal pengaksesan	10
		h. Kemudahan pemakaian	11
		i. Kemudahan berinteraksi	12
		j. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget	13
		k. Kemudahan log in dan log out	14
		l. Kemudahan mendata dan menilai	15
3.	Aspek Konten	m. <i>Compatibility</i>	16
		n. Kemenarian konten	17
		o. Ketersediaan dukungan layanan belajar	18,19
		p. Kemudahan pengaksesan konten materi	20
4.	Aspek Materi Pembelajaran	q. Kesesuaian kurikulum dengan materi	21
		r. Cakupan materi	22
		s. Kejelasan struktur dan isi materi	23
		t. Kejelasan bahasa	24
		u. Kesesuaian evaluasi dengan materi	25



**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN  
WIDYAISWARA & AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Analisis Tingkat Kelayakan *E-Learning* SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar.

Mata Diklat : Diklat Teknis Administrasi Dasar

Peneliti : Pebry Adi Prakoso

Validator :

**Petunjuk** :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Widyaiswara dan Ahli Materi tentang kelayakan *E-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Pendapat berupa kritik, saran, penilaian, dan komentar dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *E-learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon dan jawaban pada setiap pernyataan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda “√” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	√				
2.	Kesesuaian proporsi warna		√			

**Keterangan Skala :**

**5 = Sangat baik**

**3 = Cukup**

**1 = Sangat Kurang**

**4 = Baik**

**2 = Kurang**

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

### A. Daftar Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual						
1.	Desain halaman utama (Homepage)					
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman					
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman					
4.	Kesesuaian proporsi warna					
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf					
6.	Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi					
7.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya					
8.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program					
9.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)					
Aspek Rekayasa Media						
10.	Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari					
11.	Kemudahan dalam pemakaian program					
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program					
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i> pada program					
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program					
15.	Kemudahan dalam mendata dan menilai peserta dalam <i>e-learning</i>					
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>					
Aspek Konten						
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur					
18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)					

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)					
20.	Kemudahan mengakses konten materi					
<b>Aspek Materi Pembelajaran</b>						
21.	Kesesuaian kurikulum dengan materi					
22.	Cakupan (keluasan, kelengkapan dan kedalaman materi)					
23.	Kejelasan Struktur atau urutan isi materi					
24.	Kejelasan bahasa yang digunakan					
25.	Kesesuaian evaluasi dengan materi					
<b>Total Skor</b>						

### B. Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### C. Kesimpulan

Berdasarkan Komentor dan saran di atas, maka media ini dinyatakan \*) :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan sesuai saran
- c. Tidak layak

\*lingkari yang dipilih

Semarang, .....

Widyaiswara & Ahli Materi

.....

## Lampiran 10. Hasil Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi 1 (*Google Form*)

Tanggapan tidak dapat diedit

### Instrumen Penelitian Skripsi

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, saya Pebry Adi Prakoso mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2016 bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Maka dari itu saya membutuhkan sejumlah data yang akan saya peroleh dengan adanya kerjasama dari Bapak/Ibu Widyaiswara dalam mengisi angket ini.

Dalam pengisian instrumen ini tidak ada jawaban benar dan salah, melainkan jawaban disesuaikan dengan keadaan e-learning yang telah Bapak/Ibu gunakan selama mengampu pelatihan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan Bapak/Ibu bersedia memberikan jawaban sesuai dengan diri secara jujur. Semua jawaban akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk penelitian.

Bantuan Bapak/Ibu dalam menjawab skala sangat membantu dalam keberhasilan penelitian ini. Atas kerjasama Bapak/Ibu, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Semarang, 18 Maret 2020  
Hormat Saya,

Peneliti  
Pebry Adi Prakoso

\* Wajib

#### DATA DIRI

Nama Lengkap \*

Kristiana Widiawati

Jenis Kelamin \*

Laki-Laki

Perempuan

Nomor HP (Opsional)

Materi Pelatihan Yang Diampu \*

5. Perencanaan Pembangunan Daerah

### Skala Penilaian

#### Petunjuk Pengisian

- Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Setiap pertanyaan diikuti oleh 5 (lima) pilihan jawaban yaitu:
  - : Apabila pernyataan Sangat Baik
  - : Apabila pernyataan Baik
  - : Apabila pernyataan Cukup
  - : Apabila pernyataan Kurang
  - : Apabila pernyataan Sangat Kurang
- Tugas Anda adalah memilih salah satu pilihan jawaban sesuai dengan keadaan e-learning yang telah Bapak/Ibu Widyaiswara gunakan selama mengampu pelatihan. Isi dengan cara memberi tanda titik (•) pada kolom opsi jawaban
- Apabila Saudara/i ada yang belum paham mengenai tiap indikator/pernyataannya, untuk lebih jelas dan detailnya bisa kunjungi link berikut :  
<https://drive.google.com/file/d/1fp8qjVR0ezTNPTyRYPsdLTMGcdNOxgap/view?usp=sharing>

#### Aspek Komunikasi Visual \*

	5	4	3	2	1
1. Desain halaman utama (Homepage)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Tata letak atau desain layout halaman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Kesesuaian proporsi warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Icon/tombol/logo yang membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Rekayasa Media \*

	5	4	3	2	1
10. Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Kemudahan dalam pemakaian program	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Kemudahan berinteraksi dengan program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget pada program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Kemudahan log in dan log out dari program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Kemudahan dalam mendata dan menilai peserta dalam e-learning	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Kemudahan dalam mengakses melalui browser lain dan mobile apps	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Konten \*

	5	4	3	2	1
17. Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Kemudahan mengakses konten materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Aspek Materi Pembelajaran *	5	4	3	2	1
21. Kesesuaian kurikulum dengan materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Cakupan (keluasan, kelengkapan dan kedalaman materi)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Kejelasan Struktur atau urutan isi materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Kejelasan bahasa yang digunakan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Kesesuaian evaluasi dengan materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Komentar/Saran \*Berikan Komentar/Saran Bapak Ibu Widyaiswara, guna perbaikan E-learning BPSDMD Provinsi Jawa Tengah kedepannya. \*

Adanya pendukung sarpras untuk pendukung pembuatan video agar elearning lebih menarik

Berdasarkan Komentar/Saran diatas, Media Ini Dinyatakan \*) : \*

A. Layak digunakan

21/03/20 17.10 dikirimkan



## Lampiran 11. Hasil Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi 2 (Google Form)

Tanggapan tidak dapat diedit

## Instrumen Penelitian Skripsi

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, saya Pebry Adi Prakoso mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2016 bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Maka dari itu saya membutuhkan sejumlah data yang akan saya peroleh dengan adanya kerjasama dari Bapak/Ibu Widyaiswara dalam mengisi angket ini.

Dalam pengisian instrumen ini tidak ada jawaban benar dan salah, melainkan jawaban disesuaikan dengan keadaan e-learning yang telah Bapak/Ibu gunakan selama mengampu pelatihan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan Bapak/Ibu bersedia memberikan jawaban sesuai dengan diri secara jujur. Semua jawaban akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk penelitian.

Bantuan Bapak/Ibu dalam menjawab skala sangat membantu dalam keberhasilan penelitian ini. Atas kerjasama Bapak/Ibu, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Semarang, 18 Maret 2020  
Hormat Saya,

Peneliti  
Pebry Adi Prakoso  
\* Wajib

### DATA DIRI

Nama Lengkap \*

Edi Winarno AS

Jenis Kelamin \*

Laki-Laki  
 Perempuan

Nomor HP (Opsional)

Materi Pelatihan Yang Diampu \*

4. Penyusunan SOP

### Skala Penilaian

#### Petunjuk Pengisian

1. Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Setiap pertanyaan diikuti oleh 5 (lima) pilihan jawaban yaitu:
  - 5 : Apabila pernyataan Sangat Baik
  - 4 : Apabila pernyataan Baik
  - 3 : Apabila pernyataan Cukup
  - 2 : Apabila pernyataan Kurang
  - 1 : Apabila pernyataan Sangat Kurang
2. Tugas Anda adalah memilih salah satu pilihan jawaban sesuai dengan keadaan e-learning yang telah Bapak/Ibu Widyaiswara gunakan selama mengampu pelatihan. Isi dengan cara memberi tanda titik (•) pada kolom opsi jawaban
3. Apabila Saudara/i ada yang belum paham mengenai tiap indikator/pernyataanya, untuk lebih jelas dan detailnya bisa kunjungi link berikut :  
<https://drive.google.com/file/d/1fp8qjVR0ezTNPTyRYPStLMGcdNOxgap/view?usp=sharing>

#### Aspek Komunikasi Visual \*

	5	4	3	2	1
1. Desain halaman utama (Homepage)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Tata letak atau desain layout halaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Kesesuaian proporsi warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Icon/tombol/logo yang membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Rekayasa Media \*

	5	4	3	2	1
10. Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Kemudahan dalam pemakaian program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Kemudahan berinteraksi dengan program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget pada program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Kemudahan log in dan log out dari program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Kemudahan dalam mendata dan menilai peserta dalam e-learning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Kemudahan dalam mengakses melalui browser lain dan mobile apps	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Konten \*

	5	4	3	2	1
17. Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Kemudahan mengakses konten materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Materi Pembelajaran \*

	5	4	3	2	1
21. Kesesuaian kurikulum dengan materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Cakupan (keluasan, kelengkapan dan kedalaman materi)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Kejelasan Struktur atau urutan isi materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Kejelasan bahasa yang digunakan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Kesesuaian evaluasi dengan materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Komentar/Saran \*Berikan Komentar/Saran Bapak Ibu Widyaiswara, guna perbaikan E-learning BPSDMD Provinsi Jawa Tengah kedepanya. \*

Menu rekapitulasi penilaian secara otomatis setelah proses input masing-masing peserta perlu ditambahkan

Berdasarkan Komentar/Saran diatas, Media Ini Dinyatakan \*) : \*

A. Layak digunakan

## Lampiran 12. Penilaian Kelayakan Widyaiswara/Ahli Materi 1

**Penilaian Kelayakan Oleh Widyaiswara/Ahli Materi 1**

Nama : Kristina Widiawati, S.Pi, MT

Sebagai : Validator Widyaiswara/Ahli Materi I

Aspek	Nomor	Skor Yang Diperoleh	Rerata Skor	Jumlah Skor (Skor Ideal)	Presentase
Komunikasi Visual	1	5	4,22	38 (45)	84,44%
	2	5			
	3	4			
	4	4			
	5	4			
	6	4			
	7	4			
	8	4			
	9	4			
Rekayasa Media	10	5	4,29	30 (35)	85,71%
	11	5			
	12	4			
	13	4			
	14	4			
	15	4			
	16	4			
Konten	17	5	4,5	18 (20)	90%
	18	5			
	19	4			
	20	4			
Materi Pembelajaran	21	4	4	20 (25)	80%
	22	4			
	23	4			
	24	4			
	25	4			

**Keseluruhan**

Rerata Skor	:	4,24
Jumlah Skor (Skor Ideal)	:	106 (125)
Presentase	:	84,8%
Hasil	:	Sangat Layak

## Lampiran 13. Penilaian Kelayakan Widyaiswara/Ahli Materi 2

**Penilaian Kelayakan Oleh Widyaiswara/Ahli Materi 2**

Nama : Edi Winarno AS, ST, M.Kom.

Sebagai : Validator Widyaiswara/Ahli Materi II

Aspek	Nomor	Skor Yang Diperoleh	Rerata Skor	Jumlah Skor (Skor Ideal)	Presentase
Komunikasi Visual	1	4	3,89	35 (45)	77,78%
	2	4			
	3	4			
	4	4			
	5	4			
	6	3			
	7	4			
	8	4			
	9	4			
Rekayasa Media	10	5	4	28 (35)	80%
	11	4			
	12	4			
	13	4			
	14	4			
	15	3			
	16	4			
Konten	17	4	4,25	17 (20)	85%
	18	4			
	19	5			
	20	4			
Materi Pembelajaran	21	4	4	20 (25)	80%
	22	4			
	23	4			
	24	4			
	25	4			

**Keseluruhan**

Rerata Skor	:	4
Jumlah Skor (Skor Ideal)	:	100 (125)
Presentase	:	80%
Hasil	:	Layak

## Lampiran 14. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Widyaiswara/Ahli Materi

**Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Widyaiswara/Ahli Materi**

Aspek	Ahli Media I			Ahli Media II			Rerata Skor	Jumlah Skor (Skor Ideal)	%
	Rerata Skor	Jumlah Skor	%	Rerata Skor	Jumlah Skor	%			
Komunikasi Visual	4,22	38 (45)	84,44%	3,89	35 (45)	77,78%	4,06	73 (90)	81,11%
Rekayasa Media	4,29	30 (35)	85,71%	4	28 (35)	80%	4,14	58 (70)	82,86%
Konten	4,5	18 (20)	90%	4,25	17 (20)	85%	4,38	35 (40)	87,5%
Materi Pembelajaran	4	20 (25)	80%	4	20 (25)	80%	4	40 (50)	80%

**Keseluruhan**

Rerata Skor	:	4,12
Jumlah Skor (Skor Ideal)	:	206 (250)
Presentase	:	82,4%
Hasil	:	Sangat Layak

## Lampiran 15. Instrumen Penilaian Peserta Pelatihan

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Widyaiswara/Ahli Materi**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>
1.	Komunikasi Visual	a. Tata Letak	1,2,3
		b. Proporsi Warna	4
		c. Janis dan ukuran huruf	5
		d. Tampilan Navigasi	6,7
		e. Kemenarikan desain	8
		f. Relevansi	9
2.	Aspek Rekayasa Media	g. Jadwal pengaksesan	10
		h. Kemudahan pemakaian	11
		i. Kemudahan berinteraksi	12
		j. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget	13
		k. Kemudahan log in dan log out	14
		l. Kejelasan petunjuk penggunaan	15
3.	Aspek Konten	m. <i>Compatibility</i>	16
		n. Kemenarian konten	17
		o. Ketersediaan dukungan layanan belajar	18,19
		p. Kemudahan pengaksesan konten materi	20
4.	Aspek Pembelajaran	q. Kemudahan belajar	21
		r. Motivasi belajar	22
		s. Keefektifan belajar	23
		t. Pemahaman materi	24
		u. Mendorong dan memperoleh banyak sumber belajar	25



**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN  
 PESERTA DIKLAT TEKNIS ADMINISTRASI DASAR BERBASIS  
 E-LEARNING**

Nama :

Asal Instansi :

Jabatan :

**Petunjuk** :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pengguna sekaligus peserta pelatihan tentang kelayakan *E-learning* BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Pendapat berupa kritik, saran, penilaian, dan komentar dari Bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *E-learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon dan jawaban pada setiap pernyataan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda “√” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	√				
2.	Kesesuaian proporsi warna		√			

**Keterangan Skala :**

**5 = Sangat baik**

**3 = Cukup**

**1 = Sangat Kurang**

**4 = Baik**

**2 = Kurang**

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

### A. Daftar Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual						
1.	Desain halaman utama (Homepage)					
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman					
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman					
4.	Kesesuaian proporsi warna					
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf					
6.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya					
7.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program					
8.	Kemenarikan desain					
9.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)					
Aspek Rekayasa Media						
10.	Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari					
11.	Kemudahan dalam pemakaian program					
12.	Kemudahan berinteraksi dengan program					
13.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget pada program					
14.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program					
15.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
16.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>					
Aspek Konten						
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur					
18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)					

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)					
20.	Kemudahan mengakses konten materi					
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
21.	Memudahkan dalam belajar					
22.	Menumbuhkan motivasi dalam belajar					
23.	Keefektifan dalam belajar					
24.	Pemahaman materi secara mendalam dengan media <i>e-learning</i>					
25.	Secara mandiri mendorong untuk mencari dan memperoleh banyak sumber belajar					
<b>Total Skor</b>						

### B. Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TTD Peserta Pelatihan

.....

Lampiran 16. Hasil Penilaian Peserta Pelatihan Angkatan 2 (*Google Form*)

40 tanggapan
+

Menerima tanggapan

Ringkasan
Pertanyaan
Individual

< 1 dari 40 >
🖨️ 🗑️

Tanggapan tidak dapat diedit

## Instrumen Penelitian Skripsi

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, saya Pebry Adi Prakoso mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2016 bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Maka dari itu saya membutuhkan sejumlah data yang akan saya peroleh dengan adanya kerjasama dari Saudara/i dalam mengisi angket ini.

Dalam pengisian instrumen ini tidak ada jawaban benar dan salah, melainkan jawaban disesuaikan dengan keadaan e-learning yang telah Saudara/i gunakan selama mengikuti pelatihan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan Saudara/i bersedia memberikan jawaban sesuai dengan diri secara jujur. Semua jawaban akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk penelitian serta tidak akan mempengaruhi nilai Saudara/i dalam mengikuti pelatihan.

Bantuan Saudara/i Peserta ADMINDAS Angkatan 2 dalam menjawab skala sangat membantu dalam keberhasilan penelitian ini. Atas kerjasama Saudara/i, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Semarang, 18 Maret 2020  
Hormat Saya,

Peneliti  
Pebry Adi Prakoso

\* Wajib

DATA DIRI
<p>Nama Lengkap *</p> <p>tita primadika wardaya</p>
<p>Jenis Kelamin *</p> <p><input type="radio"/> Laki-Laki</p> <p><input checked="" type="radio"/> Perempuan</p>
<p>Nomor HP (Opsional)</p> <p></p>
<p>Gol/Pangkat *</p> <p>penata muda/III a</p>
<p>SKPD / OPD *</p> <p>RSUD Dr Moewardi</p>
<p>Jabatan *</p> <p>Perawat Ahli Pertama</p>

### Skala Penilaian

Petunjuk Pengisian : PENTING !

- Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Setiap pertanyaan diikuti oleh 5 (lima) pilihan jawaban yaitu:
  - : Apabila pernyataan Sangat Baik
  - : Apabila pernyataan Baik
  - : Apabila pernyataan Cukup
  - : Apabila pernyataan Kurang
  - : Apabila pernyataan Sangat Kurang
- Tugas Anda adalah memilih salah satu pilihan jawaban sesuai dengan keadaan e-learning yang telah Saudara/i gunakan selama mengikuti pelatihan. Isi dengan cara memberi tanda titik (-) pada kolom opsi jawaban
- Apabila Saudara/i ada yang belum paham mengenai tiap indikator/pernyataannya, untuk lebih jelas dan detailnya bisa kunjungi link berikut :  
[https://drive.google.com/file/d/1e80udwaP4MV1Gs\\_j46V9Kki1ULV2sDC1/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1e80udwaP4MV1Gs_j46V9Kki1ULV2sDC1/view?usp=sharing)

#### Aspek Komunikasi Visual \*

	5	4	3	2	1
1. Desain halaman utama (Homepage)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Tata letak atau desain layout halaman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Kesesuaian proporsi warna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Icon/tombol/logo yang membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Kemenarikan desain	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Rekayasa Media \*

	5	4	3	2	1
10. Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Kemudahan dalam pemakaian program	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Kemudahan berinteraksi dengan program	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget pada program	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Kemudahan log in dan log out dari program	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Kejelasan petunjuk penggunaan media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Kemudahan dalam mengakses melalui browser lain dan mobile apps	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Konten \*

	5	4	3	2	1
17. Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Kemudahan mengakses konten materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Pembelajaran \*

	5	4	3	2	1
21. Memudahkan dalam belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Menumbuhkan motivasi dalam belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Keefektifan dalam belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Pemahaman materi secara mendalam dengan media e-learning	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Secara mandiri mendorong untuk mencari dan memperoleh banyak sumber belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Komentar/Saran \*Berikan Komentar/Saran Bapak Ibu, guna perbaikan E-learning BPSDMD Provinsi Jawa Tengah kedepanya. \*

untuk bagian forum diskusi mungkin bisa diupgrade agar pertanyaan yang sudah ditanggapi oleh WI/peserta lain muncul notifikasi, agar kita tahu jawaban WI tersebut menjawab pertanyaan siapa.

keseluruhan sudah baik pelaksanaan e-learning ini, mungkin sumber belajar yang lain bisa ditambahkan untuk referensi.

maju terus BPSDMD Provinsi Jawa Tengah, smoga program pembelajaran e-learning semakin maju semakin inovatif kedepannya

Terima kasih kepada semua Admin yang telah membantu peserta di WAG ^\_^

20/03/20 08.46 dikirimkan



Lampiran 17. Hasil Penilaian Peserta Pelatihan Angkatan 3 (*Google Form*)

40 tanggapan + ⋮

Menerima tanggapan

Ringkasan      Pertanyaan      **Individual**

< 1 dari 40 > 🖨️ 🗑️

---

Tanggapan tidak dapat diedit

## Instrumen Penelitian Skripsi

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, saya Pebry Adi Prakoso mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2016 bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar. Maka dari itu saya membutuhkan sejumlah data yang akan saya peroleh dengan adanya kerjasama dari Saudara/i dalam mengisi angket ini.

Dalam pengisian instrumen ini tidak ada jawaban benar dan salah, melainkan jawaban disesuaikan dengan keadaan e-learning yang telah Saudara/i gunakan selama mengikuti pelatihan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan Saudara/i bersedia memberikan jawaban sesuai dengan diri secara jujur. Semua jawaban akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk penelitian serta tidak akan mempengaruhi nilai Saudara/i dalam mengikuti pelatihan.

Bantuan Saudara/i Peserta ADMINDAS Angkatan 3 dalam menjawab skala sangat membantu dalam keberhasilan penelitian ini. Atas kerjasama Saudara/i, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Semarang, 18 Maret 2020  
Hormat Saya,

Peneliti  
Pebry Adi Prakoso

• **Wajib**

DATA DIRI
Nama Lengkap * DANU PRASETYO
Jenis Kelamin * <input checked="" type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan
Nomor HP (Opsional) 085647751665
Gol/Pangkat * IIIA
SKPD / OPD * RSUD Prof.Dr.Margono Soekarjo
Jabatan * Pranata Komputer

### Skala Penilaian

#### Petunjuk Pengisian

- Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Setiap pertanyaan diikuti oleh 5 (lima) pilihan jawaban yaitu:
  - : Apabila pernyataan Sangat Baik
  - : Apabila pernyataan Baik
  - : Apabila pernyataan Cukup
  - : Apabila pernyataan Kurang
  - : Apabila pernyataan Sangat Kurang
- Tugas Anda adalah memilih salah satu pilihan jawaban sesuai dengan keadaan e-learning yang telah Saudara/i gunakan selama mengikuti pelatihan. Isi dengan cara memberi tanda titik (-) pada kolom opsi jawaban
- Apabila Saudara/i ada yang belum paham mengenai tiap indikator/pernyataannya, untuk lebih jelas dan detailnya bisa kunjungi link berikut :  
[https://drive.google.com/file/d/1e80udwaP4MV1Gs\\_j46V9Kki1ULV2sDC1/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1e80udwaP4MV1Gs_j46V9Kki1ULV2sDC1/view?usp=sharing)

#### Aspek Komunikasi Visual \*

	5	4	3	2	1
1. Desain halaman utama (Homepage)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Tata letak atau desain layout halaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Kesesuaian proporsi warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Icon/tombol/logo yang membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Kemenarikan desain	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Rekayasa Media \*

	5	4	3	2	1
10. Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Kemudahan dalam pemakaian program	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Kemudahan berinteraksi dengan program	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Kemudahan memahami bahasa navigasi dan widget pada program	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Kemudahan log in dan log out dari program	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Kejelasan petunjuk penggunaan media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Kemudahan dalam mengakses melalui browser lain dan mobile apps	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Konten \*

	5	4	3	2	1
17. Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Kemudahan mengakses konten materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Aspek Pembelajaran \*

	5	4	3	2	1
21. Memudahkan dalam belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Menumbuhkan motivasi dalam belajar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Keefektifan dalam belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Pemahaman materi secara mendalam dengan media e-learning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Secara mandiri mendorong untuk mencari dan memperoleh banyak sumber belajar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Komentar/Saran \*Berikan Komentar/Saran Bapak Ibu, guna perbaikan E-learning BPSDMD Provinsi Jawa Tengah kedepanya. \*

dikurangi fitur2 yang sekiranya tidak di butuhkan pengguna, karena peserta hanya mau mengakses materi kuis dan upload dokumen,

20/03/20 08.20 dikirimkan

## Lampiran 18. Penilaian Kelayakan Peserta Pelatihan Angkatan 2

**Penilaian Kelayakan Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 2**

Peserta	Nomor Pernyataan																									Rerata Skor	Jumlah	
	Aspek Komunikasi Visual									Aspek Rekayasa Media							Aspek Konten					Aspek Pembelajaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,96	99	
3.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
4.	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4,12	103	
5.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,72	118	
6.	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4,12	103	
7.	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4,56	114	
8.	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4,80	120	
9.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
10.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4,24	106	
11.	5	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,64	91	
12.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4,56	114	
13.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3,84	96	
14.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
15.	3	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,92	98	
16.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4,68	117	
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
18.	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3,80	95	
19.	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	3	3	3	4	4,44	111	
20.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
21.	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,56	114	
22.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5,00	125	
23.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4,92	123	
24.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
25.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
26.	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3,76	94	
27.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4,84	121	
28.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4,60	115	

Peserta	Nomor Pernyataan																									Rerata Skor	Jumlah	
	Aspek Komunikasi Visual									Aspek Rekayasa Media							Aspek Konten				Aspek Pembelajaran							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
29.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,96	124	
30.	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,76	119	
31.	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3,84	96	
32.	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4,64	116	
33.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,04	101	
34.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5,00	125	
35.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
36.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4,96	124	
37.	4	5	3	5	4	3	3	4	2	4	3	3	3	5	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3,44	86	
38.	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3,76	94	
39.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,92	98	
40.	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3,56	89
Rerata	4,43	4,40	4,35	4,38	4,38	4,35	4,25	4,18	4,28	4,20	4,25	4,15	4,13	4,40	4,15	3,98	4,30	4,28	4,25	4,30	4,23	4,23	4,23	4,08	4,13	4,25	106,23	
Jumlah	177	176	174	175	175	174	170	167	171	168	170	166	165	176	166	159	172	171	170	172	169	169	169	163	165	169,96	4249	

	Aspek Komunikasi Visual	Aspek Rekayasa Media	Aspek Konten	Aspek Pembelajaran	Keseluruhan
Rerata Skor	4,33	4,18	4,28	4,18	4,25
Jumlah Rerata Skor (Skor Ideal)	38,98 (45)	29,25 (35)	17,13 (20)	20,88 (25)	106,23 (125)
% Hasil	86,61%	83,57%	85,63%	83,50%	84,98%
					Sangat Layak

## Lampiran 19. Penilaian Kelayakan Peserta Pelatihan Angkatan 3

**Penilaian Kelayakan Oleh Peserta Pelatihan Angkatan 3**

Peserta	Nomor Pernyataan																									Rerata Skor	Jumlah	
	Aspek Komunikasi Visual									Aspek Rekayasa Media							Aspek Konten					Aspek Pembelajaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1.	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3,52	88	
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	3,80	95	
3.	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,68	117	
4.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,80	95	
5.	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4,24	106	
6.	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3,92	98	
7.	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,20	105	
8.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	75	
9.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3,72	93	
10.	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3,56	89	
11.	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3,60	90	
12.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
13.	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4,40	110	
14.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3,84	96	
15.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4,80	120	
16.	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3,84	96	
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3,96	99	
18.	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3,72	93	
19.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4,80	120	
20.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4,12	103	
21.	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3,64	91	
22.	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,72	93	
23.	5	4	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4,04	101	
24.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3,76	94	
25.	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4,68	117	
26.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
27.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100	
28.	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4,56	114	



Peserta	Nomor Pernyataan																									Rerata Skor	Jumlah
	Aspek Komunikasi Visual									Aspek Rekayasa Media							Aspek Konten				Aspek Pembelajaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
29.	4	4	4	5	5	5	4	5	5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,60	90
30.	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	3	2	3,88	97
31.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100
32.	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,04	101
33.	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	4,24	106
34.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00	100
35.	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3,68	92
36.	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4,00	100
37.	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4,08	102
38.	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,68	117
39.	4	4	4	5	4	5	4	3	3	5	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	3	5	4	4,16	104
40.	5	4	4	5	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4,04	101
Rerata	4,20	4,03	4,03	4,18	4,08	3,88	3,90	3,93	4,15	3,78	3,88	3,88	3,95	3,98	4,13	3,98	4,08	4,13	4,28	4,20	4,10	4,00	3,80	3,78	3,95	4,01	100,20
Jumlah	168	161	161	167	163	155	156	157	166	151	155	155	158	159	165	159	163	165	171	168	164	160	152	151	158	160,32	4008

	Aspek Komunikasi Visual	Aspek Rekayasa Media	Aspek Konten	Aspek Pembelajaran	Keseluruhan
Rerata Skor	4,04	3,94	4,17	3,93	4,01
Jumlah Rerata Skor (Skor Ideal)	36,35 (45)	27,55 (35)	16,68 (20)	19,63 (25)	100,20 (125)
% Hasil	80,78%	78,71%	83,38%	78,50%	82,57%
					Sangat Layak

## Lampiran 20. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Peserta Pelatihan

**Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Peserta Pelatihan**

Aspek	Peserta Angkatan 2			Peserta Angkatan 3			Rerata Skor	Jumlah Rerata Skor (Skor Ideal)	%
	Rerata Skor	Jumlah Rerata Skor	%	Rerata Skor	Jumlah Skor	%			
Komunikasi Visual	4,33	38,98	86,61%	4,04	36,35	80,78%	4,18	37,66 (45)	83,69%
Rekayasa Media	4,18	29,25	83,57%	3,94	27,55	78,71%	4,06	28,40 (35)	81,14%
Konten	4,28	17,13	85,63%	4,17	16,68	83,38%	4,23	16,90 (20)	84,50%
Pembelajaran	4,18	20,88	83,50%	3,93	19,63	78,50%	4,05	20,25 (25)	81,00%

<b>Keseluruhan</b>	
Rerata Skor	: 4,13
Jumlah Skor (Skor Ideal)	: 103 (125)
Presentase	: 82,57%
Hasil	: Sangat Layak

## Lampiran 21. Pedoman Observasi

### **Pedoman Observasi**

Judul Penelitian : Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar

#### **A. Tujuan**

Pedoman observasi ini dibuat sebagai panduan peneliti dalam melakukan aktivitas pengamatan terhadap subjek/objek yang diamati dalam pelaksanaan Diklat Teknis Administrasi Dasar, mulai dari pengamatan media *e-learning* yang digunakan hingga kondisi pelaksanaan diklat secara tatap muka maupun *online*.

#### **B. Aspek yang Diamati**

Dalam hal ini observasi difokuskan pada :

1. Media *e-learning* SIP TENAN

Aspek yang diamati : komunikasi visual, rekayasa media, konten, materi pembelajaran, dan pembelajaran

2. Pelaksanaan diklat berbasis *e-learning*

Aspek yang diamati : *on class* dan *off class*

## Lampiran 22. Lembar Instrumen Observasi

**LEMBAR OBSERVASI  
PENILAIAN MEDIA E-LEARNING SIP TENAN**

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
1.	Desain halaman utama ( <i>Homepage</i> )	✓				
2.	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	✓				
3.	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman	✓				
4.	Kesesuaian proporsi warna	✓				
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓				
6.	Kesesuaian proporsi gambar dan animasi dengan materi		✓			
7.	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	✓				
8.	<i>Icon</i> /tombol/logo yang membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program	✓				
9.	Kemenarikan desain		✓			
10.	Tampilan yang simpel, sederhana dan efektif (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	✓				
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
11.	Ketepatan penyusunan jadwal pengaksesan dalam satu hari			✓		
12.	Kemudahan dalam mendata dan menilai peserta dalam <i>e-learning</i>		✓			
13.	Kemudahan dalam pemakaian program	✓				
14.	Kemudahan berinteraksi dengan program	✓				
15.	Kemudahan memahami bahasa navigasi dan <i>widget</i> pada program			✓		
16.	Kemudahan <i>log in</i> dan <i>log out</i> dari program	✓				
17.	Kemudahan memahami struktur navigasi		✓			
18.	Kemudahan dalam mengakses melalui <i>browser</i> lain dan <i>mobile apps</i>		✓			
<b>Aspek Konten</b>						
17.	Konten materi disajikan secara menarik dan terstruktur	✓				

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
18.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa teks bacaan (Ebook)	✓				
19.	Ketersediaan dukungan layanan belajar berupa audio visual (audio rekaman/video pembelajaran)	✓				
20.	Kemudahan mengakses konten materi	✓				
<b>Aspek Materi Pembelajaran</b>						
21.	Kesesuaian kurikulum dengan materi		✓			
22.	Cakupan (keluasan, kelengkapan dan kedalaman materi)	✓				
23.	Kejelasan Struktur atau urutan isi materi		✓			
24.	Kejelasan bahasa yang digunakan		✓			
25.	Kesesuaian evaluasi dengan materi		✓			
<b>Aspek Kegiatan Pembelajaran</b>						
21.	Memudahkan dalam belajar peserta	✓				
22.	Menumbuhkan motivasi dalam belajar peserta		✓			
23.	Keefektifan dalam belajar	✓				
24.	Pemahaman materi secara mendalam dengan media <i>e-learning</i>		✓			
25.	Secara mandiri mendorong peserta untuk mencari dan memperoleh banyak sumber belajar		✓			
Catatan :						

Keterangan Skala :

5 = Sangat baik                      3 = Cukup                      1 = Sangat Kurang

4 = Baik                                      2 = Kurang

Semarang, .....

Observer,

Pebry Adi Prakoso

**LEMBAR OBSERVASI  
PELAKSANAAN DIKLAT BERBASIS E-LEARNING**

No	Indikator	Ya	Tidak
<b>Pembelajaran <i>on class</i> (Tatap Muka)</b>			
1.	Tepat waktu dalam mengikuti pelatihan	✓	
2.	Penjelasan teknis pembelajaran berbasis <i>e-learning</i>	✓	
3.	Simulasi penggunaan <i>e-learning</i>	✓	
<b>Pembelajaran <i>off class</i> (<i>e-learning</i>)</b>			
4.	Peserta pelatihan antusias dalam mengikuti pelatihan berbasis <i>e-learning</i>	✓	
5.	Beberapa kali server <i>error</i> pada web <i>e-learning</i>	✓	
6.	Ketepatan waktu admin dalam membuka kelas/serangkaian materi		✓
7.	Peserta dan widyaiswara aktif dalam berdiskusi	✓	
8.	Widyaiswara tepat waktu dalam memulai diskusi		✓
9.	Peserta tepat waktu dalam mengerjakan kuis dan penugasan	✓	
10.	Seluruh penilaian oleh widyaiswara dilakukan di dalam sistem		✓
Catatan :			

Semarang, .....

Observer,

Pebry Adi Prakoso

## Lampiran 23. Hasil Observasi

**HASIL OBSERVASI  
PENILAIAN MEDIA E-LEARNING SIP TENAN**

Aspek	Hasil	Keterangan
Komunikasi Visual	Sangat baik dalam hal tampilan <i>e-learning</i> secara keseluruhan, tata letak, pemilihan warna dan penggunaan font.	1. Perlu diperhatikan mengenai pemilihan desain yang harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna, yang paling utama adalah desain pada tampilan forum diskusi yang tidak tertata dengan rapi.
	Baik dalam hal kemenarikan desain	
	Cukup dalam hal tampilan forum diskusi	
Rekayasa Media	Cukup dalam hal penyusunan jadwal pengaksesan dalam 1 hari	1. Penyusunan jadwal dan ketepatan jadwal perlu diperhatikan lagi, karena pengaksesan materi dalam 1 hari tergolong singkat karena peserta masih bekerja di unit kerja masing-masing.
	Sangat baik dalam hal kemudahan penggunaan <i>e-learning</i> secara keseluruhan	
	Baik dalam mendata dan menilai peserta pelatihan	2. Sistem pendataan dan penilaian oleh widyaiswa tidak efektif
	Cukup dalam pemahaman struktur navigasi	3. Navigasi dalam <i>e-learning</i> masih menggunakan 2 bahasa yang mengakibatkan kesulitan peserta dalam memahami navigasi.
Konten	Sangat baik dalam hal penyajian konten dalam bentuk <i>e-book</i> dan video pembelajaran	1. Konten yang disajikan sudah sangat menarik karena dikemas dalam bentuk <i>e-book</i> dan video pembelajaran,

Aspek	Hasil	Keterangan
	Sangat baik dalam hal kemudahan pengaksesan konten.	sehingga mudah untuk diakses.
Materi Pembelajaran	Baik dalam hal kesesuaian materi dengan kurikulum	1. Penyajian materi sudah baik, namun beberapa perlu diganti dengan materi yang baru.
	Baik dalam hal cakupan, struktur, dan bahasa yang digunakan	2. Evaluasi dan penugasan yang diberikan peserta kurang jelas dan memberatkan peserta.
	Baik dalam hal kesesuaian evaluasi dengan materi	
Kegiatan Pembelajaran	Sangat baik dalam hal kemudahan dan keefektifan dalam belajar	1. <i>E-learning</i> SIP TENAN sangat bermanfaat dalam hal kemudahan belajar dan keefektifan dalam belajar.
	Baik dalam hal menumbuhkan motivasi belajar	2. Dengan pembelajaran berbasis <i>e-learning</i> ini, sebagian peserta masih kurang menumbuhkan motivasi dalam belajar dan kurang paham materi secara mendalam, terlihat pada antusiasme yang hanya terlihat pada awal pelatihan. Hal ini dikarenakan masih bekerjanya peserta saat pelaksanaan diklat.
	Cukup dalam hal pemahaman materi secara mendalam dan mendorong memperoleh banyak sumber belajar.	



**HASIL OBSERVASI  
PELAKSANAAN DIKLAT BERBASIS E-LEARNING**

Aspek	Hasil	Keterangan
Pembelajaran <i>on class</i> (Tatap Muka)	<p>Peserta tepat waktu dalam mengikuti Diklat</p> <hr/> <p>Pada saat tatap muka sudah dijelaskan mengenai teknis penggunaan dan simulasi <i>e-learning</i> sebelum pembelajaran dengan <i>e-learning</i></p>	<p>1. Pada saat penjelasan teknis dan simulasi, masih terdapat beberapa peserta yang kebingungan dalam mengoperasikan teknologi informasi dan web <i>e-learning</i> karena baru pertama kali mengikuti pembelajaran berbasis <i>e-learning</i></p>
Pembelajaran <i>off class</i> ( <i>e-learning</i> )	<p>Peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan</p> <hr/> <p>Saat pelaksanaan diklat, server <i>e-learning</i> seringkali <i>error</i></p> <hr/> <p>Admin/LO yang bertugas membuka kelas/serangkaian materi terkadang tidak tepat waktu</p> <hr/> <p>Peserta dan widyaiswara aktif dalam berdiskusi, namun terkadang widyaiswara tidak tepat waktu dalam memulai diskusi</p> <hr/> <p>Peserta selalu tepat waktu dalam mengerjakan kuis dan penugasan</p> <hr/> <p>Masih terdapat beberapa widyaiswara pengampu diklat yang tidak melakukan penilaian dalam sistem</p>	<p>1. Dalam beberapa waktu server <i>e-learning</i> seringkali <i>error</i> yang mengakibatkan kesulitan peserta dalam mengakses web <i>e-learning</i>.</p> <p>2. Widyaiswara terkadang tidak tepat waktu dalam memulai diskusi, padahal peserta pelatihan sangat antusias untuk memulai diskusi.</p> <p>3. Dalam hal pendataan dan penilaian penugasan, masih terdapat beberapa widyaiswara yang tidak melakukan penilaian dalam sistem sehingga dilakukan dengan penilaian manual.</p>

## Lampiran 24. Pedoman Dokumentasi

### **Pedoman Dokumentasi**

Judul Penelitian : Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis Administrasi Dasar

#### **A. Tujuan**

Pedoman dokumentasi ini dibuat sebagai panduan peneliti dalam mengumpulkan data/dokumen sebagai pendukung data penelitian, daftar dokumen yang akan di kumpulkan yaitu :

- a. Melalui arsip tertulis
  - Profil BPSDMD Provinsi Jawa Tengah
  - Visi misi BPSDMD Provinsi Jawa Tengah
  - Dasar hukum dan perundang-undangan
  - Tugas pokok dan fungsi BPSDMD Provinsi Jawa Tengah
  - Struktur organisasi
  - Kurikulum pelatihan
  - Jadwal pelatihan
  - Data peserta pelatihan
- b. Foto Kegiatan pembelajaran
  - Kegiatan pembelajaran *on class* (tatap muka)
  - Kegiatan pembelajaran *off class* (*e-learning*)
  - Penilaian kelayakan oleh validator ahli

## Lampiran 25. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

**Hasil Uji Reliabilitas**

Corelation			Corelation		
		Total			Total
Item_1	Pearson Correlation	.496**	Item_14	Pearson Correlation	.565**
	Sig. (2-tailed)	.001		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_2	Pearson Correlation	.680**	Item_15	Pearson Correlation	.832**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_3	Pearson Correlation	.810**	Item_16	Pearson Correlation	.632**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_4	Pearson Correlation	.708**	Item_17	Pearson Correlation	.818**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_5	Pearson Correlation	.892**	Item_18	Pearson Correlation	.817**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_6	Pearson Correlation	.806**	Item_19	Pearson Correlation	.710**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_7	Pearson Correlation	.881**	Item_20	Pearson Correlation	.696**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_8	Pearson Correlation	.743**	Item_21	Pearson Correlation	.710**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_9	Pearson Correlation	.810**	Item_22	Pearson Correlation	.771**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_10	Pearson Correlation	.729**	Item_23	Pearson Correlation	.691**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40
Item_11	Pearson Correlation	.820**	Item_24	Pearson Correlation	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	40		N	40

**Corelation**

		Total
Item_12	Pearson Correlation	.839**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item_13	Pearson Correlation	.763**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Corelation**

		Total
Item_25	Pearson Correlation	.781**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Hasil Uji Reliabilitas****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	25

## Lampiran 26. Interpretasi Uji Validitas

Rumus :

Valid : Jika R Hitung > R Tabel

Keterangan :

R Hitung : Nilai total item *pearson correlation* pada SPSS

R Tabel : Nilai r *Product moment*

Jika N = 40, maka R Tabel = 0,312

**Tabel Uji Validitas**

Butir	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,496	0,312	Valid
2	0,680	0,312	Valid
3	0,810	0,312	Valid
4	0,708	0,312	Valid
5	0,892	0,312	Valid
6	0,806	0,312	Valid
7	0,881	0,312	Valid
8	0,743	0,312	Valid
9	0,810	0,312	Valid
10	0,729	0,312	Valid
11	0,820	0,312	Valid
12	0,839	0,312	Valid
13	0,763	0,312	Valid
14	0,565	0,312	Valid
15	0,832	0,312	Valid
16	0,632	0,312	Valid
17	0,818	0,312	Valid
18	0,817	0,312	Valid
19	0,710	0,312	Valid
20	0,696	0,312	Valid
21	0,710	0,312	Valid
22	0,771	0,312	Valid
23	0,691	0,312	Valid
24	0,738	0,312	Valid
25	0,781	0,312	Valid

Kesimpulan : Seluruh instrumen valid.

## Lampiran 27. Interpretasi Uji Reliabilitas

Rumus :

Reliabel : Jika nilai  $\alpha/\text{chronbachs's } \alpha > r$  tabel

Keterangan :

R Hitung : Nilai *chronbachs's alpha* pada SPSS

R Tabel : Nilai standar reliabilitas

$$R \text{ Tabel} = 0,7$$

R Hitung	R Tabel	Keterangan
0,967	0,7	Reliabel

Kesimpulan : instrumen dinyatakan reliabel.

## Lampiran 28. Daftar Peserta Pelatihan

**Peserta Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Angkatan 2 Tahun 2020**

No.	Nama	Jabatan	Unit Kerja
1.	Rista Emiria Afrida Apriany, S.Gz	Nutrisionis Ahli Pertama	RSUD Kelet
2.	Diah Ardiantina, S.Pd	Guru Bimbingan Konseling Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
3.	Syahrina Zul Atsari, S.Farm., Apt.	Apoteker Ahli Pertama	RSUD Kelet
4.	Ayu Fitriya Rusanto, S.Kep., Ns	Perawat ahli pertama	Rsjd Dr. Amino Gondohutomo
5.	Mustika Intan Priyati, S.T.	Teknik Jalan Dan Jembatan Ahli Pertama	Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Dan Cipta Karya
6.	Ahmad Tangguh Putra Nursetiaji, S.Pd	Guru Teknik Komputer dan Jaringan Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
7.	Warajensi Martanalurita, S.Pd	Guru Kelas Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
8.	Dewi Hastuti, S.Kep, Ns	Perawat Ahli Pertama	Rsud Dr. Moewardi
9.	Andi Cahyanto, S.T	Pengelola Rekayasa Lalu Lintas	Dinas Perhubungan
10.	Eri Setiawan, S.Pd.	Guru PPKn Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Bojong Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
11.	Retno Widyastuti, S.H.	Mediator Hubungan Industrial Ahli Pertama	Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi
12.	Tita Primadika Wardaya, S.Kep, Ns	Perawat Pelaksana	Rsud Dr. Moewardi
13.	Nor Wakhidah Lutfiani, S.Pd	Guru Bimbingan Konseling	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
14.	Dhanik Novitasari, S.kep., Ns	Perawat Ahli Pertama	Rsjd Dr. Amino Gondohutomo
15.	Trisnawan, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
16.	dr. Rizki Yassir Alviyan	Dokter Ahli Pertama	Rsud Prof. Dr. Margono Soekarjo

No.	Nama	Jabatan	Unit Kerja
17.	Muryani, S.Kep.,Ns	Perawat Ahli Pertama	Rsud Prof. Dr. Margono Soekarjo
18.	Mega Puspita, S.Kep.,Ns	Perawat Ahli Pertama	Rsud Prof. Dr. Margono Soekarjo
19.	Azizah Munawaroh, S.Pd	Guru TIK Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
20.	Afifatun Nasikha, S.Pd	Guru Kelas Ahli Pertama	SLB Negeri Batang Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
21.	Sugesti Yoan Ahmad Yani, S.Pd.	Guru Bimbingan Konseling Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
22.	Syahrul Fadli Wibowo, S.Pd	Guru Penjasorkes Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
23.	Tri Jayanti, S.Pd	Guru Bimbingan Konseling Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Bandar Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
24.	Alviana Hapsari Purbarani, S.Si	Fisikawan Medik Ahli Pertama	RSUD Dr. Moewardi
25.	Udia Ahad Diansyah, S.Pd	Guru Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
26.	Sri Cahyono, S.Pd	Guru Penjasorkes Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
27.	Slamet Syukur, S.Pd.	Guru Agama Islam Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Bandar
28.	Pratita Ruwahidha Nur Ihsan, S.Pd.	Guru Bimbingan Konseling Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Ngluwar
29.	Citra Khairunnisa, S.Pd	Guru Sosiologi Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Gringsing
30.	Warsim,S.Pi	Guru Nautika Kapal Penangkap Ikan	SMK Negeri 1 Puring
31.	Siska Ristiana	Guru Sejarah	SMA Negeri 1 Mertoyudan
32.	Lufika Puspita Sari, S.Pi	Guru Nautika Kapal Penangkap Ikan	SMK N 1 Bulakamba
33.	Aprilia Riadi Adib Luthfi, S.Pd.	Guru Sejarah Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Wonotunggal
34.	Tri Sutrisno	Pranata Komputer Ahli Pertama	Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan



No.	Nama	Jabatan	Unit Kerja
			Menengah Provinsi Jawa Tengah
35.	Kholisatun Muafifah	Perawat Ahli Pertama	RSUD Prof Dr Margono Soekarjo Purwokerto
36.	David Kristianto, S.Pd.B	Guru Agama Buddha	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
37.	Muhammad Ilma Muslih Arrozaqi, S.T.	Fisikawan Medis Ahli Pertama	RSUD Dr. Moewardi Surakarta
38.	Pebrian Rully Azhari, S.Pd.	Guru Prakarya dan Kewirausahaan Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
39.	Vivi Septiana Parista	Guru Penjasorkes Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Kesesi
40.	Anisa Khabibatus Sholihah, S.Pd.I	Guru Agama Islam	SMA Negeri 2 Magelang

### Peserta Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Angkatan 3 Tahun 2020

No.	Nama	Jabatan	Unit Kerja
1.	Amirul Muslimin, S.S.T.Pi	Guru	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
2.	Emi Nurkholif, S.Pd	Guru Teknik Elektronika Industri	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
3.	Uswatun Khasanah, S.Pd	Guru Bimbingan Konseling Ahli Pertama	SMK Negeri 3 Semarang
4.	Dyah Purbasari Kusumaning Putri, S.Psi., M.Psi., Psikolog	Psikolog Klinis Ahli Pratama	RSUD Kelet
5.	Baskoro, S.Kom.	Pengelola Sistem dan Jaringan	RSUD Dr. Moewardi
6.	Arief Fitrianto, S.Pd	Guru Teknik Instalasi Tenaga Listrik Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
7.	Desita Prasetyaning Galih, S.Pd	Guru Kelas Ahli Pertama	SLB Negeri Purbalingga
8.	Ida Bagus Kade Likita, S.Kep. Ns	Perawat Ahli Pertama	Rsud Prof. Dr. Margono Soekarjo

No.	Nama	Jabatan	Unit Kerja
9.	Oktavia Suci Setyoningsih, SKM	Penyuluh Kesehatan Masyarakat Ahli Pertama	RSUD Kelet
10.	Novi Iswandari, S.Pd	Guru Ahli Pertama Bahasa Indonesia	SMK N 1 Bancak
11.	Andy Sofyan Prasetyo, S.Kep.,Ns	Perawat Ahli Pertama	Rsud Kelet
12.	Andi Suroso, S.Pd	Guru Bimbingan dan Konseling Ahli Pertama	SMK Negeri 4 Pekalongan
13.	Hilal Farda Murwanto, S.Pd	Guru Penjasorkes	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
14.	Rizqon Arif Hidayat, S.Pd.	Guru Geografi Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
15.	Kurniawan, S.Pd	Guru Penjasorkes Ahli Pertama	SMKN 1 Kersana, Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
16.	Agus Kristin Gulo, S.Pd.K	Guru Pendidikan Agama Kristen	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
17.	Rudhi Salam, S.Pd	Guru Matematika Ahli Pertama	SMA Negeri 10 Purworejo
18.	Yeny Rahmawati Priyanti, S.P.d	Guru Kelas Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan (SLB N Purbalingga)
19.	Laurencia Rizki Marhendrawati, S.Psi, M.Psi, Psikolog	Psikolog Klinis Ahli Pertama	RSJD Dr. Amino Gondohutomo
20.	Nella Sisty Irmananti, S.Kep, Ns	Perawat Pelaksana	Rsud Dr. Moewardi
21.	Ivan Mahendra, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan, SMK Negeri 1 Bumijawa Kab. Tegal
22.	Yuni Astuti, S.Pd	Guru Matematika Ahli Pertama	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
23.	Aji Setyo Sambodo, S.Pd	Guru Sejarah Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Tanjung, Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
24.	Dian Ratna Pertiwi, S.Pd.	Guru Sejarah Ahli Pertama	SMK Negeri 1 Lebakbarang

No.	Nama	Jabatan	Unit Kerja
25.	Ekayani Khusmawati Syukrillah, S.Pd	Guru Matematika Ahli Pertama	SMA Negeri 1 Pekalongan
26.	Wahyu Dwi Septianingrum, S.Pd.	Guru Seni Budaya Ahli Pertama	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
27.	Anis Ekawati	Guru Sejarah Ahli Pertama	SMA N 1 Pekalongan
28.	Handis Wiyantoro, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia Ahli Pertama	SMK Negeri 1 Batang
29.	Novliansari Nikmah	Guru Multimedia Ahli Pertama	SMK N 1 Batang
30.	Rohmatul Mutmainah	Guru Geografi Ahli Pertama	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah
31.	Rinadha Febri Nugraheni	Guru Bimbingan Konseling Ahli Pertama	SMK Negeri 1 Bawen
32.	Syafiul Anam, S.Pd.	Guru Teknik Pendingin dan Tata Udara Ahli Pertama	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan / SMK Negeri 1 Warungasem
33.	Nur Wijayanti	Penyuluh Kesehatan Masyarakat Ahli Pertama	RSJD Dr. RM. Soedjarwadi
34.	Endah Perina, S.Pd.	Guru Busana Butik Ahli Pertama	SMK Negeri 1 Demak Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
35.	Danu Prasetyo, S.Kom	Pranata Komputer Ahli Pertama	Rsud Prof. Dr. Margono Soekarjo
36.	Maruf Nur Khafidzin	Pranata Komputer	RSUD Prof Dr. Margono Soekarjo Purwokerto
37.	Rahayu Pramudita, S.KEP., NS	Perawat Ahli Pertama	RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo
38.	Lulu Walidaini, S.Pd	Guru Bahasa Inggris Ahli pertama	SMAN 1 Pangkajene
39.	dr. Risky Ika Riani, Sp.GK	Dokter Spesialis Gizi Klinik Ahli Pertama	RSUD Tugurejo

No.	Nama	Jabatan	Unit Kerja
40.	Windi Nugraening Pradana, S.T	Penguji Laboratorium Tanah, Aspal Dan Beton	Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Dan Cipta Karya Provinsi Jawa Tengah

## Lampiran 29. Tampilan Web *E-learning* SIP TENAN

### 1. Tampilan Halaman Awal (Sebelum Login)

The screenshot displays the homepage of the SIP TENAN e-learning platform. At the top left, there is a logo for 'Sip Tenan' and the emblem of the 'PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH'. A central banner features the text 'SELAMAT DATANG DI SISTEM PENGEMBANGAN KOMPETENSI BERBASIS ELEKTRONIK' and 'PROVINSI JAWA TENGAH' above an image of 'GRAHA WIDYA PRAJA'. On the right, a login box titled 'Access to the platform' contains fields for 'Nama Pengguna' and 'Password', a 'Masuk' button, and a link for 'Lupa nama pengguna dan password Anda?'. Below the banner are four main navigation cards: 'Panduan' (with a book icon), 'Portal Informasi' (with a globe icon), 'Agenda' (with a calendar icon), and 'Jenis Pelatihan' (with a list icon). Each card includes a brief description and a 'Read More' button. A search bar labeled 'Cari kursus:' is positioned above a grid of course cards. The grid shows eight 'Pelatihan Teknis Administrasi Dasar' courses for various cohorts (Angkatan 1, 2, 3, 4, 5, 2020). Each course card features a header image, a row of instructor portraits, the course title, and an 'Access' button. Below the course grid is a 'TENTANG KAMI' section with a brief description of the platform. At the bottom, a 'Stay in touch' section provides contact information (website, phone, email), social media icons (Facebook, Twitter, YouTube, Instagram), and a 'Get the mobile app' button.

**SELAMAT DATANG DI**  
**SISTEM PENGEMBANGAN**  
**KOMPETENSI**  
**BERBASIS ELEKTRONIK**  
 PROVINSI JAWA TENGAH

GRAHA WIDYA PRAJA

Access to the platform  
 Nama Pengguna  
  
 Password  
  
 Masuk  
 Lupa nama pengguna dan password Anda?

**Panduan**  
 Panduan Petunjuk Penggunaan Pembelajaran Berbasis E-Learning Provinsi Jawa Tengah  
 Read More

**Portal Informasi**  
 Media Informasi Kegiatan Pengembangan Kompetensi ASN di Jawa Tengah  
 Read More

**Agenda**  
 Informasi kegiatan pelatihan berbasis elektronik yang akan datang  
 Read More

**Jenis Pelatihan**  
 Jenis pelatihan untuk pengembangan kompetensi ASN khususnya di Jawa Tengah  
 Read More

Cari kursus:

**Kursus yang tersedia**

PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI DASAR ANGGKATAN 3 2020  
 Access

PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI DASAR ANGGKATAN 2 2020  
 Access

PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI DASAR ANGGKATAN 1 2020  
 Access

Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Angkatan 5  
 Access

Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Angkatan 4  
 Access

Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Angkatan 3  
 Access

Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Angkatan 2  
 Access

Pelatihan Teknis Administrasi Dasar Angkatan 1  
 Access

**TENTANG KAMI**

SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) merupakan situs penyedia pembelajaran online kailanya dengan pengembangan kompetensi di lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah

Stay in touch  
 Contact Us  
 http://bpsdmd.jatengprov.go.id  
 Phone : +62 24 7473068  
 bpsdmd@jatengprov.go.id

7 13 45  
 Data retention summary  
 Get the mobile app

## 2. Tampilan Dashbord (Setelah Login)

The dashboard displays the user's profile and a list of recently accessed courses. The course overview section shows a card for 'PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI DASAR ANGGKATAN 3 2020'. The bottom section contains contact information and social media links.

## 3. Tampilan Serangkaian Materi Pelatihan

The training material overview page displays a grid of 7 training materials. The materials are:

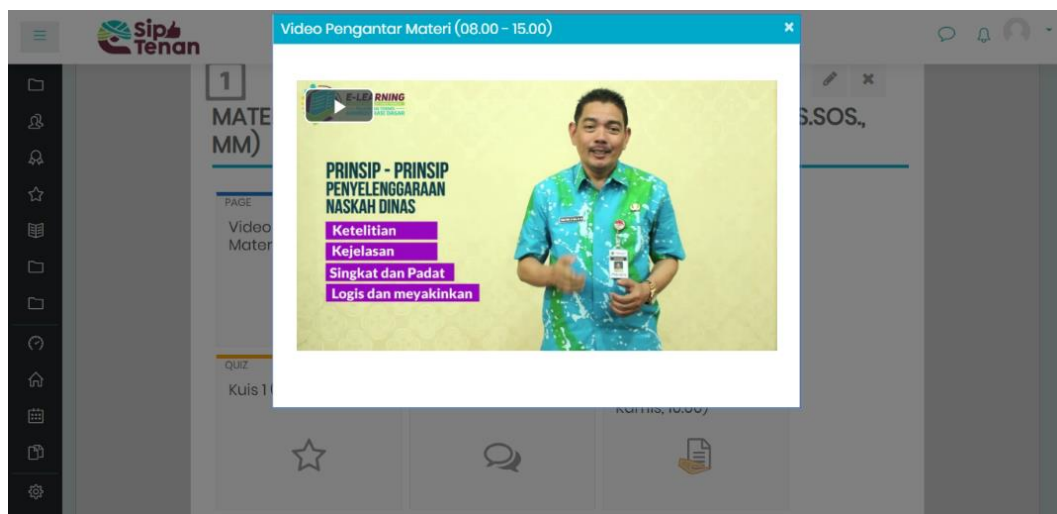
- MATERI 1** - Penyusunan Naskah Dinas (YUNI INDARTI, S.SOS, MM)
- MATERI 2** - Pengelolaan Keanggotaan (SODIKIN, SS, M.Si)
- MATERI 3** - Pelayanan Prima Dalam Partisipasi (HARINI SETUJOWATI, SKM, ...)
- MATERI 4** - Penyusunan SOP (Drs. PAMUNGKAS TUNGGUL WASANA, M.Si)
- MATERI 5** - Perencanaan Pembangunan Daerah (MUCHAMAD RIZAL, ST, M.Sc)
- MATERI 6** - Penatausahaan Keuangan Daerah (AGUS PUJIANTO, SH, MM)
- MATERI 7** - Komunikasi Efektif (Dra. NILA AGUSTINA, MPA)

Additional sections include UJIAN AKHIR, POSTEST (08.00-10.00), EVALUASI (Wajib), and MAKALAH (08.00-21.00).

#### 4. Tampilan Tiap Materi



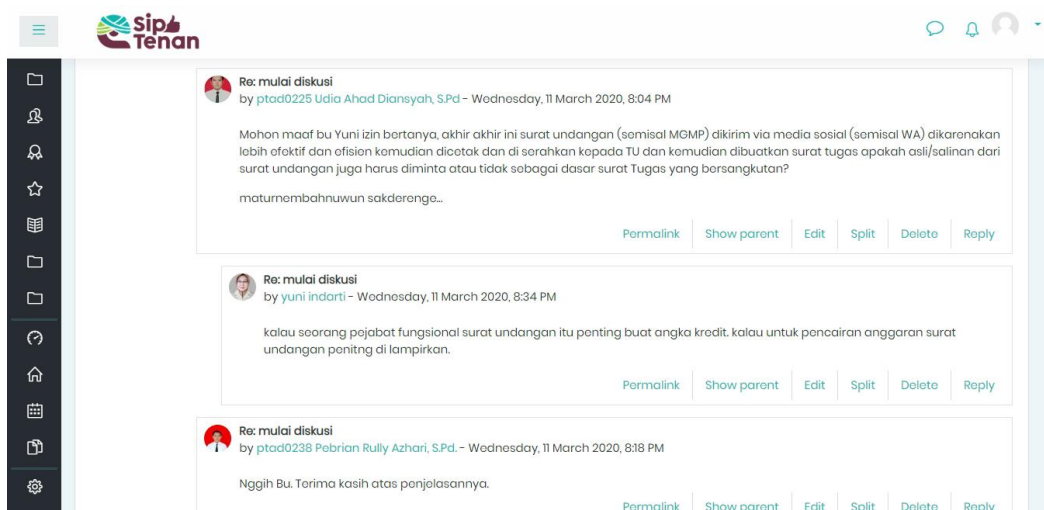
#### 5. Tampilan Materi (Video)



## 6. Tampilan Materi (Modul)




## 7. Tampilan Forum Diskusi





## 8. Tampilan Kuis


Dashboard Courses Pelatihan Teknis ADMINDAS 2 2020 UJIAN AKHIR UJIAN AKHIR Preview

### PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI DASAR ANGGARAN 2 2020

**Question 1**  
Not yet answered  
Marked out of 2.50

Flag question  
Edit question

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi yang mengatur tentang standar operasional prosedur adalah nomor...

Select one:

- a. Permenpan nomor 20 tahun 1998
- b. Permenpan nomor 35 tahun 2012
- c. Permenpan nomor 34 tahun 2017
- d. Permenpan no 21 tahun 2019

**Question 2**  
Not yet answered  
Marked out of 2.50

Flag question  
Edit question

Di bawah ini adalah butir-butir yang termasuk dalam prinsip perencanaan pembangunan daerah, kecuali.

Select one:

- a. Dilaksanakan berdasarkan kondisi dan potensi yang dimiliki masing-masing daerah, sesuai dinamika perkembangan daerah dan nasional
- b. Mengintegrasikan rencana tata ruang dengan rencana pembangunan daerah; dan
- c. Dapat mengantisipasi berbagai potensi, masalah dan perubahan yang terjadi di daerah
- d. Dilakukan pemerintah daerah bersama para pemangku kepentingan berdasarkan peran dan kewenangan masing-masing

**Question 3**  
Not yet answered  
Marked out of 2.50

Flag question  
Edit question

Uraian mengenai langkah-langkah (prosedur) kegiatan beserta mutu baku dan keterangan yang diperlukan merupakan pengertian dari.

Select one:

- a. Bagian identitas
- b. Bagian flowchart
- c. Bagian kualifikasi pelaksana
- d. Bagian mutu baku

**Question 4**  
Not yet answered  
Marked out of 2.50

Flag question  
Edit question

Barang layanan dapat dibagi menjadi empat kelompok (Savas dalam Sutopo dan Suryanto, 1987:10-12) yaitu, kecuali.

Select one:

- a. Barang yang digunakan bersama-sama dengan membayar biaya penggunaan (toll goods)
- b. Barang yang pernah digunakan (garage goods)
- c. Barang yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan individu yang bersifat pribadi atau private goods
- d. Barang yang digunakan secara bersama-sama (collective goods)

**Question 5**  
Not yet answered  
Marked out of 2.50

Flag question  
Edit question

Berikut adalah cara menulis pemutusan kata/persukuan, kecuali.

Select one:

- a. Di tengah kata terdapat satu konsonan diapit dua vokal dipisah antara vokal pertama dan konsonan yang mengikuti.
- b. Jika di tengah kata terdapat dua vokal berurut dipisah antara kedua vokal.
- c. Di tengah kata terdapat dua konsonan atau lebih berurut dipisah antara konsonan pertama dengan kedua
- d. Di tengah kata terdapat satu konsonan dan satu vokal digabung

Next page

Quiz navigation

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40		

Finish attempt \_

Time left **0:59:48**

Start a new preview

**Stay in touch**  
Contact Us

<http://bpsdmd.jatengprov.go.id>  
Phone : +62 24 7473066  
bpsdmd@jatengprov.go.id



Data retention summary

Get the mobile app



## 9. Tampilan Penugasan

The screenshot shows the Sipa Tenan interface for an assignment titled 'Makalah'. The page includes a navigation sidebar on the left and a main content area. The main content area has a header with the Sipa Tenan logo and a message: 'Silahkan bapak / ibu dapat mengupload makalah dan evidence video disini.' Below this is a 'Grading summary' section with a table of statistics. At the bottom, there are two buttons: 'View all submissions' and 'Grade'.


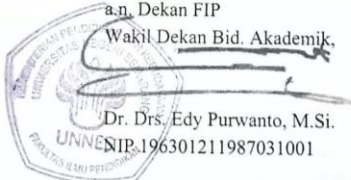

Category	Value
Hidden from students	No
Participants	40
Submitted	40
Needs grading	1
Due date	Thursday, 26 March 2020, 12:00 AM
Time remaining	Assignment is due

## 10. Tampilan Nilai

The screenshot shows the Sipa Tenan gradebook for the 'Makalah' assignment. The table lists individual student scores across various assessment points. The columns are: 'First name / Surname', '30 - 19.00', 'Kuis 2 (15.30 - 19.00)', 'PRETEST', 'POSTEST', 'POST TEST', 'UJIAN AKHIR', and 'Makalah'. The rows list individual students with their IDs and names, followed by their scores in each category. An 'Overall average' row is at the bottom. A 'Tampilkan semua' button is visible at the bottom right.

First name / Surname	30 - 19.00	Kuis 2 (15.30 - 19.00)	PRETEST	POSTEST	POST TEST	UJIAN AKHIR	Makalah
ptad0220 Affiatun Asikha, S.Pd	100.00	100.00	32.00	52.00	72.00	-	90.00
ptad0206 Ahmad Angguh Putra Nursetiaji, Pd	100.00	100.00	44.00	-	76.00	-	95.00
ptad0224 Alviana Apsari Purbarani, S.Si	100.00	80.00	44.00	-	80.00	-	93.00
ptad0209 Andi Ariyanto, S.T	100.00	100.00	48.00	72.00	72.00	-	90.00
ptad0240 Anisa Habibatus Sholihah, S.Pd.I	100.00	100.00	36.00	-	52.00	-	89.00
ptad0233 Aprilia Ladi Adib Luthfi, S.Pd.	100.00	80.00	44.00	-	52.00	-	89.00
ptad0204 Ayu Fitriya Mawati, S.Kom, M.Ts.	100.00	100.00	48.00	-	40.00	-	95.00
<b>Overall average</b>	99.50	96.00	39.40	50.91	63.54	-	91.00

## Lampiran 30. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b> Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019 Laman: <a href="http://fip.unnes.ac.id">http://fip.unnes.ac.id</a> , surel: <a href="mailto:fip@mail.unnes.ac.id">fip@mail.unnes.ac.id</a>	
	<hr/>	
Nomor	: B/27411/UN37.1.1/LT/2020	12 Maret 2020
Hal	: Izin Penelitian	
<p>Yth. Kepala BPSDMD Provinsi Jawa Tengah          Jl. Setia Budi No.201A, Srandol Kulon, Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50263</p>		
<p>Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:</p>		
Nama	: Pebry Adi Prakoso	
NIM	: 1102416010	
Program Studi	: Teknologi Pendidikan, S1	
Semester	: Genap	
Tahun akademik	: 2019/2020	
Judul	: Analisis Tingkat Kelayakan E-Learning SIP TENAN (Sistem Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik) BPSDMD Provinsi Jawa Tengah Pada Diklat Teknis Administrasi Dasar	
<p>Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu Maret - April 2020.</p>		
<p>Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.</p>		
	 a.n. Dekan FIP Wakil Dekan Bid. Akademik, Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si. NIP.196301211987031001	
<p>Tembusan:          Dekan FIP;          Universitas Negeri Semarang</p>		
		
<p>Nomor Agenda Surat : 244 421 424 2</p>		<p>Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-03-12 13:53:51)</p>

## Lampiran 31. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
**BADAN PENGEMBANGAN  
 SUMBER DAYA MANUSIA DAERAH**

Jalan Setiabudi Nomor 201 A Semarang Kode Pos 50263  
 Telepon 024-7473066 Faksimile 024-7473701 Laman http://www.bpsdmd.jatengprov.go.id  
 Surat Elektronik: bpsdmd@jatengprov.go.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.4/05735/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- a. Nama : HERMOYO WIDODO, SH, M.Hum  
 b. Jabatan : Sekretaris Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah  
 Provinsi Jawa Tengah

dengan ini menerangkan bahwa :

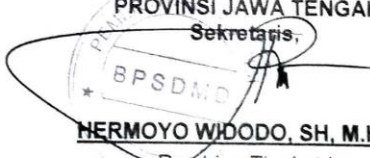
Nama : PEBRY ADI PRAKOSO  
 Tempat , Tanggal Lahir : Blora, 1 Desember 1998  
 NIM : 1102416010  
 Jurusan/Fakultas : Teknologi Pendidikan FIP UNNES  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang  
 Maksud : Telah melaksanakan kegiatan Penelitian Tugas Akhir  
 di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia  
 Daerah Provinsi Jawa Tengah dengan judul " Analisis  
 Tingkat Kelayakan E – Learning SIP TENAN (Sistem  
 Pengembangan Kompetensi Berbasis Elektronik)  
 BPSDMD Provinsi Jawa Tengah pada Diklat Teknis  
 Administrasi Dasar " pada tanggal 9 Maret sampai  
 dengan 10 April 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 April 2020

a.n. KEPALA BADAN PENGEMBANGAN  
 SUMBER DAYA MANUSIA DAERAH  
 PROVINSI JAWA TENGAH

Sekretaris,



**HERMOYO WIDODO, SH, M.Hum**

Pembina Tingkat I

NIP. 19651021 199403 1 006

Lampiran 32. Dokumentasi

**Pembelajaran *On Class***



Pembukaan



Materi Keterbukaan Informasi Publik



Materi Tata Naskah Dinas Elektronik



Penjelasan Teknis



Simulasi Penggunaan SIP TENAN dan Pretest



### Validator Ahli Media

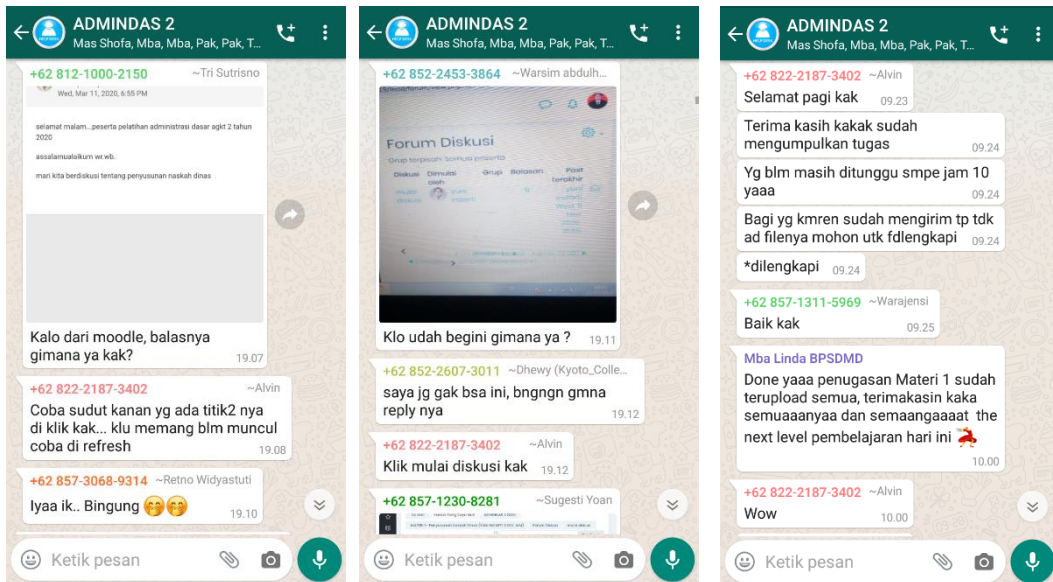


Validator Ahli Media 1



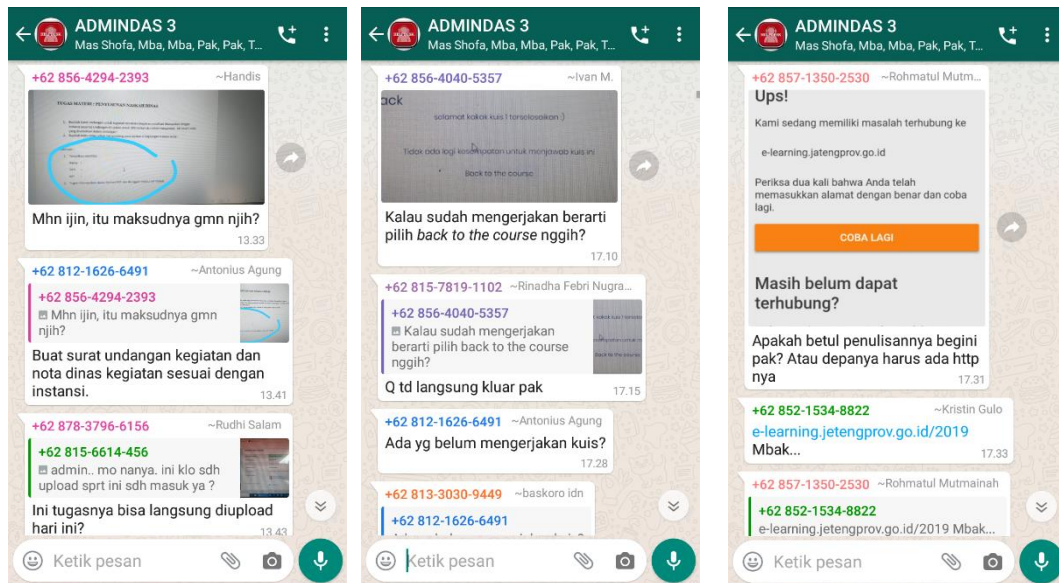
Validator Ahli Media 2

### Komunikasi di Whatsapp Group Peserta dan Penyelenggara



Grup Peserta Pelatihan Angkatan 2

## Komunikasi di Whatsapp Group Peserta dan Penyelenggara



Grup Peserta Pelatihan Angkatan 3