

**PENGEMBANGAN E-MODUL MULTIMEDIA
PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN
BAHAN AJAR DAN BUKU TEKS**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh

KUNTUM OKTAVIANI

16004111/2016

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

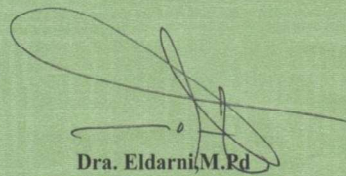
**PENGEMBANGAN E-MODUL MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DAN BUKU TEKS**

Nama : Kuntum Oktaviani
NIM/BP : 16004111/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 3 Juni, 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing,



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 196101161987032001

Ketua Departemen,



Dr. AbnaHidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan E-Modul Multimedia Pada Mata Kuliah Pengembangan
Bahan Ajar dan Buku Teks
Nama : Kuntum Oktaviani
NIM/BP : 16004111/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

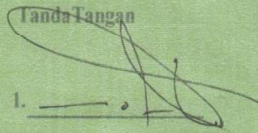
Tim Penguji

Padang, 3 Juni, 2022

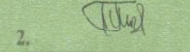
Nama

Tanda Tangan

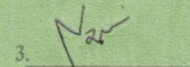
1. Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.196101161987032001

1. 

2. Anggota : Dr. Fetri Yeni J., M.Pd
NIP.196110111986022001

2. 

3. Anggota : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP.197811292003121001

3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kuntum Oktaviani
Nim/BP : 16004111/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
JudulSkripsi : Pengembangan E-Modul Multimedia Pada Mata Kuliah
Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri.
Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang
ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata
penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 3 Juni 2022

Yang menyatakan



Kuntum Oktaviani
NIM: 16004111

ABSTRAK

Kuntum Oktaviani (2022) : Pengembangan E-Modul Multimedia Pada Mata Kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks.

Penelitian Pengembangan *E-modul* Multimedia menggunakan Aplikasi *Flip PDF Profesional* Pada Mata Kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks Untuk Mahasiswa di Jurusan Teknologi Pendidikan UNP Belum adanya belajar *E-modul* dalam Mata Kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks dan di lakukan sebagai upaya dalam bahan ajar mengikuti kemajuan teknologi.oleh karena ini perlu adanya uapaya untuk menyiapkan rancangan bahan ajar yang bersifat *E-modul* agar menarik mahasiawa lebih tertarik dalam proses belajar *E-modul* ini dan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. Mengembangkan dalam *E-Modul* tujuan penelitian pengembangan *E-modul* Multimedia.

Jenis peneltian ini adalah penelitian pengembangan yang di kenal dengan istilah *Reseach and Develompment* (R&D). Uji validitas produk dilakukan oleh Validator yang terdiri dari satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji coba produk di lakukan kepada Mahasiawa Jurusan Teknologi Pendidikan UNP dengan jumlah 8 orang mahasiswa untuk menguji kepraktisan produk *E-modul* multimedia yang telah dihasilkan.

Berdasarkan hasil penilian kelayakan dari validator materi dan validator media,di peroleh hasil validasi materi rata-rata 4,48 dari skala 5,0 dikategorikan **sangat valid**, hasil dari validasi media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,92 dari skala 5,0 dikategorikan **sangat valid** dan hasil validitas media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,88 dari skala 5,0 dikategorikan **sangat valid** Berdasarkan hasil uji validitas dan praktilitas dapat disimpulkan bahwa *E-modul* Multimedia menggunakan Aplikasi *Flip PDF Profesional* Pada Mata Kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks untuk mahasiswa UNP Jurusan Teknologi Pendidikan yang di kembangkan **Sangat Valid** di gunakan Pada Mata Kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks .

Kata Kunci: *E-modul Multimedia Flip PDF Profesional* Bahan Ajar dan Buku Teks

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil 'Alamiin, segala puji dan syukur selalu tercurahkan kepada Allah SWT. Karena atas pertolongan dan kasih sayang-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan E-modul Multimedia Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks ”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dari kebahagiaan dan wujud syukur yang penulis dapatkan ini juga tak lepas dari peran para pahlawan yang membantu membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Eldarni, M.Pd. selaku dosen pembimbing dan penasehat akademik Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segimateri.
2. Ibu Fetri Yeni J,M.Pd. selaku Dosen dan validator ahli materi yang telah banyak membantu, membimbing dan memberikan untuk produk *E-Modul* yang dikembangkan.
3. Bapak Nofri Hendri,S.Pd, M.Pd. dan Ibu Novriyanti, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator ahli media dan banyak memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segimedia.

4. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat.
5. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua saya yaitu Ayahanda Kapten Inf Agus Lesmono dan Ibunda saya Fitriana, Alm. Mama saya Yunita dan serta nyakwa Rosmiati, M.Pd saya tersayang yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengirigi penulis dengan do'a yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman KTP BP16 yang senasib dan seperjuangan beserta teman-teman seperjuangan saya lain yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-persatu dan Mahasiswa UNP Jurusan KTP yang telah membantu penulis dalam mensukseskan penelitian ini.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Akhir kata penulis mendo'akan agar skripsi ini sangat bermanfaat untuk kita semua Amiin Ya Roball

Padang, 12 Mei 2022

Kuntum Oktaviani

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB IPENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Pengembangan.....	8
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Manfaat Pengembangan.....	9
G. Pentingnya Pengembangan.....	10
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB I IKAJIAN TEORI.....	13
A. Modul dan E-modul.....	13
1. Pengertian Modul.....	13
2. E-modul.....	14
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>e-modul</i>	17
B. Multimedia.....	18
1. Pengertian Multimedia.....	18
2. Karakteristik Multimedia.....	19

3.	Kelebihan Multimedia	20
4.	Format Multimedia.....	21
C.	Konsep Dasar Bahan Ajar	23
1.	Pengertian Bahan Ajar	23
2.	Sumber Bahan Ajar	26
3.	Kriteria Bahan Ajar	28
4.	Pemilihan Bahan Ajar	29
5.	Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar.....	33
6.	Cakupan.....	35
7.	Jenis Bahan Ajar	35
D.	Flip PDF Profesional	42
E.	Kerangka Konseptual.....	44
F.	Penelitian Relevan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....		49
A.	Jenis Penelitian	49
B.	Model Pengembangan	50
C.	Prosedur Pengembangan	52
1.	Tahapan pendefinisian (<i>define</i>).....	52
2.	Tahap perancangan (<i>design</i>)	53
3.	Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	54
4.	Tahap penyebaran (<i>disseminate</i>).....	55
D.	Instrumen Pengumpulan Data.....	56
1.	Dokumentasi.....	56
2.	Angket	57
E.	Teknik Analisis Data	63

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian.....	67
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	67
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	69
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	73
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	98
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	100
B. Pembahasan	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	105
DAFTAR RUJUKAN	106
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1. Penentuan skor skala <i>Likert</i>	57
Tabel 2. Kisi-kisi angket untuk mengukur validitas materi	58
Tabel 3. Kisi-kisi angket untuk mengukur validitas media.....	60
Tabel 4. Kisi-kisi angket untuk mengukur praktikalitas	61
Tabel 5. Kriteria interpretasi skor validitas.....	64
Tabel 6. Kriteria interpretasi skor praktikalitas.....	66
Tabel 7. Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks oleh Validator Ahli Materi.....	93
Tabel 8. Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Bahan Ajar dan Buku Teks oleh Ahli Validator Media 1	95
Tabel 9. Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Bahan Ajar dan Buku Teks oleh Validator Ahli Media 2	97
Tabel 10. Hasil Penilaian Praktikalitas dari Mahasiswa terhadap <i>E-Modul</i> Bahan Ajar dan Buku Teks	99
Tabel 11. Hasil Akhir Penilaian Validitas dan Praktikalitas	100
Tabel 12 . Hasil Perbaikan Sesuai dengan Saran dan Tindak Lanjut	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Ruang Kerja Aplikasi <i>Flip PDF Pprofessional</i>	43
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Flip PDF Professional</i>	44
Gambar 3. Kerangka konseptual pengembangan <i>e-modul</i>	45
Gambar 4. Bagan prosodur pengembangan model 4D	51
Gambar 5. Wajah Awal <i>E-modul</i>	75
Gambar 6. Wajah Pada Topik Pembelajaran	75
Gambar 7. Wajah Ahkir Pada <i>E-modul</i>	76
Gambar 8. Tampilan Indentitas Pengembangan	77
Gambar 9. Tampilan Pentunjuk Penggunaan	78
Gambar 10. Tampilan Daftar Isi	79
Gambar 11. Tampilan pentunjuk Mahasiswa	80
Gambar 12. Tampilan Pentunjuk Dosen	81
Gambar 13. Tampilan Daftar Gambar	82
Gambar 14. Tampilan Daftar Tabel	83
Gambar 15. Tampilan Identitas Perancang atau Penulis	84
Gambar 16. Tampilan Isi Materi.....	85
Gambar 17. Tampilan Pada Halaman Video	86
Gambar 18. Tampilan Halaman Rangkuman	86

Gambar 19. Tampilan Halaman Penugasan	87
Gambar 20. Tampilan Halaman Evaluasi	88
Gambar 21. Tampilan Halaman Kunci Jawaban	89
Gambar 22. Tampilan Halaman Daftar Pustaka	90
Gambar 23. Tampilan Halaman Glosarium	91
Gambar 24. Validasi Bersama Ahli Materi	165
Gambar 25. Validasi Bersama Ahli Media I.....	165
Gambar 26. Validasi Bersama Ahli Media II	166

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPS Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks ..	111
Lampiran 2. Tampilan Rincian Materi.....	123
Lampiran 3. Tampilan Flowchart.....	125
Lampiran 4. Tampilan Instrumen Penilaian Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Ahli Materi.....	126
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Ahli Media.....	131
Lampiran 6. Instrumen Praktikalitas untuk Mahasiswa	136
Lampiran 7. Hasil Pengisian Angket Oleh Ahli Materi	138
Lampiran 8. Hasil Pengisian Angket Validasi Oleh Ahli Media I.....	144
Lampiran 9. Hasil Pengisian Angket Validasi Oleh Ahli Media II.....	150
Lampiran 10. Hasil Pengisian Angket Praktilitas Oleh Mahasiswa.....	156
Lampiran 11. Data Hasil Kerja Lembar Praktis Mahasiswa	162
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	163
Lampiran 13. Surat Izin Penugasan Validasi Materi dan Media.....	164
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal sangat penting dan berguna bagi manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini dalam keadaan pandai dan trampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupan tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu sistem teratur yang mengembangkan misi yang cukup luas yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan pengembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan dan keimanan. Di dalam pendidikan ada proses belajar mengajar yang terdiri antara guru dan siswa yang sedang berinteraksi. Dalam proses pembelajaran guru wajib memilih dan berinovasi dalam membuat metode dan media yang benar.

Pendidikan tinggi adalah pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dari pada pendidikan menengah pada jalur pendidikan tinggi (PP 30 Tahun 1990, pasal 1 Ayat 1). Perguruan tinggi merupakan kelanjutan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan professional yang dapat menerapkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian (UU 2 tahun 1989, pasal 16 ayat 1).

Kecanggihan teknologi yang dijadikan media penyimpanan komunikasi di manfaatkan dalam segala bidang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan lembaga yang berusaha membangun watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental, intelek dan keperbadian dalam rangka membentuk manusia seutuhnya sesuai amanat UU sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 tentang sistem pendidikan yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara”.

Penjelasan Undang-Undang diatas menegaskan bahwa sidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian dan penanganan secara instesiv baik oleh pemerintah, masyarakat maupun mengelola pendidikan.

Kemajuan teknologi telah membawa telah dapat membawa pengaruh dalam sumber belajar, salah satunya yaitu *E-modul*. *E-modul* pada dasarnya merupakan *E-modul* yang ditrafomarsikan penyajian dalam bentuk Elektronik untuk memperkarya pelajaran dalam setiap jenjang pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga agar dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Hamalik, 2012). Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dapat memanfaatkan ilmu teknologi,

seperti yang dijadikan sebagai bahan ajar dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara kerjanya. Bahan ajar menurut bentuknya berupa bahan ajar cetak, bahan ajar dengar dan bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar menurut cara kerjanya terdiri dari bahan ajar tidak diproyeksikan, bahan ajar di proyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video dan bahan ajar media komputer sesuai dengan perkembangan zaman. Bahan ajar tidak hanya berupa buku tetapi juga dapat di ambil dari internet ataupun dari sumber lain berupa jurnal, artikel, buku elektronik (*e-book*), dan modul elektronik (*E-modul*) sehingga mempermudah mahasiswa untuk mencari materi yang akan di pelajari.

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. *E-modul* adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator /pendidikan dengan demikian maka sebuah modul harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Apabila pendidik memiliki fungsi menjelaskan sesuatu maka modul harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya (Dra.Eldarni,M.Pd).

Pengembangan *E-modul* sistem komputer bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas sumber belajar yang terdapat dalam perguruan tinggi

mempermudah mahasiswa belajar, dan meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam belajar meningkatkan kemauan dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran.

Pengembangan *E-modul* sistem komputer ini menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang bertujuan untuk membuat peserta didik aktif, dan mandiri dalam proses pembelajaran, bertanggungjawab dan berinisiatif untuk menggali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhan, membangun serta mempresentasikan pengetahuan berdasarkan kebutuhan dan sumber-sumber yang ditemukan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penyediaan media pembelajaran yang merupakan salah satu komponen pembelajaran adalah Multimedia Interaktif yang dikembangkan menggunakan salah satu *software* yang digunakan dalam membuat tampilan modul menjadi sebuah modul elektronik digital berbentuk *flipbook* yaitu aplikasi *Flip PDF Professional*.

Dengan dikembangkan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran yang mandiri dan menyenangkan.

Mata kuliah Bahan Ajar merupakan salah satu bentuk kajian yang memberikan pemahaman dan pengalaman secara teori dan praktek dalam membuat bahan ajar bagi kepentingan proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran

sebagaimana Mulyasa (2006 : 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat di artikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Widodo dan Jasmadi (2013 : 1) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran metode batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala komplektesinya

Menurut situs resmi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang di update pada 20 Juli 2018. Teknologi pendidikan sebagai suatu profesi secara umum mempunyai visi menjadi program studi unggul dalam bidang teknologi pembelajaran berdasarkan keimanan dan ketakwaan pada tahun 2020. Adapun misi Teknologi Pendidikan sebagai profesi yaitu melaksanakan pendidikan dan pembelajaran berbasis *Alam Takambang Jadi Guru*, serta melakukan penelitian untuk penerapan dan pengembangan bidang teknologi pembelajaran untuk kemajuan masyarakat dan bangsa berbasis *Alam Takambang Jadi Guru*.Melaksanakan pengabdian pada masyarakat berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan masyarakat bidang teknologi pembelajaran berdasarkan *Alam Takambang Jadi Guru*, serta melakukan tata kelola program studi Teknologi Pembelajaran yang transparan, akuntabel, kredibel, dan adil berdasarkan *Alam Takambang*

Jadi Guru. Visi dan Misi tersebut sejalan dengan lima kawasan Teknologi Pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penelitian tentang proses dan sumber untuk belajar.

Tujuan utama Teknologi Pendidikan adalah mengidentifikasi dan memecahkan masalah sumber belajar. Pemecahan masalah belajar tersebut amat penting karena terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran, dengan adanya proses pembelajaran yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu sumbangan nyata yang dapat ditunjukkan bidang Teknologi Pendidikan adalah penyediaan sumber-sumber belajar melalui kegiatan pengembangan (*development*).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama mengikuti perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks dan wawancara penelitian dengan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks didapatkan keterangan bahwa pada mata perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks dilaksanakan metode ceramah oleh dosen yang materinya bersifat teori dengan menggunakan *Powerpoint*. Materi bersifat praktik dosen dan menjelaskan dengan metode praktik atau secara langsung didemokan dengan bantuan proyektor. Aktivitas perkuliahan selain mendengarkan penjelasan dari dosen mahasiswa di tuntut aktif dalam pembagian kelompok sesuai dengan silabus dan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk tampil dan menggunakan metode tanya jawab setelah kelompok menjelaskan materi

tersebut. Setelah itu untuk tugas akhir akan diberikan praktek pembuatan bahan ajar berupa E-modul.

Sebagai mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang harus memahami mata Kuliah Bahan Ajar tersebut menggunakan program ini dilingkungan kampus. Oleh karena itu dirasa perlu adanya pengembangan tentang program **“PENGEMBANGAN E-MODUL MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH BAHAN AJAR.”** Selaras dengan misi jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Pendidikan yaitu melaksanakan mengerjakan E-modul tersebut dengan mata kuliah Bahan Ajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya penguasaan mahasiswa tentang *E-modul* berbasis multimedia untuk menarik peserta didik dalam proses pembelajaran .
2. Kurangnya kreatifitas dan variatif media pembelajaran yang menarik didalam mata kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks.
3. Minimnya penguasaan mahasiswa dalam ide Multimedia Interaktif di dalam mata kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas ,maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *E-modul* Multimedia Interaktif pada mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks?
2. Bagaimana validitas pengembangan *E-modul* bernasis multimedia interaktif pada mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional*?
3. Bagaimana praktilitas pengembangan *E-modul* multimedia interaktif pada mata kuliah pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks?

D. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Boleh dilengkapi *E-modul* Pengembangan multimedia pada mata kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks.
2. Menghasilkan *E-modul* multimedia pada mata kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks.
3. Menghasilkan produk *E-modul* memakai multimedia dengan program *Flip PDF Profesional* pada mata kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks yang menarik dan praktis

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan disini adalah Pengembangan *E-modul* Berbasis Multimedia pada mata kuliah bahan ajar. Materi yang dirancang sesuai dengan silabus Pengembangan Bahan Ajar di Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang bobot mata kuliah 3 SKS. Ini merupakan sebuah *E-modul* berbasis multimedia menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional* yang sesuai dengan kriteria kevalidan media dan materi pada mata kuliah Bahan Ajar. Hasil *E-modul* berbasis multimedia tersebut dikemas dalam bentuk BUKU dan CD/DVD atau dapat disimpan dalam *Flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan oleh dosen baik mahasiswa.

Spesifikasi Komputer yang di perlukan untuk dapat menjalankan E-modul berbasis Multimedia dengan baik sebagai berikut:

1. Komputer dengan OS windows 7/ windows 8/ windows 10.
2. Komputer dilengkapi dengan program Adob Flash atau sejenisnya.
3. VGA (Video Graphics Array) 32 meabyte.
4. Resolusi monitor resolusi 1366x768 pixel.
5. Speker aktif atau headphone.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang pengembangan *E-Moul* menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional*

dalam mata kuliah Bahan Ajar dan Buku Teks sebagai persyaratan guna memperoleh gelar saejana pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

2. Bagi Dosen dan Mahasiswa sangat bermanfaat sebagai bahan mata kuliah Bahan Ajar dengan menggunakan aplikasi *Fli PDF Profesional*.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *E-modul* berbasis multimedia pada mata kuliah Bahan Ajar dilakukan sebagai upaya dalam pemecahan masalah pembelajaran. Terutama bagi peneliti sebagai mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP) yang memiliki tugas untuk mengembangkan media pembelajaran. Karena hal tersebut adalah bentuk perwujudan terhadap Misi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP. Selain itu untuk menciptakan sebuah multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan begitu dapat mengoptimalkan dan mengembangkan fungsi dan tujuan pengembangan multimedia interaktif sebagai upaya untuk lebih meningkatkan efektif dan efisien dalam proses pembelajaran .

H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dikemukakan oleh Brog dan Gall model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam Emzir (2012 : 270). Brog dan Gall mengemukakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan terdapat

beberapa langkah yaitu bersifat siklus yaitu : (1) penelitian dan pengumpulan informasi (2) perencanaan (3) pengembangan produk awal produk (4) Uji lapangan awal (5) Revisi produk (6) Uji lapangan utama (7) Revisi produk operasional (8) Uji lapangan operasional (9) Revisi produk akhir (10) Diseminasi dan impeltasi.

Brog dan Gall dalam Emzir (2011 : 270) juga menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk kemungkinan dalam membatasi langkah penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian ini,peneliti menyederhanakan langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi lima langkah penelitian yaitu:

1. Melakukan perencanaan (observasi lapangan dan studi pendahuluan).
2. Mengembangkan produk awal.
3. Melakukan validitas produk (validitas dan revisi).
4. Melakukan uji coba terbatas.
5. Hasil produk akhir.

Pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki peranan besar dalam mempermudah siswa untuk mendapatkan materi dalam proses pembelajaran. Diasumsikan media interaktif ini akan mampu memenuhi kebutuhan informasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa. Namun permasalahan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Flip PDF Profesional* masih sedikit penggunaan dan pengembangannya.Pengembangan media pembelajaran interaktif ini

dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran.