



## PENGEMBANGAN PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AUDIO SECARA ONLINE

Oleh:

Ahmad Fajar Fadlillah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Email: [Affadhillah@upi.edu](mailto:Affadhillah@upi.edu)

**Abstract.** Students and practitioners of media still need training to improve competence in making audio media. Training required can be accessed anytime and anywhere by online training. The purpose of this research was to develop online audio media training. The research was conducted on the educational technology undergraduate program at Universitas Negeri Jakarta and Universitas Pendidikan Indonesia. This research and development study used ADDIE For E-Learning development model. The data collected by using the method of observations, questionnaires and test. The results of this research were: (1) the description of development procedure of online audio media training used ADDIE For E-Learning model; (2) the validity of the e-learning based on experts review was good. For future research, it is recommended that the training materials be more specifically developed and delivered in different types of media.

### Informasi Artikel:

*Artikel diterima*

*Perbaikan 2 Februari 2020*

*Diterbitkan*

*Terbit Online*

**Kata Kunci:** *Audio Media; Training Online; Online Learning*

### A. PENDAHULUAN

Pelatihan merupakan usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan kompetensi seseorang. Pelatihan hanya bermanfaat dalam situasi pada saat para pegawai kekurangan kecakapan dan pengetahuan. (Gomes, 2000; Sukoco, 2010). Kompetensi seorang Teknolog Pendidikan, yaitu memiliki kemampuan dalam mendesain pembelajaran dan membuat produk pembelajaran (Ritzhaupt, A., Martin, F. & Daniels, K., 2010). Selain itu, harus mempunyai

kemampuan mendesain dan mengembangkan media digital yang efektif untuk pembelajaran salah satunya adalah media audio. (Hobbs, R. and Jensen, A, 2009). Pada jaman serba digital saat ini media pembelajaran lebih banyak menggunakan media audio visual. Media audio kurang dimanfaatkan untuk pembelajaran baik di pendidikan tatap muka maupun di pendidikan jarak jauh. Padahal media audio ini masih dibutuhkan jika dikaitkan dengan tujuan pembelajaran sebagai

media pembelajaran yang menarik dan efisien (Scutter, Stupans, Sawyer dan Sharron King, 2010). Dalam menghasilkan media audio yang efektif untuk pembelajaran, diperlukan proses dan keahlian khusus (MacGarr, 2009). Mahasiswa dan praktisi media memerlukan pelatihan untuk meningkatkan keahlian pembuatan media audio yang fleksibel karena keterbatasan waktu perkuliahan dan waktu di tempat kerja. Oleh karena itu, perlu adanya suatu kegiatan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dan praktisi media dalam mengembangkan media audio melalui pelatihan yang dapat di akses kapan saja dan dimana saja dengan jaringan internet untuk menyikapi terbatasnya waktu perkuliahan untuk memperkaya kemampuan dalam mengembangkan media audio.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menggunakan jaringan internet dapat digunakan mengatasi masalah melalui pelatihan pembuatan media audio

secara online. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Liyanagunawardena (2015) kursus *online* memberikan kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang lebih luas dan hemat guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk pengembangan profesionalitas. Dalam rangka memanfaatkan jaringan internet dan memberikan solusi agar mahasiswa dan para pelaku di industri kreatif dapat membuat media audio. Maka, akan dilakukan penelitian dan pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara *online*, agar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja menggunakan jaringan internet (Mahadewi, 2014).

Tujuan penelitian ini, yaitu menghasilkan model pelatihan pembuatan media audio secara *online*. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan proses pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara online dan menjelaskan kelebihan dan kekurangan prosedur pengembangan pelatihan pembuatan



**Gambar 2.1** Model ADDIE *for e-Learning*

Model pengembangan ADDIE *for E-Learning* ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan pelatihan pembuatan media audio secara *online*. Tahapan-tahapan pengembangan model ini terdapat lima langkah utama. Tahapan yang pertama

adalah melakukan analisis. Langkah awalnya yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan melihat kesenjangan apa yang ada dan apa yang seharusnya ada. Langkah kedua, yaitu menganalisis target sasaran peserta dan terakhir yaitu menganalisis topik dan tugas.

**Tabel 2.1** Tahapan dan hasil pengembangan ADDIE *for e-Learning*

Tahapan	Langkah-Langkah Pengembangan	Hasil
1. <i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan	Data kesenjangan
	Target sasaran	Karakteristik sasaran
	Analisis tugas dan topik	Deskripsi
2. <i>Design</i>	<i>Learning Objectives</i>	Penulisan Tujuan instruksional khusus
	<i>Sequencing</i>	Peta kompetensi
	<i>Instructional Strategi</i>	Strategi Pembelajaran
	<i>Deliver Strategi</i>	Strategi Penyampaian
3. <i>Development</i>	<i>Evaluation Strategy</i>	Kisi-kisi instrumen
	<i>Content Development</i>	Materi dan evaluasi
	<i>Storryboard Development</i>	<i>Storryboard</i>
4. <i>Implementation</i>	<i>Courseware development</i>	Alfa dan beta version
	<i>Installation and distribution</i>	<i>Upload ke system web</i>
	<i>Managing Learner Activities</i>	Pelaksanaan Aktivitas pembelajaran
5. <i>Evaluation</i>	<i>Reactions</i>	Data
	<i>Learning</i>	Hasil Belajar

Tahapan yang kedua adalah *design*. Langkah awal, yaitu menentukan tujuan pembelajaran, langkah kedua menyusun materi, langkah ketiga menyusun strategi pembelajaran, langkah keempat menyusun strategi penyampaian dan langkah terakhir adalah menentukan strategi evaluasi yang akan digunakan.

Tahapan yang ketiga adalah *development*. Langkah awal, yaitu mengembangkan konten, langkah kedua mengembangkan *storyboard* dan yang terakhir adalah mengembangkan aplikasi *online*. Tahapan yang keempat adalah *implementation*. Langkah awal yaitu melakukan instalasi dan distribusi dari hasil desain dan pengembangan. Kemudian mengatur kegiatan pembelajaran. Tahapan yang kelima adalah *evaluation* yaitu untuk mengetahui validasi, evaluasi, revisi dan efektifitas model pelatihan pembuatan media audio secara online. Validasi, evaluasi dan revisi model mengacu kepada evaluasi program CAI Hannafin dan Peck (1998: 60) yang terdiri dari uji coba ahli, uji coba satu-satu dan uji coba terbatas. Untuk mengetahui efektifitas dari semua sistem pelatihan secara *online* mengacu kepada evaluasi program pelatihan Kirkpatrick (2017) dimana pada penelitian ini akan dilakukan pada level reaksi, pembelajaran dan perilaku.

Validasi, Evaluasi dan Revisi Produk

Produk pelatihan pembuatan media audio secara *online* perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Pengujian produk pada penelitian mengacu kepada uji produk menurut Hannafin dan Peck yang terdiri dari uji ahli, uji coba satu-satu, uji coba terbatas. Uji ahli dilakukan kepada 3 orang terdiri dari uji ahli desain pembelajaran, uji ahli materi dan uji ahli media. Uji coba satu-satu dilakukan kepada 3 orang dan uji coba terbatas kepada 5 orang responden. Uji coba efektifitas dilakukan kepada 8 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan dan 2 orang praktisi di industri kreatif bidang media. Evaluasi efektivitas produk pelatihan pembuatan media audio secara online mengacu kepada evaluasi efektifitas *The Four Levels* Kirkpatrick pada level reaksi dan pembelajaran. (Kirkpatrick, 2017: 21).

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian deskripsi hasil pelaksanaan pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara *online* dan hasil validitas, evaluasi dan revisi .

Hasil Pengembangan Pelatihan pembuatan media audio secara *online*

Hasil studi pendahuluan diperoleh dari wawancara dan observasi terhadap

mahasiswa Program Sarjana Teknologi Pendidikan dan para pelaku di industri kreatif bidang media. Hasil wawancara terhadap mahasiswa sarjana Teknologi Pendidikan yang pertama mengenai kendala dalam produksi media audio adalah kurangnya sumber belajar dan keterampilan dalam produksi media audio. Hal ini disebabkan karena waktu perkuliahan yang terbatas sehingga memerlukan materi pengayaan produksi media audio di luar jam perkuliahan. Kedua mengenai kebutuhan media audio di dunia kerja atau di industri kreatif seperti media audio untuk pembelajaran, iklan, *podcasting* dan audio streaming. Hal ini dikarenakan relevansi perkuliahan dan kurangnya pengalaman dengan kebutuhan di industri kreatif bidang media audio. Ketiga mengenai kebutuhan pelatihan media audio, tidak adanya pelatihan media audio yang diselenggarakan pihak prodi Teknologi Pendidikan dan keterbatasan waktu untuk mengikuti pelatihan.

Hasil observasi di prodi Teknologi Pendidikan baik di Universitas Negeri Jakarta dan Universitas Pendidikan Indonesia, pelatihan yang ada seperti desain grafis, fotografi dan *video editing*. Oleh karena itu, mereka membutuhkan pelatihan media audio. Keempat mengenai perkembangan Teknologi Informasi dan

Komunikasi dalam pemanfaatan internet, mereka sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari untuk browsing dan *chatting*, mereka mengharapkan pelatihan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kesimpulan dari hasil studi pendahuluan penelitian ini, yaitu keterbatasan keterampilan dalam produksi media audio, tidak ada pelatihan media audio, keterbatasan waktu untuk mengikuti pelatihan dan perkembangan internet dapat mengatasi masalah tersebut dengan pelatihan pembuatan media audio secara *online*.

Hasil tahap desain pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara *online*, yaitu penulisan tujuan instruksional. Tujuan instruksional pelatihan media audio ini adalah peserta diharapkan dapat membuat media audio yang menarik dan efektif. Hasil dari tahap pengembangan awal yaitu pengembangan materi pelatihan media audio. Materi media audio dimulai dari hakikat media audio, kelebihan dan kekurangan media audio, jenis dan format program media audio, naskah media audio, peralatan media audio, *audio streaming* sampai langkah-langkah membuat media audio.

Hasil dari tahap pengembangan kedua, yaitu pengembangan *storyboard*.

*Storyboard* diperlukan agar memudahkan dalam mengembangkan *website* sistem pelatihan *online*.

Hasil dari tahap pengembangan yang terakhir, yaitu pengembangan *website* pelatihan *online*. Pada penelitian pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara *online* ini menggunakan EducationPress. *Software* ini dipilih karena penggunaannya yang memudahkan pengguna, konten yang tersedia sederhana dan efektif sesuai kebutuhan untuk pelatihan *online*.

Hasil Uji Telaah Pakar

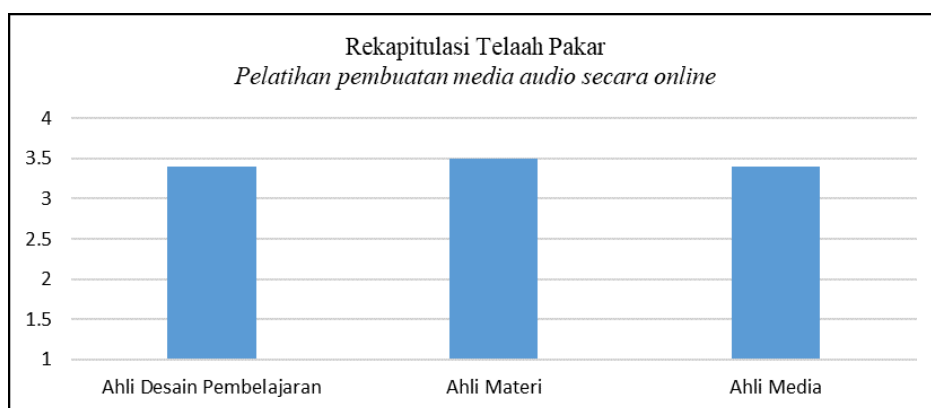
Produk pelatihan pembuatan media audio secara *online*, divalidasi dan evaluasi oleh para ahli untuk melihat lebih lanjut kelemahan-kelemahan yang ada pada produk yang dikembangkan. Para ahli yang menguji pelatihan pembuatan media audio secara *online* ini dari aspek desain pembelajaran, yaitu Robinson Situmorang Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas

Negeri Jakarta. Ahli yang menguji materi pelatihan media audio, yaitu Cecep Kustandi Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Ahli yang menguji aspek media pelatihan pembuatan media audio secara *online*, yaitu Cepi Riyana Dosen di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Hasil penilaian dari setiap pakar akan diambil rata dan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria menurut Arikunto sebagai berikut berikut.

- 4 = adalah sangat baik
- 3 – 3,9 = adalah baik
- 2 – 2,9 = adalah cukup baik
- 1 – 1,9 = adalah kurang baik

Hasil uji telaah pakar secara keseluruhan terhadap program pelatihan pembuatan media audio secara *online* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Rekapitulasi telaah pa-

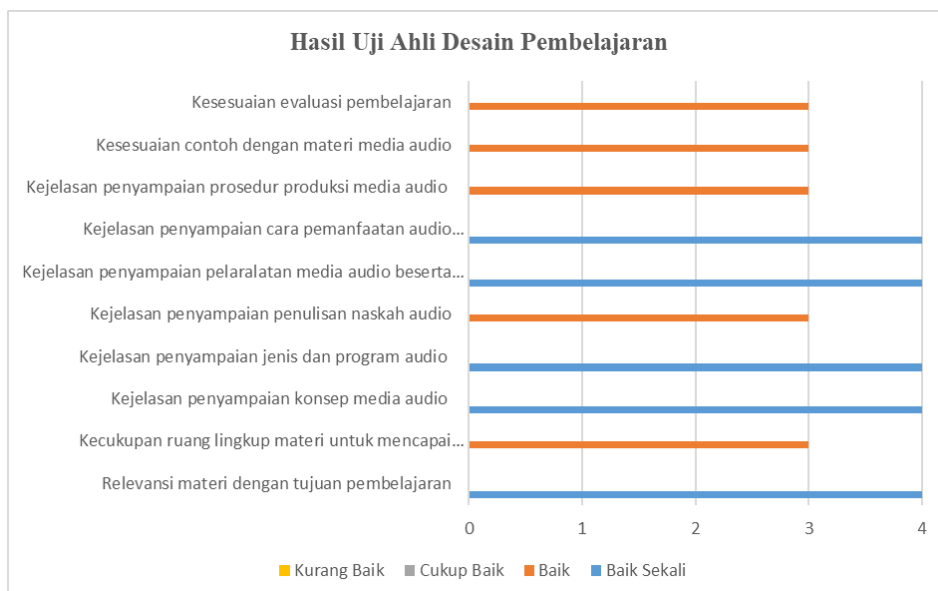
Hasil uji dari ahli desain pembelajaran mendapatkan skor sebesar 3,4. Skor sebesar ini, apabila diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria diatas, maka secara umum program pelatihan secara *online* ini dinilai baik.

Deskripsi penilaian ahli desain pembelajaran terdapat empat pertanyaan yang mendapatkan skor 4, yaitu mengenai kesesuaian dengan sasaran pelatihan, kejelasan rumusan tujuan, relevansi materi dengan tujuan dan keruntutan materi untuk mencapai tujuan pelatihan media audio. selanjutnya, terdapat lima pertanyaan yang mendapatkan skor 3 mengenai kesesuaian tugas dan topik, kecukupan ruang lingkup materi, kecukupan waktu untuk mendalami materi, kesesuaian contoh dengan materi media audio dan kesesuaian evaluasi pembelajaran.

Kesimpulan berdasarkan hasil uji ahli desain pembelajaran produk pelatihan pembuatan media audio secara online dalam kategori baik dengan jumlah skor rata-rata 3,4. Maka produk ini menurut ahli sudah baik dan dapat digunakan.

Hasil uji dari ahli materi media audio, diperoleh skor sebesar 3,5 yang artinya secara umum materi pelatihan pembuatan media audio secara *online* dinilai baik.

Terdapat lima pertanyaan yang mendapatkan skor 4, yaitu mengenai relevansi materi dengan tujuan pelatihan, kejelasan penyampaian konsep media audio, penyampaian jenis dan program media audio, penyampaian peralatan media audio beserta contohnya serta penyampaian pemanfaatan *audio streaming*.

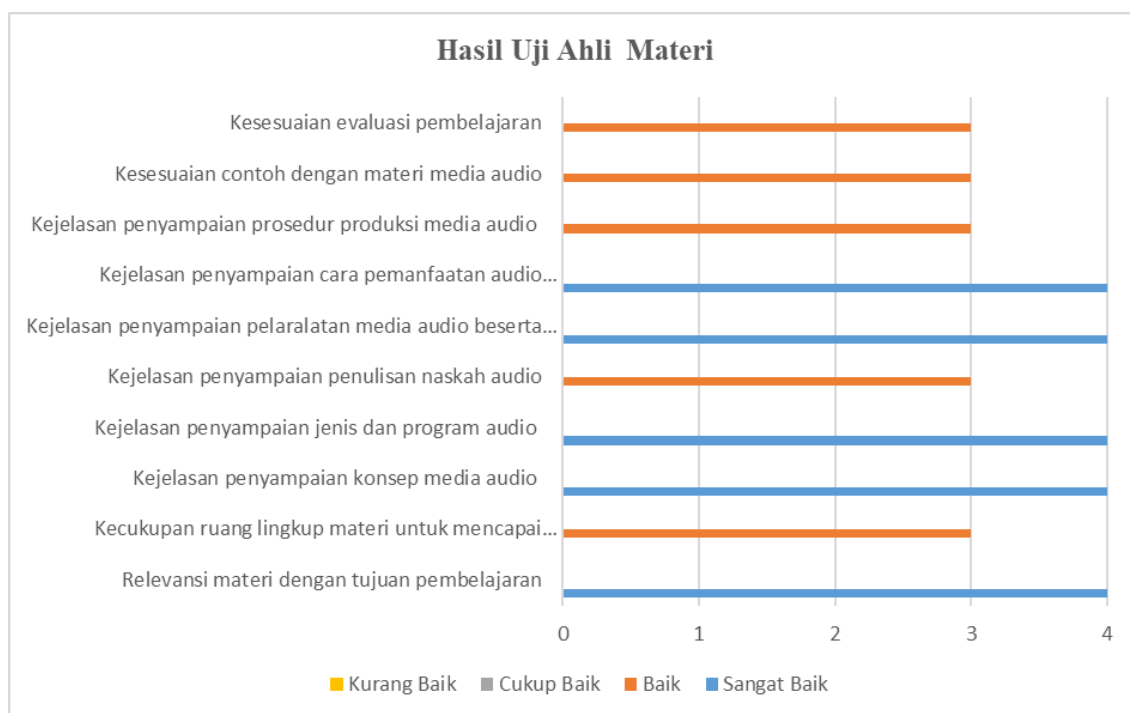


**Gambar 3.2** Rekapitulasi hasil uji ahli desain pembelaja-

Terdapat lima pertanyaan yang mendapatkan skor 3, yaitu mengenai kecukupan ruang lingkup materi media audio, kejelasan penyampaian penulisan naskah media audio, kejelasan prosedur produksi media audio, kejelasan contoh dengan materi media audio dan kesesuaian evaluasi pembelajaran.

Beberapa masukan dari ahli materi, yaitu operasionalkan tujuan, tambah contoh dan non contoh, berikan keterangan pada ilustrasi dan per kaya materi dengan

perkembangan teknologi yang berkembang saat ini. Tindak lanjut dari masukan tersebut yaitu pertama mengoperasionalkan tujuan umum ke dalam tujuan instruksional khusus. Kedua, memberikan contoh dari berbagai jenis program media audio. ketiga, memberikan ilustrasi pada langkah-langkah produksi media audio. Keempat, menjelaskan alat-alat produksi digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi seperti *audio streaming* dan *digital audio workstation*.



**Gambar 3.3** Rekapitulasi hasil uji ahli materi

Hasil uji dari ahli media *online*, skor yang diperoleh sebesar 3,4. Apabila diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria diatas, maka secara umum media yang digunakan dalam pelatihan pembu-

atan media audio secara *online* ini dinilai baik.

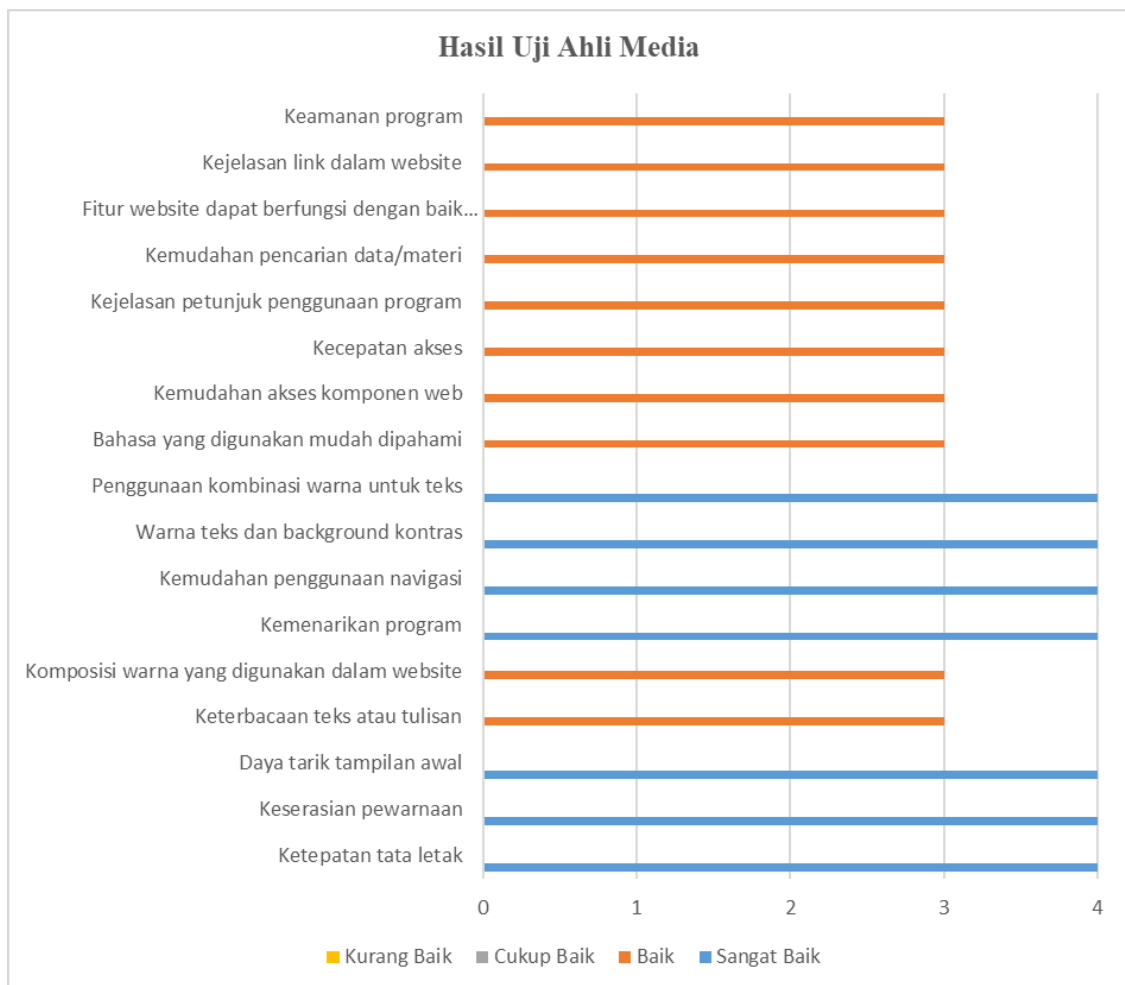
Terdapat tujuh pertanyaan yang mendapatkan skor 4, yaitu mengenai ketepatan tata letak, keserasian



pewarnaan, daya tarik tampilan awal, kemenarikan program, kemudahan penggunaan navigasi, warna teks dan *background* kontras dan bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Lebih lanjut lagi, terdapat sepuluh pertanyaan yang mendapatkan skor 3 yaitu mengenai keterbacaan teks dan tuli-

san, komposisi warna yang digunakan dalam web, bahasa yang digunakan mudah dipahami, kemudahan akses komponen web, kecepatan akses, kejelasan petunjuk penggunaan program, kemudahan pencarian materi, fitur *website* dapat digunakan dengan baik, kejelasan link dalam *website* dan keamanan program.



**Gambar 3.4** Rekapitulasi hasil uji ahli media

Masukan dari ahli media yaitu respon akhir dari evaluasi yang harus diperbaiki dan notifikasi bagi peserta dan instruktur selama program pelatihan ber-

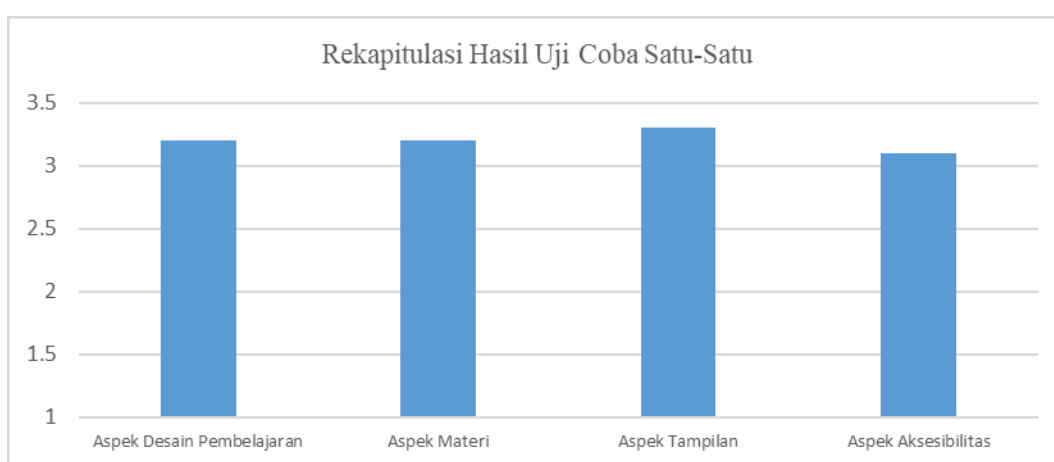
langsung hingga berakhir. Tindak lanjut dari beberapa masukan tersebut pertama memperbaiki sistem evaluasi evaluasi yang kini dapat dilihat oleh peserta hasil-

nya. Kedua, notifikasi sejauhmana program telah selesai dan berakhir kepada instruktur dan peserta pelatihan pembuatan media audio secara *online*.

#### Hasil Uji Satu-Satu dan Terbatas

Uji coba satu-satu dilakukan kepada teman sejawat sebanyak 3 orang dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk pelatihan pembuatan media audio

secara *online* mengenai komponen pembelajaran, komponen materi, komponen tampilan dan komponen aksesibilitas secara empirik. Proses uji coba satu-satu kepada tiga teman sejawat diminta untuk mendaftar, mengakses dan menggunakan program pelatihan pembuatan media audio secara *online* selama tiga hari



**Gambar 3.5** Rekapitulasi hasil uji coba satu-satu

Aspek desain pembelajaran secara keseluruhan mendapatkan skor sebesar 3,2 termasuk ke dalam kategori baik. Indikator mengenai kejelasan rumusan tujuan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,6; indikator mengenai kecukupan ruang lingkup materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 3; indikator mengenai relevansi materi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 3; indikator mengenai keruntutan materi untuk mencapai kompetensi mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,3; indikator mengenai

kecukupan waktu untuk mendalami materi 3,3 dan indikator mengenai kesesuaian evaluasi 3.

Aspek materi media audio secara keseluruhan mendapatkan skor sebesar 3,2 termasuk dalam kategori baik. Indikator mengenai relevansi materi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 3,3; indikator mengenai kejelasan penyampaian konsep media audio 3,3; indikator mengenai kejelasan penyampaian jenis dan program audio 3,3; indikator mengenai kejelasan penyama-

paian penulisan naskah audio 3; indikator mengenai kejelasan penyampaian peralatan media audio beserta contohnya 3; indikator kejelasan penyampaian cara pemanfaatan *audio streaming* 3; indikator kejelasan penyampaian prosedur produksi media audio 3 dan indikator kesesuaian contoh dengan materi media audio 3.

Aspek tampilan secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,2 dalam kategori baik. Indikator mengenai ketepatan tata letak fitur web 3,6; indikator keserasian pewarnaan 3,3; indikator daya tarik tampilan awal 3; indikator keterbacaan teks atau tulisan 3,3;

indikator kemenarikan program pelatihan 3 dan indikator bahasa yang digunakan mudah dipahami 3,3.

Aspek aksesibilitas secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,1 termasuk ke dalam kategori baik. Indikator mengenai kecepatan akses web mendapatkan skor rata-rata 2,6; indikator kemudahan akses komponen web 3,3; indikator kejelasan petunjuk penggunaan program 3,3; indikator kemudahan pencarian data/materi 3 dan indikator fitur web berfungsi dengan baik 3.

Berikut ini adalah beberapa masukan yang diperoleh dari hasil uji satu-satu, diantaranya.

**Tabel 3.1** Masukan dan tindak lanjut uji satu-satu

Masukan Satu-Satu	Tindak Lanjut
Halaman depan <i>website</i> terlalu sederhana	Perbaikan dihalaman depan dengan penggunaan warna dan gambar yang menarik
Navigasi yang tidak penting dihilangkan	Menghilangkan navigasi pembelian dan pembayaran pelatihan <i>online</i>
Ditambahkan petunjuk penggunaan program	Menambahkan menu dan halaman petunjuk penggunaan program
Contoh-contoh dari materi peralatan media audio	Membuat materi melalui video tentang peralatan media audio
Evaluasi tidak bisa dilihat hasilnya	Memperbaiki sistem evaluasi agar benar dan salah serta hasilnya dapat dilihat oleh peserta

Setelah produk diperbaiki maka produk pelatihan pembuatan media audio secara *online* siap di uji pada tahap selanjutnya, yaitu tahap uji kelompok

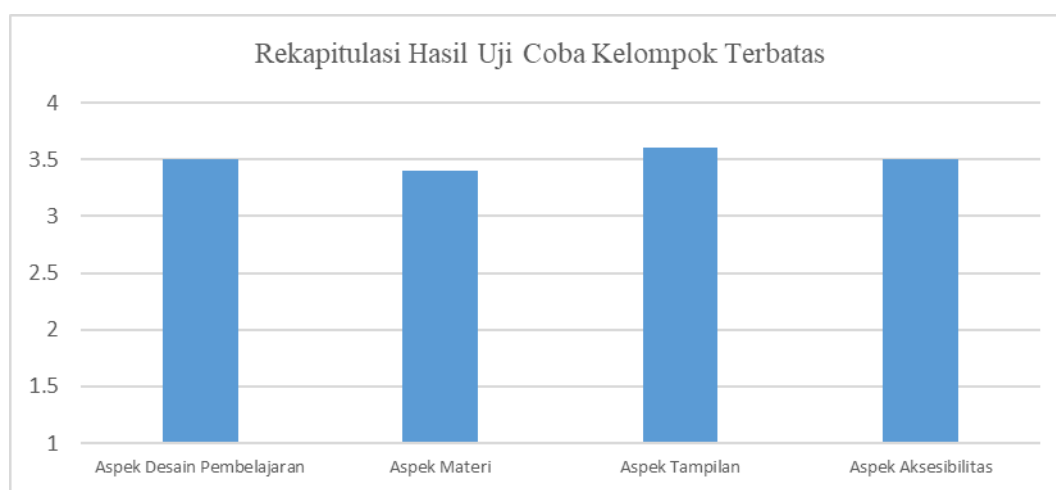
terbatas.

Uji kelompok terbatas bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan tentang produk pelatihan pembuatan me-

dia audio secara *online*. Evaluasi dilakukan kepada lima orang mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah menempuh mata kuliah media audio. Mereka diminta untuk menjadi peserta pelatihan dan mengakses *website* pelatihan pembuatan media audio secara

*online* selama tiga hari. Selanjutnya, mereka diminta untuk mengisi angket mengenai program pelatihan pembuatan media audio secara *online*.

Hasil rekapitulasi data angket yang diperoleh pada uji kelompok terbatas dapat digambarkan sebagai berikut ini.



**Gambar 3.6** Rekapitulasi hasil uji coba kelompok

Uraian hasil uji kelompok terbatas, pertama terkait aspek desain pembelajaran secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,5. Nilai tersebut berada pada kategori baik. Indikator mengenai kejelasan rumusan tujuan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,6; indikator mengenai kecukupan ruang lingkup materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,6; indikator mengenai relevansi materi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 3,6; indikator mengenai keruntutan materi untuk mencapai kompetensi mendapatkan skor rata-

rata sebesar 3,4; indikator mengenai kecukupan waktu untuk mendalami materi 3,4 dan indikator mengenai kesesuaian evaluasi 3,4.

Kedua, aspek materi media audio secara keseluruhan mendapatkan skor sebesar 3,4 termasuk dalam kategori baik. Indikator mengenai relevansi materi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 3,6; indikator mengenai kejelasan penyampaian konsep media audio 3,4; indikator mengenai kejelasan penyampaian jenis dan program audio 3,4; indikator mengenai kejelasan

penyampaian penulisan naskah audio 3,4; indikator mengenai kejelasan penyampaian peralatan media audio beserta contohnya 3,8; indikator kejelasan penyampaian cara pemanfaatan *audio streaming* 3,2; indikator kejelasan penyampaian prosedur produksi media audio 3,4 dan indikator kesesuaian contoh dengan materi media audio 3,2.

Ketiga, aspek tampilan secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,6 dalam kategori baik. Indikator mengenai ketepatan tata letak fitur web 3,8; indikator keserasian pewarnaan 3,6; indikator daya tarik tampilan awal 3,8; indikator keterbacaan teks atau tulisan 3,4; indikator kemenarikan program

pelatihan 3,4 dan indikator bahasa yang digunakan mudah dipahami 3,6.

Keempat, aspek aksesibilitas secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,5 termasuk ke dalam kategori baik. Indikator mengenai kecepatan akses web mendapatkan skor rata-rata 3,6; indikator kemudahan akses komponen web 3,6; indikator kejelasan petunjuk penggunaan program 3,4; indikator kemudahan pencarian data/materi 3,2 dan indikator fitur web berfungsi dengan baik 3,8.

Berikut ini adalah beberapa masukan yang diperoleh dari hasil uji kelompok terbatas, diantaranya.

**Tabel 3.2** Masukan dan tindak lanjut kelompok terbatas

Masukan Kelompok Terbatas	Tindak Lanjut
Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia	Menambahkan dan mengedit ke dalam bahasa Indonesia
Beberapa link dalam materi tidak berjalan	Memperbaiki link materi agar bisa berfungsi dengan baik
Halaman profil peserta dibuat lebih menarik	Disesuaikan dengan sistem program yang digunakan agar lebih menarik
Secara keseluruhan, program pelatihan pembuatan media audio secara <i>online</i> ini menarik dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	Produk diperbaiki dan dipersiapkan untuk tahap uji efektifitas pada kelompok luas.
Hasil Uji Efektivitas Produk Tahapan uji satu-satu dan uji kelompok terbatas yang telah dilaksanakan,	tahap selanjutnya adalah uji kelompok luas. Tujuan uji kelompok luas yaitu untuk mengetahui efektivitas produk pelati-

han pembuatan media audio secara *online* pada level reaksi dan level pembelajaran. Responden yang berpartisipasi dalam uji ini berjumlah sepuluh orang yang terdiri dari delapan orang mahasiswa Teknologi Pendidikan dan dua orang praktisi industri kreatif bidang media yang tidak terlibat dalam uji satu-satu maupun uji kelompok terbatas.

Uji coba pada tahap ini dilakukan melalui langkah-langkah berikut: pertama peserta melakukan pendaftaran

pelatihan *online* di *kursuskamu.com* menggunakan email masing-masing. Kedua, peserta mengklik *enroll* pada pelatihan media audio. Ketiga, peserta membaca deskripsi penjelasan umum mengenai pelatihan media audio. Keempat sebelum mengikuti pelatihan pembuatan media audio secara *online*, peserta diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Hasil *pretest* diperoleh skor rata-rata sebesar 53% dari skor minimal 80%.

**Tabel 3.3** Nilai persentase *pretest* pelatihan pembuatan media audio secara

Responden	Nilai (%)
1. Mahasiswa	40%
2. Mahasiswa	40%
3. Mahasiswa	53%
4. Mahasiswa	60%
5. Mahasiswa	60%
6. Mahasiswa	60%
7. Mahasiswa	67%
8. Mahasiswa	40%
9. Praktisi Media	73%
10. Praktisi Media	80%
<b>Skor Rata-Rata %</b>	<b>57%</b>

Setelah mengikuti *pretest*, tahap kelima peserta mengikuti pelatihan pembuatan media audio secara *online* yang diberi waktu selama tiga hari. Pada hari ketiga, peserta mengisi angket untuk mengetahui efektivitas pada level reaksi

diperoleh skor rata-rata sebesar 3,3. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta berpendapat aspek manfaat yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan pembuatan media audio secara *online* termasuk ke dalam kategori baik.

Uraian dari hasil uji efektivitas level reaksi dari di mulai dari skor terendah, yaitu fasilitas memadai untuk melakukan pelatihan *online* mendapatkan skor rata-rata 2,6. Pelatihan sesuai dengan latar belakang peserta skor rata-rata 2,9. Pelatihan sesuai dengan kebutuhan dalam mengembangkan media audio dan pelatihan pembuatan media audio secara *online* menambah pengetahuan dalam mengembangkan media audio mendapatkan skor rata-rata 3. Jadwal yang disediakan memadai untuk melakukan pelatihan *online* dan materi pelatihan media audio mudah diikuti mendapatkan skor rata-rata 3,1. Pelatihan *online* lebih menarik skor rata-rata 3,4. Materi pelatihan media audio dapat dipelajari berulang-ulang mendapatkan skor rata-rata 3,9. Skor rata-rata tertinggi, yaitu 4 pada tujuan instruksional dinyatakan dengan jelas dan pelatihan dapat diikuti kapan

saja dan di mana saja.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan media audio secara *online* sesuai dengan kebutuhan dalam studi pendahuluan bahwa para mahasiswa dan pelaku di industri kreatif membutuhkan pelatihan yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan gadget yang terhubung dengan internet.

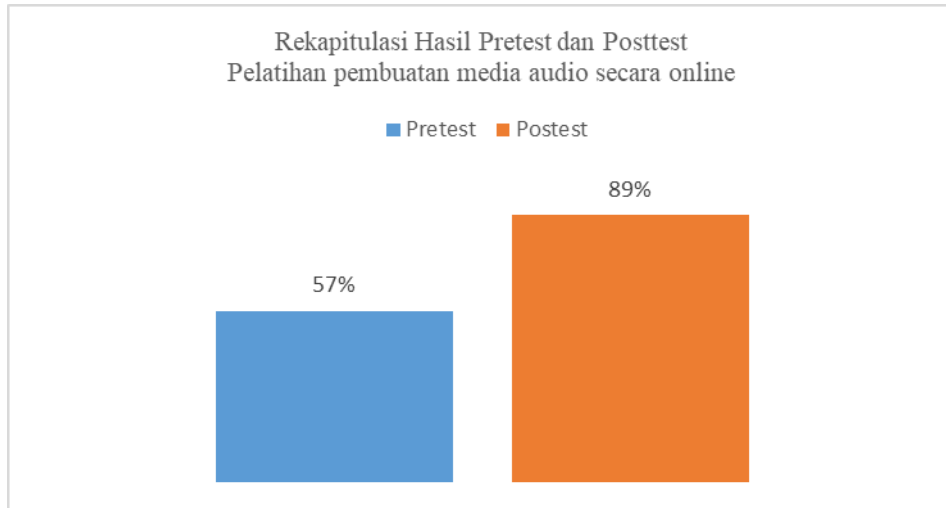
Pada akhir pelatihan, peserta harus melakukan evaluasi pelatihan pembuatan media audio secara *online* untuk mengetahui efektivitas pada level pembelajaran. Hasil evaluasi pelatihan media secara *online* diperoleh skor rata-rata 83%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan sebesar 80%. Pelatihan pembuatan media audio secara *online* pada aspek pembelajaran termasuk dalam kategori baik atau efektif.

**Tabel 3.4** *Post-test* pelatihan pembuatan media audio secara *online*

Responden	Nilai (%)
1. Mahasiswa	80%
2. Mahasiswa	80%
3. Mahasiswa	100%
4. Mahasiswa	87%
5. Mahasiswa	87%
6. Mahasiswa	100%
7. Mahasiswa	87%
8. Mahasiswa	73%
9. Praktisi Media	93%
10. Praktisi Media	100%
<b>Skor Rata-Rata %</b>	<b>89%</b>

Perbandingan hasil *pretest* dan *post test* terjadi kenaikan yang positif dari 57% menjadi 89%. Pelatihan pembuatan

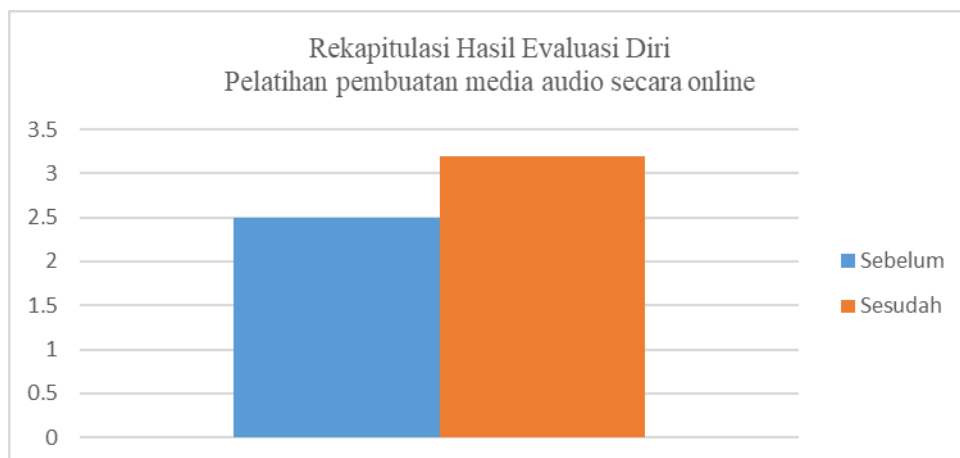
media audio secara *online* pada aspek pembelajaran termasuk dalam kategori baik atau efektif.



**Gambar 3.7** Rekapitulasi *pretest* dan *posttest*

Untuk mengetahui evaluasi kemampuan peserta dalam memproduksi media audio dilakukan evaluasi diri sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan pembuatan media audio secara *online*. Hasil evaluasi diri peserta sebelum pelatihan mendapatkan skor rata-rata sebesar 2,6

termasuk ke dalam kategori cukup baik. Terjadi peningkatan dari hasil evaluasi diri peserta setelah mengikuti pelatihan pembuatan media audio secara *online* dengan mendapatkan skor rata-rata 3,2 termasuk ke dalam kategori baik.



**Gambar 3.8** Rekapitulasi hasil evaluasi diri



Uraian dari penilaian diri peserta yaitu pertama kemampuan membuat naskah media audio mendapatkan skor rata-rata 3,1. Kedua, kemampuan menggunakan peralatan media audio mendapatkan skor rata-rata 3,8. Ketiga, kemampuan melakukan rekaman audio mendapatkan skor rata-rata 3,5. Keempat, kemampuan melakukan *editing* dan *mixing* media audio mendapatkan skor rata-rata 2,8. Kelima, kemampuan melakukan *mastering* media audio 3. dan keenam, kemampuan membuat media audio yang efektif dan menarik mendapatkan skor rata-rata.

Kesimpulan dari hasil uji efektivitas pada level reaksi memperoleh skor rata-rata 3,3 termasuk ke dalam kategori baik. Hasil uji efektivitas pada level pembelajaran memperoleh skor rata-rata 89% termasuk ke dalam kategori baik sesuai dengan skor yang ditetapkan yaitu 80%. Secara keseluruhan produk penelitian media audio secara *online* dapat dikatakan efektif.

#### Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu pelatihan pembuatan media audio secara *online* yang dapat diakses di alamat *website* [www.kursuskamu.com](http://www.kursuskamu.com). Sasaran pelatihan, yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan dan praktisi di industri kreatif bidang

media juga bagi siapa saja yang ingin mempunyai keterampilan untuk mengembangkan media audio. Materi yang disajikan dalam produk pelatihan ini berupa pelatihan media audio yang membahas mulai dari hakikat media audio, jenis dan format program audio, peralatan media audio, audio *streaming* sampai langkah-langkah produksi media audio.

Pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara *online* menggunakan ADDIE for E-Learning dari Food and Agriculture Organization (FAO) of the United Nations Tahun 2011. Model ini memiliki lima tahapan umum dikembangkan dari model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation yang merupakan model general dari model desain pembelajaran maupun media (Hokanson & Gibson, 2014). Learning Management System (LMS) yang digunakan adalah *learnpress* sebuah *plugin* gratis dari *wordpress* yang mudah digunakan. Navigasi dan fitur pada sistem LMS harus memudahkan peserta dalam penggunaannya seperti *user friendly*, tidak terlalu banyak alat dan tautan, dukungan atas privasi dan pengeposan anonim, dan alat yang berpusat pada siswa yang lebih dapat disesuaikan sehingga dapat digunakan dengan baik (Zanjani, Edwards, Nykvist

& Geva, 2017)).

Hasil uji dari para ahli dan uji kepada para pengguna, produk pelatihan ini dalam kategori baik dimana desain pelatihan, materi dan media yang dikembangkan efektif untuk digunakan bagi para mahasiswa dan pelaku di industri kreatif untuk meningkatkan kinerja dengan waktu pelatihan yang fleksibel disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Sistem produk pelatihan pembuatan media audio secara *online* dapat diikuti oleh peserta dengan jadwal dan waktu untuk mengikuti pelatihan sesuai dengan waktu yang mereka miliki. Sebagaimana menurut Rivera, McAlister & Rice (2002) waktu pelatihan *online* dapat dikontrol secara mandiri oleh para peserta. Dalam era informasi, e-training atau pelatihan online terbukti menjadi alat yang sangat efektif mendidik karyawan dan sebagai akibatnya meningkatkan efisiensi lembaga atau perusahaan tertentu pada umumnya. (Abdulhak & Riyana, 2017). Hasil uji lapangan kepada para pengguna yaitu mahasiswa dan pelaku di industri kreatif bidang media audio. Efektivitas produk ini didapat dari hasil pretes dan post test peserta terdapat peningkatan hasil belajar berupa kompetensi dalam pembuatan media audio. Peningkatan ini didukung fleksibilitas memilih materi pelatihan yang dibutuhkan oleh peserta

dan memungkinkan pengulangan materi sehingga mereka dapat lebih memahaminya (U.S. Department of Education, 2010).

Terdepat kelebihan dan kekurangan dari hasil pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara *online*. Kelebihannya adalah program pelatihan dapat diakses melalui *browser* apa saja dengan menggunakan komputer, laptop, *tablet* dan *smartphone* yang terhubung jaringan internet. Program dapat diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan jaringan internet. Sistem navigasi mudah digunakan oleh pengguna. Sistem evaluasi pelatihan dapat diketahui secara langsung oleh peserta. Setelah seluruh proses pelatihan pembuatan media audio secara *online* diikuti, peserta dapat mendownload sertifikat digital. Pada program ini pengguna maupun instruktur dapat mengontrol profil, pelatihan dan materi sesuai kebutuhannya. Kekurangan dari hasil pengembangan ini adalah sistem evaluasi mandiri yang belum maksimal seperti hasil evaluasi mandiri hanya dapat dilihat oleh peserta saja. Pengembangan materi pelatihan dikembangkan lebih spesifik dan disajikan dalam berbagai media. Perlu peningkatan kualitas internet yang baik agar program pelatihan online dapat berjalan dengan

baik.

#### D. SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah pengembangan pelatihan pembuatan media audio secara *online* dalam kategori baik dan efektif bagi peserta yang membutuhkan fleksibilitas dalam pengelolaan waktu dan materi serta keikutsertaan dalam pelatihan. Perlu dikembangkan lebih lanjut dalam pengembangan materi pelatihan yang lebih spesifik dan disajikan dengan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. & Riyana, C.. *E-Learning Konsep & Implementasi*. Bandung : Upi Press, 2017.
- Food and Agriculture Organization of the United Nations, *E-Learning Methodologies: A Guide For Designing And Developing E-Learning Courses*. Rome : FAO, 2011.
- Gomes, F.C. 2000, Manajemen Sumber Daya Manusia, cetakan e-empat, Andy Offset, Yogyakarta.
- Hanafin M. dan Peck K. L.. *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York : Macmilan Publishing Company, 1988.
- Hobbs, R. and Jensen, A. 2009. The Past, Present, and Future of Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education* 1. 1-11. [www.jmle.org](http://www.jmle.org).
- Hokanson & Gibson. (2014). *Design in Educational Technology*. Springer: London.
- Kirkpatrick D. L and Kirkpatrick J. D. (2017) *Implementing the Four Levels, A Practical Guide for Effective Evaluation of Training Programs*. California: Berrent-Koehlear Publishers.
- Liyanagunawardena. (2015). Massive Open Online Courses. *Humanities*, 4, 35-41.
- MacGarr. (2009). A review of podcasting in higher education: Its influence on the traditional lecture. *Australian Journal of Educational Technology*, 25(3), 309-321.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini. (2014). *Problematika Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Ritzhaupt, A., Martin, F. & Daniels, K. (2010). Multimedia competencies for an educational technologist: A survey of professionals and job announcement analysis. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 19(4), 421-449. Waynesville, NC USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://www.learntechlib.org/primary/p/34114/>.
- Rivera, J.C., McAlister, M.K. & Rice, M.L. (2002). A Comparison of Student Outcomes & Satisfaction between Traditional & Web Based Course Offerings. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 5(3). <https://www.learntechlib.org/p/94888/>.
- Scutter, Stupans, Sawyer dan Sharron King. (2010). How do students use podcasts to support learning?. *Australian Journal of Educational Technology*, 26(2), 180-191.
- Sukoco, Fajar. (2010). Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan, Pembelajaran Organisasi Terhadap Kinerja Dengan Kompetensi Sebagai Mediasi. *Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE)*, 17(1), 74 – 84.
- U.S. Department of Education, Office of Planning, Evaluation, and Policy Development. (2010). Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies. Washington, D.C.
- Zanjani, Edwards, Nykvist & Geva. (2017). The Important Elements of LMS Design That Affect User Engagement with E-Learning Tools within LMSs in the Higher Education Sector. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(1), 19-31.