

EFEKTIVITAS PENYUSUNAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE PADA PENGEMBANGAN KOMPETENSI WIDYAISWARA BERJENJANG

Abstract

The purpose of this study to determine the effectiveness of the preparation of web-based teaching materials exelearning as a new curriculum, with a quantitative descriptive method. Web-based authoring application program known as eXe (the elearning xhtml editor) is an open source program developed and easy to use by people who do not understand html programming language though, this application can be opened through the application android mobile phone or laptop with internet protocol (IP) address or IP address without bandwidth. The new curriculum is expected to enrich the creative and interactive classroom learning, the research results obtained average score of competence test 47.27, the effectiveness percentage of 54.54% with high category, 18.18% with high enough category, and 27.30% low category.

Keywords : *effectiveness, teaching material, exelearning*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* sebagai kurikulum baru, dengan metode deskriptif kuantitatif. Program aplikasi authoring berbasis web yang dikenal dengan the eXe (*the elearning xhtml editor*) merupakan suatu program *open source* yang dikembangkan dan mudah digunakan oleh orang yang tidak memahami bahasa pemrograman html sekalipun, aplikasi ini dapat dibuka melalui aplikasi *handphone* android atau laptop dengan menggunakan *internet protocol* (IP) *address* atau alamat IP tanpa *bandwidth*. Kurikulum baru ini diharapkan dapat memperkaya pembelajaran dikelas yang kreatif dan interaktif, hasil penelitian didapat rata-rata nilai uji kompetensi 47.27, persentase efektivitas sebesar 54,54% dengan kategori tinggi, 18,18% dengan kategori cukup tinggi, dan 27,30% kategori rendah.

Kata kunci: *efektivitas, bahan ajar, exelearning.*

PENDAHULUAN

Keberhasilan capaian tujuan tidak lepas dari widyaiswara selaku fasilitator dalam pengelola pembelajaran yang kompeten. Akan tetapi kompetensi tersebut jika tidak diasah akan tumpul dan tertinggal informasi, seperti gergaji yang dipakai untuk menebang pohon tanpa melihat mata gergajinya sudah tumpul karena tidak pernah diasah, maka dari itu kompetensi seorang widyaiswara perlu di tingkatkan agar informasi yang didapat selalu kekinian, seperti mata gergaji yang perlu diasah agar tajam. Peningkatan kompetensi widyaiswara dapat diukur melalui capaian tujuan peningkatan

kompetensi peserta diklat dalam memahami materi.

Peningkatan kompetensi peserta diklat melalui diklat secara regular atau klasikal dari hasil penelitian pada diklat di dalam kampus atau di luar kampus, dikatakan dapat meningkatkan kompetensi peserta diklat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurdin S (2017) bahwa terdapat peningkatan kemampuan proses kognitif peserta diklat dengan kategori sedang dalam penguasaan materi multimedia berbasis komputer.

Pengembangan kompetensi tidak melalui diklat regular saja, akan tetapi

melalui diklat non regular dalam hal ini Diklat Jarak Jauh (DJJ) merupakan inovasi model diklat di era globalisasi dapat menjadi pilihan alternatif diklat, hasil penelitian DJJ pada Guru Fisika MA tahun 2012 menurut Nurdin S (2012) terdapat beberapa poin yang perlu dikembangkan terutama untuk penyusunan bahan ajar dan media yang merupakan bagian dari media teknologi informasi dan komunikasi dan dikatakan juga peran komunikasi pada sesi chatting antara tutor dan peserta diklat sudah terjalin dengan baik sebagai media penghubung atau *connection* media.

Selain itu hasil diklat jarak jauh diklat guru fisika MA dapat di jadikan rujukan untuk pengembangan diklat jarak jauh guru fisika MA di tahun yang akan datang, pengembangan bahan ajar dan media untuk menjadikan diklat jarak jauh ini lebih komunikatif dan menyenangkan perlu terus tingkatkan baik untuk widyaiswara selaku tutor penanggung jawab langsung diklat jarak jauh ini (Nurdin S, 2012).

Pembelajaran menggunakan *e-learning* atau *website* (web) ditinjau dari segi kelebihanannya tidak terbatas ruang dan waktu dimana saja dan kapan saja kita dapat mengakses pembelajaran asalkan kita mempunyai perangkat komputer, tablet dan *handphone* yang terhubung ke internet, begitu juga interaksi antara peserta dan tutor lebih mudah secara *realtime*.

Kekurangannya terkadang koneksi internet lambat, atau masalah jaring kurang mendukung. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Penelitian yang dilakukan (Sihombing, 2010) menyarankan bahwa penggunaan *e-modul* interaktif membutuhkan kapasitas *bandwidth* yang besar sehingga pembelajar dan pengajar dapat mengakses materi belajar pada web dengan cepat.

Untuk mengatasi konektivitas *bandwidth* tersebut, sebuah inovasi penyedia layanan gratis yang bergerak di bidang pendidikan menciptakan sebuah program *The ELearning XHTML Editor*

(*exelearning*) dimana sebuah lingkungan *authoring* untuk membantu guru dan akademisi dalam mendesain, pengembangan dan penerbitan bahan ajar berbasis web tanpa perlu menjadi mahir dalam HTML atau aplikasi *web-publishing* yang rumit (Fernandez, dkk., 2012)

Program *exelearning* ini memadukan antara pembelajaran dikelas tatap muka dengan menggunakan web atau alamat IP, *e-learning* (pembelajaran elektronik) dengan istilah lain, yang menjadi perbedaan menggunakan program *exelearning* berbasis web yaitu peserta didik dapat mengakses buku ajar melalui laptop atau HP mereka tanpa harus mengeluarkan paket data. Pembelajaran ini mungkin bisa juga disebut sebagai *blended learning* model baru.

Bersadarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka pentingnya penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* sebagai inovasi untuk fasilitator dalam mengemas suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu perlu disusun desain program dan tujuan pembelajaran pengembangan kompetensi penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* agar tujuannya terarah dan berjalan secara efektif dan efisien.

Penelitian efektifitas penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* pada pengembangan kompetensi penyusunan bahan ajar *exelearning* adalah untuk meningkatkan kompetensi penyusunan bahan ajar berbasis web bagi widyaiswara pengampu penyusunan bahan ajar. Adapun identifikasi permasalahan penelitian ini adalah persentase efektifitas penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* sebagai kurikulum baru, dan persentase evaluasi penyelenggaraan pengembangan kompetensi penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning*.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diungkapkan pada latar belakang, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana Persentase Efektifitas Penyusunan Bahan Ajar

Berbasis Web *Exelearning*? Dan bagaimana Persentase Evaluasi Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Web *Exelearning*?

LANDASAN TEORI

Pengembangan Kompetensi

Dalam amanat regulasi bahwa pengembangan kompetensi yang harus didapat oleh Aparatur Sipil Negara pertahun minimal 20 Jam Pelajaran, dan turunannya lebih jauh diatur dalam Peraturan Pemerintah nomor 11 tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (PNS) pasal 212 mengamanatkan pengembangan kompetensi dapat juga dilakukan dengan model klasikal dan non klasikal, pelatihan metode klasikal dilakukan dengan tatap muka konvensional, dan non klasikal dapat dilakukan dengan model *elearning* non konvensional. Sedangkan untuk model gabungan atau *blended learning* masih dalam perbincangan.

Adapun untuk pengembangan kompetensi sebagaimana dimaksud merupakan upaya untuk pemenuhan kebutuhan kompetensi PNS dengan standar kompetensi jabatan dan rencana pengembangan karier. Kemudian di dalam pada pasal 210 menjelaskan bagaimana bentuk pengembangan kompetensi diantaranya: 1) Pelaksanaan pengembangan kompetensi sebagaimana dimaksud harus sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan; 2) Pengembangan kompetensi dapat dilaksanakan dalam bentuk: a. pendidikan; dan/atau b. pelatihan.

Untuk menyelenggarakan pengembangan kompetensi harus sesuai dengan rencana dan ada beberapa point yang tidak boleh terlewatkan atau dengan kata lain wajib harus ada, sesuai dengan amanat regulasi dan standar operasional prosedur (SOP) diantaranya yaitu: 1) menetapkan kebutuhan dan rencana pengembangan kompetensi; 2) melaksanakan pengembangan kompetensi;

dan 3) melaksanakan evaluasi pengembangan kompetensi.

Efektifitas Penyusunan Bahan Ajar

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Menurut Sondang, P. Siagian (2001, 24) mendefinisikan efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya atau menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya, dengan kata lain efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Abdurahmat (2003:92), efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Dapat disimpulkan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota serta merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Dari uraian para ahli yang mengungkapkan definisi tentang

pengertian efektivitas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan pemanfaatan sebuah program kegiatan yang terencana dengan baik dan untuk mendapatkan hasil yang baik atau lebih baik. Dimana rencana kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan berjalan dengan baik efektif dan efisien sesuai dengan capaian tujuan.

Sedangkan pengertian Bahan Ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Bahan Ajar Bentuk Website

Bahan ajar merupakan alat bantu untuk mempermudah guru dan widyaiswara dalam menyampaikan materi pembelajaran, bahan ajar banyak bentuknya diantaranya bahan ajar bentuk web atau *web based learning*, *online learning*, *E-learning*, istilah ini sekarang sering terdengar, dan mulai familiar terdengar ditelinga. Semua istilah tersebut sekarang sering dipakai dengan e-learning, istilah e-learning tersebut sering dianggap belajar melalui internet. Seseorang belajar dan mengakses informasi terkait dengan materi ajar atau bahan ajar melalui media internet atau jaringan sudah disebut e-learning.

Davidson-Shiver dan Rasmussen dalam Prawiradilaga (2012, 272) selanjutnya menjelaskan bahwa istilah e-learning banyak ditemukan pada bacaan terkait pendidikan di dunia bisnis dan industry, yaitu sebagai alternative pelatihan. Hal ini menunjukan bahwa dunia pendidikan dan pelatihan terkena dampak industri teknologi digital dan internet. Dampak ini dapat dinilai positif karena mendorong berbagai pihak, pendidik, pengajar, pengelola organisasi, dan peserta didik itu sendiri untuk beradaptasi dengan inovasi dan era global, tentu saja kewaspadaan terhadap imbas negatif harus dijaga dan dicegah.

Pembelajaran berbasis web harus menggunakan komputer sebagai medianya, penggunaan komputer dalam pembelajaran dibedakan menjadi beberapa bagian diantaranya meliputi *Komputer Assisted Intruction (CAI)* dan *Komputer Aided Learning (CAL)*. *Komputer Assisted Intruction (CAI)* menggunakan komputer sebagai suatu bagian integral dari suatu sistem pembelajaran, para peserta didik pada umumnya terlibat dalam interaksi dua arah dengan komputer melalui suatu terminal. CAI menangani jumlah besar dan berbagai ragam informasi tentang berbagai tipe dan jenis serta klasifikasi peserta didik, lembaga pendidikan membutuhkan kemampuan dalam bidang informasi (*storage and retrieval*).

Media pembelajaran berbasis web jika dikaitkan dengan perkembangan jaman untuk mengkoneksikannya harus ada jaringan agar terhubung dan berkomunikasi di dalam jaringan. Jaringan tersebut banyak jenisnya dapat berupa koneksi internet, jaringan internet menurut Sanjaya (2012;216) merupakan sistem yang menghubungkan jaringan komputer menjadi satu kesatuan, kumpulan jaringan komputer internasional, jaringan yang luar biasa. Diantara jaringan yang dikenal adalah LAN (*Local Area Network* atau Jaringan Area Lokal) LAN menghubungkan komputer-komputer didalam area terbatas, jaringan ini membolehkan untuk bertukar file dan sumber lain. WAN (*Wide Area Network* atau Jaringan Area Luas) jaringan salah satu contohnya masih menggunakan kabel atau system fiber antara gedung. Jaringan tanpa kabel (*wireless* atau wifi) Wifi jaringan ini disebut juga nirkabel yang menghubungkan computer-komputer tanpa kabel. Internet merupakan system yang menghubungkan jaringan computer menjadi satu kesatuan, aksesnya dikenal dengan *Internet Protokol (IP) Addres* atau Alamat IP.

Media pembelajaran dalam perkembangannya dapat diakses tidak melalui komputer atau laptop saja, akan

tetapi dapat juga di akses melalui *handphone* (HP). Perkembangan komunikasi yang meningkat lebih maju harus dibarengi dengan perkembangan pendidik yang mempunyai dari berbagai segi, terutama aspek teknologi dan komunikasi.

Menurut Rea (2005, 162) ada beberapa manfaat utama yang ditawarkan dalam pelatihan berbasis e-learning diantaranya adalah :

- a. Kesiapan, para pembelajar tidak harus menunggu untuk mendapatkan jumlah peserta yang aktif, pelatihan diadakan atas permintaan.
- b. Pengurangan waktu pelatihan, program CBT yang fleksibel dapat mengikuti kemajuannya untuk menyesuaikan pengetahuan.
- c. Pilihan langkah pembelajaran, pilihan ini dapat dilakukan pada seksi pada jarak waktu tertentu atau hanya sebagian waktu.
- d. Lokasi pelatihan yang fleksibel tidak konvensional saja melainkan bisa e-learning, dan
- e. Konsistensi, materi menggunakan program web *exelearning* ini konsisten dalam pelaksanaannya dan benar dalam pemogramannya.

Program Exelearning

Program *exelearning* pada awalnya dikembangkan di Selandia Baru, tahun 2007, dan dipimpin oleh dua universitas (Universitas Auckland dan Universitas Teknologi Auckland) dan Institut Politeknik Tairawhiti. Proyek ini awalnya didukung oleh pemerintah Selandia Baru, dan kemudian didukung oleh banyak institusi lainnya. Proyek asli tetap aktif sampai 2010. Pada waktu itu *exelearning* memiliki ribuan pengguna dan ini adalah alat authoring yang sangat terkenal di lingkungan pendidikan.

Pada 2009-2010, Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación del Gobierno de España (sekarang INTEF) memutuskan untuk memulai kembali dan untuk mengembangkan proyek tersebut. Kemudian pada tahun 2013 *exelearning*

berkembang sebagai pengembangan web, atau alat aplikasi web, (ditulis dengan Python + Ext JS) yang dapat digunakan dengan browser default atau pilihan pengguna, mampu bekerja, atau dijalankan, di browser yang berbeda.

The eLearning HTML5 & XHTML editor (eXe) adalah lingkungan authoring berbasis web yang dirancang untuk membantu guru dan akademisi dalam perancangan, pengembangan dan penerbitan materi pembelajaran dan pengajaran berbasis web tanpa perlu mahir dalam HTML, XML, atau web yang rumit publishing aplikasi.

Program eXe Learning ini terdapat berupa pilihan untuk memudahkan navigasi pembuatan bahan ajar yang interaktif, pilihan tersebut sudah tersedia didalam *iDevice* yang terdapat lima pilihan diantaranya: *experimental*, *interactive activities*, *non-interactive activities*, *non-textual information*, dan *textual information*. Selain itu pilihan topik juga sudah tersedia untuk memudahkan menambah, merubah dan menghapus topik bahasan.

Terdapat pilihan untuk membuat outline diantaranya ada menu topik untuk menambahkan bahasan, seperti bab, subbab, materi, submateri. Didalam menu *experimental* terdapat submenu klik in order game, hangman game, memory match game, dan sort item; menu *interactive activities* terdapat submenu aktivitas close, dropdown activity, kuis SCORM, pertanyaan benar salah, pilihan ganda, dan pilihan jamak; menu *non-interactive activities* terdapat submenu aktivitas, aktivitas membaca, refleksi, dan studi kasus; menu *non-textual information* terdapat submenu applet java, artikel wiki, file attachment, galeri gambar, pembesar gambar, RSS, dan situs web dari luar; dan menu *tekstual information* terdapat sub menu note, pengetahuan awal, teks bebas, dan tujuan.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana metode ini sebagai metode ilmiah karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis data menggunakan statistik (Sugiyono, 2014, 11). Sedangkan rumusan masalahnya menggunakan rumusan masalah deskriptif karena penelitian ini tidak membuat perbandingan antar variabel dan mencari hubungan antar variabel, maka penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini merupakan kegiatan pengembangan kompetensi penyusunan bahan ajar yang dilaksanakan di Balai Diklat Keagamaan Bandung dimana diikuti oleh Widyaiswara yang menguasai materi Penyusunan Bahan Ajar dan Teknologi Informasi. Berjumlah kurang lebih 11 orang.

Prosedur Penelitian

Tahap-tahap yang ditempuh dalam melakukan penelitian ini meliputi studi pendahuluan, persiapan, pelaksanaan dan diakhiri dengan analisis hasil dan penyusunan pelaporan.

a. Studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan pada diklat berjenjang widyaiswara ahli pertama untuk memanfaatkan kurikulum bahan ajar yang baru pada bulan oktober 2017, selain itu untuk mengupgrade teknologi dan informasi bagi widyaiswara sebagai info baru update sebagai penunjang pembelajaran.

b. Tahap persiapan

Kegiatan pokok yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun kegiatan pembelajaran dan mempersiapkan instrumen penelitian pada bulan Nopember 2017. Penyusunan kegiatan pembelajaran dimulai dengan menganalisis materi. Kegiatan berikutnya adalah mengidentifikasi indikator-indikator materi bahan ajar yang akan diajarkan.

c. Tahap Pelaksanaan

Memperkenalkan cara membuka bahan ajar dengan menggunakan *exelearning*, pertama mempraktikan cara membuat bahan ajar dengan program *exelearning*. Kedua penggunaan model-model Pembelajaran agar lebih efektif dan kreatif. Ketiga mengadakan uji kompetensi pada pesera pelatihan untuk mengetahui kompetensi penyusunan bahan ajar *exelearning* setelah mendapatkan perlakuan. Pada tahap ini dilaksanakan pada bulan Nopember 2018, s.d Januari 2018

d. Tahap Analisis dan Penyusunan Laporan

Menghitung rata-rata uji kompetensi peserta pelatihan pengembangan kompetensi, melakukan analisis uji reliabilitas, dan melakukan analisis data evaluasi penyelenggaraan diklat. Penyusunan laporan sesuai dengan buku panduan yang sudah ada.

Analisis Instrumen

Untuk mengetahui indikator keberhasilan pembelajaran, maka perlu alat untuk menganalisis indikator tersebut salah satunya test. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Pemberian Skor

Skor untuk soal pilihan ganda ditentukan berdasarkan metode *Rights Only*, yaitu jawaban benar di beri skor satu dan jawaban salah atau butir soal yang tidak dijawab diberi skor nol. Skor setiap soal ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. pemberian skor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$s = R/T \times 100$$

Keterangan:

S = skor

R = jawaban yang benar

T = jumlah banyaknya soal

Untuk memudahkan menganalisis reliabilitas tes dalam penelitian ini menggunakan bantuan program analisis ANATES V4.

Tabel L.1 Kategori Reliabilitas Tes

Batasan	Kategori
---------	----------

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	sangat tinggi (sangat baik)
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	tinggi (baik)
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	cukup (sedang)
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	rendah (kurang)
$r_{xy} \leq 0,20$	sangat rendah (sangat kurang)

Arikunto (2009)

b. Hasil Penelitian

Pada bagian ini dikemukakan hasil-hasil penelitian yang telah didapat

Tabel M.1

Daftar nilai Uji Kompetensi Penyusunan Bahan Ajar

No	Nama	Nilai Skala 20	Nilai Skala 100
1	peserta 1	14	70
2	peserta 2	14	70
3	peserta 3	13	65
4	peserta 4	13	65
5	peserta 5	13	65
6	peserta 6	11	55
7	peserta 7	8	40
8	peserta 8	7	35
9	peserta 9	4	20
10	peserta 10	4	20
11	peserta 11	3	15
rata-rata nilai		47.27	

Dari daftar tabel M.1 didapat bahwa nilai rata-rata peserta pengembangan kompetensi penyusunan bahan ajar adalah 47,27. Angka tersebut merupakan rata-rata uji kompetensi peserta pelatihan dalam memahami materi *exelearning*.

Jika nilai yang dicapai 100% untuk memudahkan kategori persentase nilai, maka dibagi menjadi 4 (empat) kategori, diantaranya rendah, cukup tinggi, tinggi, dan sangat tinggi. Dengan rentang nilai 0-25 rendah, 26-50 cukup tinggi, 51-75 tinggi, 76-100 sangat tinggi. Lebih jelas tertuang dalam tabel.

Tabel M.2

dilapangan dan disertai dengan pembahasannya. Hasil penelitian yang dipaparkan merupakan hasil penelitian kuantitatif.

1. Skor rata-rata uji kompetensi

Hasil penskoran dapat dilihat dari rumus (1) dalam skala 100 maka di dapat nilai peserta secara rinci dalam table M.1 berikut ini:

Skala nilai persentase efektifitas

Skala Nilai	0-25	26-50	51-75	76-100
Kategori	Rendah	Cukup tinggi	Tinggi	Sangat tinggi

(Riduwan, 2012)

Untuk mencari presentase menggunakan rumus : persentase (%) = jumlah frekuensi reponden skala nilai/jumlah seluruh responden x 100%.

2. Evaluasi penyelenggaraan diklat

Analisis evaluasi penyelenggara diklat dilakukan untuk mengetahui aspek penyelenggara diklat dan evaluasi widyaiswara. Aspek pengelolaan pelatihan perencanaan tugas dan fungsi pelatihan mendapat nilai 81,77; aspek pengorganisasian

tugas dan fungsi pelatihan 77,95; aspek pelaksanaan tugas dan fungsi pelatihan 81,82; aspek penyelenggaraan pelatihan pelayanan kepada peserta 77,98; aspek pelayanan kepada widyaiswara dan tenaga pelatihan lainnya 79,39; dan aspek pengadministrasi pelatihan 78,33. Sedangkan untuk evaluasi terhadap widyaiswara terdapat rata-rata 86,07 untuk penyusunan bahan ajar berbasis program *exelearning*.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Peningkatan kompetensi peserta diklat melalui diklat secara regular atau klasikal dari hasil penelitian pada diklat didalam kampus atau diluar kampus, dikatakan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurdin S (2017) bahwa terdapat peningkatan kemampuan proses kognitif peserta diklat dengan kategori sedang dalam penguasaan materi multimedia berbasis komputer.

Keberhasilan capaian tujuan tidak lepas dari widyaiswara selaku fasilitator dalam pengelola pembelajaran yang kompeten. Akan tetapi kompetensi tersebut jika tidak diasah akan tumpul dan tertinggal informasi, seperti gergaji yang dipakai untuk menebang pohon tanpa melihat mata gergajinya sudah tumpul karena tidak pernah diasah, maka dari itu kompetensi seorang widyaiswara perlu di tingkatkan agar informasi yang didapat selalu kekinian, seperti mata gergaji yang perlu diasah agar tajam.

Dari daftar tabel M.1 di dapat bahwa nilai rata-rata peserta pengembangan kompetensi penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* adalah 47,27 Angka tersebut merupakan rata-rata uji kompetensi peserta pelatihan dalam memahami materi *exelearning*, jika dipresentasikan maka terdapat persentase

efektifitas 54,54% dengan kategori tinggi, 18,18% dengan kategori cukup tinggi, dan 27,30% dengan kategori rendah dalam memahami materi *exelearning*.

Reliabilitas adalah tingkat kestabilan skor yang diperoleh ketika dilakukan ujian ulang dengan menggunakan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau dari satu pengukuran ke pengukuran lainnya. Suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf reliabilitas yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap dan dihitung dengan koefisien reliabilitas (Arikunto,2009). Berdasarkan analisis anates v4 di dapat koefisien reliabilitas tes 0,92 untuk uji kompetensi jika kita interpretasikan pada table L.1, maka nilai reliabilitas tes uji kompetensi penyusunan bahan ajar *exelearning* dengan kategori sangat tinggi (sangat baik) dengan demikian soal tes uji kompetensi bahan ajar *exelearning* tingkat kesetabilannya sangat tinggi atau keajegannya sangat tinggi.

Menurut Rea (2005, 162) ada beberapa manfaat utama yang ditawarkan dalam pelatihan berbasis e-learning diantaranya a) kesiapan;b) pengurangan waktu pelatihan, program CBT yang fleksibel dapat mengikuti kemajuannya untuk menyesuaikan pengetahuan; c) pilihan langkah pembelajaran, pilihan ini dapat dilakukan pada seksi pada jarak waktu tertentu atau hanya sebagian waktu; d) lokasi pelatihan yang fleksibel tidak konvensional saja melainkan bisa e-learning, dan; e) konsistensi, materi menggunakan program web *exelearning* ini konsisten dalam pelaksanaannya dan benar dalam pemogramannya.

Hasil penelitian sejalan dengan prinsip yang disebutkan oleh Rea, bahwa pelatihan dengan menggunakan e-learning perlu persiapan yang baik dan terencana sehingga dalam pengelolaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, hal serupa juga telah di jabarkan dalam pelatihan widyaiswara berjenjang keberhasilan pelatihan dapat berjalan baik jika persiapan dan perencanaannya matang. Maka dari

hasil instrumen yang diberikan kepada peserta pelatihan didapat beberapa nilai yang menurut peneliti dapat dikatakan memuaskan. Berikut ini penilaian dari peserta pelatihan yang dikategorikan tinggi.

Pengelolaan program diklat juga dievaluasi dengan menggunakan instrumen dari LAN formulir 4 dan 5 maka didapat :

1. Evaluasi terhadap penyelenggaraan pelatihan
 - a. Aspek pengelolaan pelatihan perencanaan tugas dan fungsi pelatihan mendapat nilai 81,77;
 - b. Aspek pengorganisasian tugas dan fungsi pelatihan 77,95;
 - c. Aspek pelaksanaan tugas dan fungsi pelatihan 81,82;
 - d. Aspek penyelenggaraan pelatihan pelayanan kepada peserta 77,98;
 - e. Aspek pelayanan kepada widyaiswara dan tenaga pelatihan lainnya 79,39, dan;
 - f. Aspek administrasi pelatihan 78,33.
2. Evaluasi terhadap widyaiswara terdapat rata-rata 86,07 untuk penyusunan bahan ajar berbasis program *exelearning*.

Dari analisis evaluasi penyelenggaraan jika di persentasekan maka terdapat 81.77% aspek pengelolaan pelatihan perencanaan tugas dan fungsi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, 77.95% aspek pengorganisasian tugas dan fungsi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, 81.82% aspek pelaksanaan tugas dan fungsi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, 77.98% aspek penyelenggaraan pelatihan pelayanan kepada peserta dengan efektifitas sangat tinggi, 79.39% aspek pelayanan kepada widyaiswara dan tenaga pelatihan lainnya dengan efektifitas sangat tinggi, dan 78.33% aspek administrasi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, serta 86.07 evaluasi terhadap widyaiswara untuk penyusunan bahan

ajar berbasis program *exelearning* dengan efektifitas sangat tinggi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis uji kompetensi, dan evaluasi penyelenggaraan diklat. Dapat diambil simpulan bahwa pelatihan pengembangan kompetensi penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan sukses sesuai dengan yang direncanakan. Dari hasil analisis data kuantitatif dapat disimpulkan :

Dari hasil penelitian tersebut didapat rata-rata nilai uji kompetensi 47,27, terdapat persentase efektifitas sebesar 54,54% dengan kategori tinggi, 18,18% dengan kategori cukup tinggi, dan 27,30% dengan kategori rendah dalam memahami materi *exelearning*. Didalam analisis butir soal terdapat nilai reliabelitas tes 0,92 dengan kategori sangat tinggi, maka soal tes uji kompetensi penyusunan bahan ajar berbasis web *exelearning* tingkat kesetabilanya sangat tinggi.

Dari analisis evaluasi penyelenggaraan jika di persentasekan maka terdapat 81.77% aspek pengelolaan pelatihan perencanaan tugas dan fungsi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, 77.95% aspek pengorganisasian tugas dan fungsi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, 81.82% aspek pelaksanaan tugas dan fungsi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, 77.98% aspek penyelenggaraan pelatihan pelayanan kepada peserta dengan efektifitas sangat tinggi, 79.39% aspek pelayanan kepada widyaiswara dan tenaga pelatihan lainnya dengan efektifitas sangat tinggi, dan 78.33% aspek administrasi pelatihan dengan efektifitas sangat tinggi, serta 86.07 evaluasi terhadap widyaiswara untuk penyusunan bahan ajar berbasis program *exelearning* dengan efektifitas sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Abdurahmat (2003). Pengertian Tentang Efektifitas tersedia di <https://literaturbook.blogspot.co.id/2014/12/pengertian-efektivitas-dan-landasan.html> [diakses 5 Maret 2018].
- Fernandez, A.M. dkk. (2012). exelearning 2.0.1 portabel (windows)-zip. Tersedia di <http://exelearning.net/downloads/> [diakses 28 Nopember 2014].
- Nurdin, S. (2017). Multimedia Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif bagi Guru Madrasah. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, vol 24.
- _____. (2012). Peran Sesi Chat Dan Forum Diskusi Sebagai Media Komunikasi Antara Peserta Dan Tutor Dalam Diklat Jarak Jauh Guru Fisika Ma Tahun 2012. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, vol 18, 72-78.
- Prawiradilaga, D.S. (2012) *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Pemerintah nomor 11 tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil.
- PMA nomor 75 tahun 2015 tentang penyelenggaraan Pendidikan dan Pelatihan Pegawai pada Kementerian Agama.
- Perkalan Nomor 14 tahun 2017 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Widyaiswara Berjenjang.
- Rae, L. (2005) *Perencanaan Efektif*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer
- Riduwan. (2012) *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Salak, A. M. (2016) *Mata Diklat Perancangan Program Diklat*. Modul Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Lanjut. Jakarta: LAN.
- Sanjaya, W. (2012) *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siagian, S. P. (2001) *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Radar Jaya Offset.
- Sihombing, R.U. (2010) E-Modul Interaktif Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Sistem Syaraf, Kemampuan Generik Sains dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Tesis*, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (Mixed Methode)*. Bandung: CV Alfabeta.