

PENGEMBANGAN E-LEARNING SEBAGAI PEMBELAJARAN BLENDED-LEARNING UNTUK MENDUKUNG MATA KULIAH PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Oleh: Sugeng Bayu Wahyono, Ariyawan Agung Nugroho

ABSTRAK

Penggunaan E-LEarning sebagai salah satu komplemen pembelajaran dirasa dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaannya dengan perencanaan dan metode yang tepat diharapkan akan membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman dalam kegiatan perkuliahan. Karenanya, pengembangan e-learning dan konten berbasis *blended learning* diperlukan guna meningkatkan efektivitas perkuliahan PMPI.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan prosedur pengembangan meliputi *design, development, evaluation* dan *revision*. Pada tahun pertama ini, fokus penelitian adalah pada tahap desain dimana tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi kompetensi perkuliahan dan tujuan perkuliahan serta profil dan karakteristik mahasiswa dan produk yang dikembangkan. Data diperoleh melalui angket terbuka yang dibagikan kepada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (PMPI).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sepenuhnya menyatakan bahwa e-learning sangat diperlukan dan bahwa platform e-learning yang digunakan saat ini yakni Be-Smart belum dianggap cukup mengakomodasi kebutuhan belajar mahasiswa. Fitur produk yang dikembangkan diharapkan memiliki konten yang menarik, lengkap serta menyajikan tidak hanya video tutorial tetapi juga tuntunan atau panduan tertulis berupa langkah penyelesaian, hingga e-book dan audio pembelajaran. Interaksi e-learning yang dikembangkan perlu memungkinkan interaksi antar dosen dan mahasiswa atau sesama mahasiswa, serta dapat bersifat *synchronous* maupun *asynchronous*, selain dapat diaplikasikan dalam piranti gawai (gadget) dan memiliki kapasitas *storage* yang mampu menyimpan maupun mengunduh file dalam jumlah besar. Selain itu, kompetensi PMPI yang diharapkan mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hasil luaran berupa artikel ilmiah yang diterbitkan dalam prosiding dan luaran tambahan berupa Model, Prototype, Desain, Karya Seni, Rekayasa Sosial, Teknologi Tepat Guna, atau Kebijakan.

Kata Kunci: *E-Learning, Blended Learning, multimedia pembelajaran interaktif*