

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA  
MATERI DESAIN GRAFIS KELAS IX SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

**WIDYA AISYAH AT THAHIRAH**  
NIM. 18004044

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA  
MATERI DESAIN GRAFIS KELAS IX SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

**WIDYA AISYAH AT THAHIRAH**  
NIM. 18004044

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA  
MATERI DESAIN GRAFIS KELAS IX SMP**

Nama : Widya Aisyah At Thahirah  
NIM/BP : 18004044/2018  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

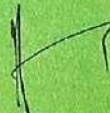
Padang, Agustus 2022

Disetujui oleh  
Pembimbing



Drs. Syafrii, M.Pd  
NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP.19830126 200812 2 002

## HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

**Judul** : Pengembangan E-Modul Berbasis Hypercontent Pada Materi  
Desain Grafis Kelas IX SMP  
**Nama** : Widya Aisyah At Thahirah  
**NIM/BP** : 18004044/2018  
**Departemen** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
<b>Ketua</b>	: Drs. Syafril, M.Pd. NIP. 19600414 198403 1 004	
<b>Anggota</b>	: Dr. Ulfa Rahmi, M.Pd NIP. 19870524 201404 2 003	
<b>Anggota</b>	: Nofri Hendri, S.Pd M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Aisyah At Thahirah  
NIM/BP : 18004044/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Hypercontent* Pada Materi  
Desain Grafis Kelas IX SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau perguruan tinggi lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2022  
Yang Menyatakan,

  
Widya Aisyah At Thahirah  
NIM. 18004044

## ABSTRAK

Widya Aisyah At Thahirah. 2022. Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Hypercontent* Pada Materi Desain Grafis Kelas IX SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan *e-modul* berbasis *hypercontent* ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan yang dialami siswa, dimana ketika siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami, guru kurang maksimal dalam memberikan jawaban untuk siswa, karena banyaknya siswa bertanya. Untuk mengatasi permasalahan ini maka perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran, solusi yang dapat dilakukan yaitu penggunaan sebuah media pembelajaran yang dapat dijadikan bahan ajar dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *e-modul* pada materi desain grafis kelas IX SMP serta mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk *e-modul* yang dikembangkan sehingga valid, praktis dan layak digunakan .

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari:(1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develope* (Pengembangan), (4) *Dessiminate* (Penyebaran). Uji validitas dilakukan oleh 3 validator yaitu 2 validator ahli media dan 1 validator ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 responden siswa kelas IX di SMP Negeri 4 Bukittinggi.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli media produk *e-modul* dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dengan jumlah rata-rata penilaian yaitu 4,64. Hasil validasi penilaian oleh ahli materi juga dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dengan jumlah rata-rata penilaian yaitu 4,95. Selanjutnya, hasil uji coba untuk praktikalitas produk *e-modul* berada pada kategori “sangat praktis” digunakan dengan rata-rata keseluruhan 4,57. Jadi, berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* dapat dikembangkan valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Bimbingan TI&K.

**Kata Kunci:** *E-modul, Hypercontent.*

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *E-modul* berbasis *Hypercontent* Pada Materi Desain Grafis Kelas IX SMP ” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. Syafril selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr.Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Teknologi Pendidikan FIP UNP sekaligus Dosen Penguji 1 pada skripsi ini yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
3. Bapak Nofri Hendri S. Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji 2 pada skripsi ini yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.

6. Mama, Papa, dan Nenek yang telah berjasa mendidik dan senantiasa mendo'akan penulis tiada henti yang selalu memberikan perhatian, motivasi, dan dukungan kepada penulis.
7. Teristimewa teman- teman yang senasib dan seperjuangan Ahmad Yusuf, Aulia Anggraini, Khairunnissa, Rahmad Wahyu Darmawan, Sendy Rahmadayani, Sonia, Veona Hartanti dan terutama Rahmi Ismah yang telah menjadi menjadi teman dekat sekaligus teman sekamar bagi penulis selama perkuliahan dan semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.
8. Keluarga besar Teknologi Pendidikan 2018 yang telah menjadi bagian dari cerita suka dan duka penulis selama menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulis bukanlah makhluk yang sempurna, sehingga tidak lepas dari berbagai kekurangan. Untuk itu, dengan senang hati dan penuh harapan penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2022

Penulis

Widya Aisyah At Thahirah  
NIM.18004044



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Pengembangan .....	11
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Pentingnya Pengembangan .....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
I. Manfaat Pengembangan .....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Landasan Teoritis .....	16
1. Desain Pesan Pembelajaran.....	16
2. Media Pembelajaran .....	20
3. Bahan Ajar.....	23
4. <i>E-modul</i> .....	27
5. <i>Hypercontent</i> .....	34
6. Aplikasi <i>Canva</i> .....	36
7. Mata Pelajaran Bimbingan TI&K .....	40
8. Materi Bimbingan TI&K Kelas IX.....	43
B. Validitas dan Pratikalitas.....	44

C. Penelitian yang Relevan .....	46
D. Kerangka Konseptual .....	47
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	49
A. Jenis Penelitian .....	49
B. Model Pengembangan .....	50
C. Prosedural Pengembangan .....	51
D. Uji Coba Produk .....	55
E. Subjek Uji Coba .....	56
F. Jenis Data .....	56
G. Intrumen Pengumpulan Data .....	56
H. Teknik Analisis Data .....	61
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....	64
A. Hasil Pengembangan .....	64
1. Hasil Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	64
2. Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	69
3. Hasil Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	71
4. Hasil Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	83
B. Pembahasan .....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	90
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91
DAFTAR RUJUKAN .....	92
LAMPIRAN .....	96

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
Tabel 1. Kisi – Kisi Angket Validitas <i>E-modul</i> Ahli Media .....	57
Tabel 2. Kisi- Kisi Angket Validitas <i>E-modul</i> Ahli Materi .....	58
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas .....	59
Tabel 4. Skor Skala <i>Likert</i> .....	61
Tabel 5. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 .....	62
Tabel 6. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 .....	63
Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 8. Uraian Revisi Produk Ahli Media I .....	75
Tabel 9. Uraian Revisi Ahli Media 2 .....	78
Tabel 10. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi .....	80
Tabel 11. Hasil Uji Praktikalitas Siswa .....	82
Tabel 12. Penilaian Akhir Produk <i>E-Modul</i> .....	88

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Hal</b>
Gambar 1. Membuat Halaman Baru Pada <i>Canva</i> .....	37
Gambar 2. Desain <i>Template</i> yang Ada Pada <i>Canva</i> .....	38
Gambar 3. Membuat Teks Pada <i>Canva</i> .....	38
Gambar 4. Memasukkan gambar ,video dan audio.....	39
Gambar 5. Menambahkan <i>Barcode</i> Pada <i>Canva</i> .....	39
Gambar 6. Menambahkan <i>Hyperlink</i> Pada <i>Canva</i> .....	40
Gambar 8. Mengekspor Hasil Desain <i>E-Modul</i> .....	40
Gambar 9. Kerangka Konseptual .....	48
Gambar 10. Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D .....	55
Gambar 11. Kegiatan Validasi dengan Ahli Media 1 .....	146
Gambar 12. Kegiatan Validasi dengan Ahli Media 2 .....	146
Gambar 13. Kegiatan Validasi dengan Ahli Materi.....	147
Gambar 14. Kegiatan Pengenalan Produk Kepada Siswa.....	147
Gambar 15. Kegiatan Uji Coba Produk Kepada Siswa .....	148
Gambar 16. Pengisian Angket Praktikalitas.....	148
Gambar 17. Penyebaran Media Bersama Guru B.TI&K SMP N 1 Bukittinggi .	149
Gambar 18. Penyebaran Media Bersama Guru B.TI&K SMP N 6 Bukittinggi .	149
Gambar 19. Penyebaran Media Bersama Guru B.TI&K SMP N 8 Bukittinggi .	150

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Hal</b>
Lampiran 1. Silabus .....	96
Lampiran 2. <i>Flowchart</i> .....	103
Lampiran 3. <i>Storyboard</i> .....	104
Lampiran 4. Angket Validasi Media.....	118
Lampiran 5. Angket Validasi Materi .....	129
Lampiran 6. Angket Praktikalitas .....	134
Lampiran 7. Tabel Penilaian Praktikalitas Siswa.....	144
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	146
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari Kampus .....	151
Lampiran 10. Surat Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol.....	152
Lampiran 11. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMP N 4 Bukittinggi... 153	153
Lampiran 12. Surat Izin Penyebaran Media Untuk SMP N 1 Bukittinggi.....	154
Lampiran 13. Surat Izin Penyebaran Media Untuk SMP N 6 Bukittinggi.....	155
Lampiran 14. Surat Izin Penyebaran Media Untuk SMP N 8 Bukittinggi.....	156
Lampiran 15. Surat Balasan Penyebaran Media dari SMP N 1 Bukittinggi.....	157
Lampiran 16. Surat Balasan Penyebaran Media dari SMP N 6 Bukittinggi.....	158
Lampiran 17. Surat Balasan Penyebaran Media dari SMP N 8 Bukittinggi.....	159

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang unggul dan bermutu. Salah satu tolak ukur dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui peningkatan efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pendidikan yang dilaksanakan secara terarah dan berkelanjutan (Sholihah & Fir, 2019). Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas dapat dimulai dari peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan secara efektif.

Keberhasilan dalam melaksanakan mutu pembelajaran yang efektif ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu siswa, guru dan media pembelajaran. Selain ditentukan oleh ketiga aspek utama tersebut, aspek pendukung seperti sekolah, orang tua dan lain sebagainya juga memiliki peran yang tidak kalah penting. Semua tolak ukur keberhasilan ini harus saling mendukung proses pembelajaran. *Pertama*, aspek guru berperan sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami bahan ajar. *Kedua*, aspek siswa sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran secara utuh sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari dengan semestinya.

*Ketiga*, media pembelajaran yang merupakan media yang berperan sebagai perantara tersampainya materi. Ketiga aspek ini tidak dapat saling menggantikan satu sama lain, karena kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif apabila seluruh aspek yang berpengaruh di dalamnya saling mendukung.

Namun, dalam mencapai keberhasilan implementasi pembelajaran sangat ditentukan oleh aspek guru. Sebab, guru merupakan pelaku penggerak dan ujung tombak dalam proses pembelajaran. Untuk itu, upaya dalam mencapai keberhasilan pembelajaran guru harus selalu meningkatkan kinerja dalam mengelola pembelajaran yang optimal, mulai dari kegiatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Fungsi perencanaan pembelajaran adalah untuk mempermudah guru dalam melaksanakan tugas selanjutnya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan konsep yang efektif dan efisien. Setelah merencanakan pembelajaran, tugas guru selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran, dimana guru harus menunjukkan penampilan yang terbaik bagi siswa, mulai dari penjelasan yang mudah dipahami, penguasaan ilmu yang benar, serta seni dalam mengontrol siswa. Selanjutnya guru juga harus mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Segala sesuatu yang terencana harus dievaluasi apakah rencana yang telah disusun sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, apakah siswa dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan, serta mengetahui apakah guru telah menggunakan metode pembelajaran yang

tepat.

Fakta yang dapat ditemukan di berbagai sekolah membuktikan bahwa sering ditemui berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, sebagian besar masalah ini disebabkan oleh belum optimalnya proses komunikasi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung pada suatu sistem pembelajaran, sedangkan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Jika media pembelajaran tidak ada, maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.

Sukiman (2012: 29) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah :

“Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran efektif .”

Pernyataan yang dikemukakan oleh Sukiman bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Pentingnya media pembelajaran juga dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar menyebutkan bahwa, “Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Miftah (2013)



menambahkan bahwa media pembelajaran dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Selain itu, menurut Amilia & Maiziani (2020) mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat menumbuhkan minat bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi, dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah alat bantu bisa berupa alat, bahan/keadaan dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bimbingan TI&K merupakan salah satu mata pelajaran yang penting, karena materi yang dipelajari dapat digunakan langsung secara praktik dalam berbagai bidang kehidupan. Bimbingan TI&K yang dilakukan di sekolah bertujuan agar untuk mempersiapkan siswa untuk memiliki sejumlah ilmu pengetahuan tentang teknologi, sehingga siswa dapat memanfaatkan TI&K dengan baik dan benar sesuai dengan ilmu yang telah dipelajarinya. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran belum berjalan dengan optimal, salah satunya disebabkan oleh minimnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan PLK di SMP Negeri 4 Bukittinggi Periode Juli-Desember 2021, dapat ditemukan masalah pada pembelajaran Bimbingan TI&K yaitu ketika siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami, guru kurang maksimal dalam

memberikan jawaban untuk siswa, karena banyaknya siswa yang bertanya. Hal ini disebabkan, Bimbingan TI&K didominasi materi praktikum yang terdiri dari prosedur penggunaan sebuah aplikasi tertentu. Maka, untuk menjawab pertanyaan siswa, guru satu persatu harus menjelaskan prosedurnya. Observasi yang telah dilakukan menunjukkan keterbatasan penggunaan media serta sumber belajar hanya diperoleh dari guru saja, sehingga hal ini berpengaruh pada kurangnya proses perolehan informasi yang bermakna bagi siswa dan mengakibatkan hasil belajar siswa terutama pada ranah keterampilan tidak baik. Untuk mengatasi permasalahan ini maka perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran, solusi yang dapat dilakukan yaitu penggunaan sebuah media pembelajaran yang dapat dijadikan bahan ajar dalam belajar. Bahan ajar menjadi sangat penting, karena siswa dapat memiliki banyak sumber belajar dan secara kognitif dapat membuat siswa berfikir secara kreatif dalam aktifitas belajarnya (Bentri,dkk, 2019).

Berdasarkan karakteristik mata pelajaran Bimbingan TI&K, kemandirian siswa dalam belajar merupakan hal yang terpenting, karena tujuan mata pelajaran ini siswa diharapkan memiliki sejumlah pengetahuan dan keterampilan sendiri yang akan berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam belajar. Dengan demikian, bahan ajar yang efisien dan mengutamakan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Bimbingan TI&K adalah *e-modul*. *E-modul* merupakan bahan ajar yang disajikan secara elektronik yang bersifat *self instructional* dimana siswa

mampu membelajarkan diri sendiri (mandiri) dan tidak tergantung pada pihak lain.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maifil (2018) telah mengembangkan sebuah bahan ajar untuk mata pelajaran Bimbingan TI&K yaitu sebuah *e-modul*. Namun, pada pengembangan *e-modul* yang telah dikembangkan, ditemukan perlu adanya inovasi yang kreatif untuk menciptakan *e-modul* yang digunakan tidak hanya untuk literasi, namun juga bisa mengajak siswa untuk berimajinatif serta memiliki keterampilan dalam bidang TI&K.

Untuk menciptakan *e-modul* yang lebih bisa mengajak siswa untuk berimajinatif serta memiliki keterampilan dalam bidang TI&K, maka penulis akan membuat *e-modul* berbasis *hypercontent*. *E-modul* adalah sebuah bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang terdiri dari teks, gambar, *link hypertext*, audio, dan video pembelajaran yang disajikan dalam bentuk format elektronik. Sedangkan *hypercontent* adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan keberadaan konten (*content*) yang terhubung dengan konten lain secara stimulan. Secara sederhana *hypercontent* merupakan konsep yang menghubungkan satu materi dan materi lain secara stimulan dalam satu program teknologi digital tertentu (Prawiradilaga dkk., 2018).

Perbedaan antara *e-modul* konvensional dengan *e-modul* berbasis *hypercontent*, terletak pada memuat konsep materi yang ditautkan pada *link hypertext* serta *barcode* (Prawiradilaga dkk., 2018). Kegunaan *link hypertext*

pada *e-modul* untuk memudahkan siswa memahami beberapa penjelasan istilah kata yang sulit dimengerti, sedangkan *barcode* membantu siswa untuk membuka video pembelajaran yang disajikan, ketika siswa menggunakan *e-modul* dalam bentuk cetak. Untuk itu, saat membuka *link hypertext* dan *barcode* diperlukan akses internet dan teknologi pendukung seperti *smartphone*, komputer/laptop. Selain itu perbedaannya, untuk membaca *e-modul hypercontent* tidak menentukan unit apa untuk memulai atau unit apa untuk mengakhiri, pembaca dapat memulai dari mana saja asalkan materi yang lainnya tuntas, sedangkan modul konvensional biasanya teratur, runtut yakni mengikuti alur, seperti unit 1 berlanjut ke unit 2, ke unit 3, dan seterusnya. Penggalan isi dicerna secara procedural, ketuntasan diperoleh jika urutan penyajian diikuti secara tuntas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *hypercontent* adalah modul pembelajaran yang disajikan dalam bentuk elektronik dimana satu materi dengan materi lain dihubungkan secara stimulan pada penggunaan teknologi. Salah satu karakteristik *e-modul* berbasis *hypercontent* yaitu *user friendly* atau mudah digunakan, dimana dalam penyajian materi pelajaran dan bahasa yang digunakan akan membuat siswa merasa akrab serta termotivasi untuk mempelajarinya. Hakikatnya, *e-modul* yang dikembangkan hendaklah menjadi sumber informasi yang mudah dicermati dan digunakan (Prawiradilaga dkk., 2018).

Pemilihan *e-modul* berbasis *hypercontent* sebagai bahan ajar, dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan gaya belajar siswa

dalam mata pelajaran Bimbingan TI&K. *Pertama*, perkembangan zaman sekarang menuntut pendidikan untuk menciptakan berbagai inovasi dalam belajar yang didukung dengan kecanggihan penggunaan teknologi. Penggunaan *e-modul* sendiri di akses melalui teknologi, dengan demikian hal ini akan mendukung inovasi dalam pembelajaran serta memudahkan siswa untuk mengakses informasi. *Kedua*, ada berbagai macam gaya siswa dalam belajar, seperti yang dikemukakan oleh Connell (dalam Yaumi, 2013: 127) yaitu: (1) *visual learners* (belajar sesuatu baik dari penglihatan); (2) *auditory learners* (belajar sesuatu baik dari pendengaran); (3) *kinesthetic learners* (melakukan aktivitas secara fisik). Dengan berbagai macam gaya belajar tersebut, pengembangan media *e-modul* berbasis *hypercontent* cocok digunakan, karena dalam bahan ajar ini terdapat berbagai macam topik yang disajikan mulai dari teks, gambar, *link hypertext*, audio, dan video pembelajaran yang membuat siswa mandiri belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing dimana saja dan kapan saja. Sehingga tidak ada faktor penghambat siswa dalam memperoleh informasi, jika ada materi yang kurang dipahami.

Penelitian mengenai *e-modul* berbasis *hypercontent* juga telah dilakukan diantaranya adalah dari jurnal Amin (2020) yang berjudul *Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa* menunjukkan bahwa respon mahasiswa sebesar 96% terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *hypercontent* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Lalu, uji kelayakan dari media sebesar 72,6% dengan

kategori layak dan uji kelayakan dari media dengan hasil 82,9% dengan kategori sangat layak (Amin dkk., 2020). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Anisa (2021) yang berjudul *Pengembangan Modul Hypercontent Berorientasi HOTS*, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *e-modul* berbasis *hypercontent* mampu membantu guru dalam meningkatkan kemampuan serta mandiri dalam belajar (Anisa dkk, 2021). Pemaparan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *hypercontent* mampu membuat siswa memperoleh materi yang jelas serta detail melalui visualisasi (video pembelajaran) dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan serta mandiri dalam belajar.

Pengembangan *e-modul* berbasis *hypercontent* dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* adalah salah satu aplikasi yang dapat mendukung pengembangan *e-modul* sebagai salah satu bahan ajar yang cukup menarik serta mudah untuk dilaksanakan sehingga pembelajaran tidak monoton. Kelebihan pada aplikasi ini, *canva* memiliki berbagai macam desain tampilan yang bagus, tidak hanya terpaku kepada tulisan–tulisan saja tetapi juga dilengkapi fitur–fitur teks, gambar, *link hypertext*, audio dan video pembelajaran sehingga penyajian materi selama pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Selain itu, dalam pengaplikasiannya, pengguna atau siswa tidak perlu menggunakan aplikasi pendukung untuk menggunakannya, karena *canva* dapat digunakan secara *online*. Untuk memberikan materi kepada siswa, guru hanya perlu memberikan link *e-*

*modul*. Dengan menggunakan aplikasi ini dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi serta membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Pengembangan *E-modul* Berbasis *Hypercontent* Pada Materi Desain Grafis Kelas IX SMP**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan sebagai berikut:

1. Aktifitas pembelajaran kurang berjalan optimal, karena keterbatasan penggunaan media serta bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Proses perolehan materi yang didapatkan siswa kurang lengkap, dikarenakan saat siswa bertanya mengenai materi yang kurang dipahaminya, guru kurang maksimal dalam memberikan jawaban.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, kemampuan dan pengalaman penulis, maka penelitian hanya dibatasi pada beberapa hal:

1. Pengembangan *e-modul* dirancang sebagai bahan ajar Bimbingan TI&K untuk kelas IX.
2. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan *e-modul* Bimbingan TI&K juga dibatasi pada aplikasi *canva*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* berbasis *hypercontent* pada materi desain grafis untuk kelas IX SMP ?
2. Bagaimana validitas *e-modul* berbasis *hypercontent* pada materi desain grafis untuk kelas IX SMP?
3. Bagaimana praktikalitas *e-modul* berbasis *hypercontent* pada materi desain grafis untuk kelas IX SMP ?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *e-modul* desain grafis berbasis *hypercontent* untuk siswa kelas IX SMP.
2. Menghasilkan *e-modul* desain grafis berbasis *hypercontent* untuk siswa kelas IX SMP yang valid.
3. Menghasilkan *e-modul* desain grafis berbasis *hypercontent* untuk siswa kelas IX SMP yang praktis.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya bahan ajar *e-modul* desain grafis berbasis *hypercontent* untuk mata pelajaran Bimbingan TI&K yang berkualitas dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini



yaitu:

1. Dari aspek materi, bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *hypercontent* ini memuat materi Bimbingan TI&K kelas IX SMP Semester 1 dari KD 3.1 sampai dengan KD 3.6 tentang desain grafis.
2. Dari aspek pembelajaran, bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *hypercontent* ini dilengkapi dengan topik materi seperti teks, gambar, *link hypertext*, audio, dan video pembelajaran yang akan mempermudah siswa dalam memperoleh informasi.
3. Dari aspek media, pembuatan *e-modul* berbasis *hypercontent* dibuat menggunakan aplikasi *canva* dan produk yang dihasilkan berupa *html*. Adapun aplikasi pendukung dalam pembuatan *e-modul* ini antara lain *website mp3.juice* untuk *backsound* video pembelajaran, *camtasia* untuk *editing* video pembelajaran.
4. Dari aspek penggunaan, bahan ajar yang dikembangkan digunakan oleh guru dan siswa. Bahan ajar ini dapat dijalankan melalui komputer/laptop/*smartphone*, tanpa harus mengunduh aplikasi pendukung untuk menjalankannya. Lalu, juga dilengkapi panduan penggunaan *e-modul*.

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *hypercontent* ini dilakukan dalam upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran serta mengatasi keterbatasan penggunaan bahan ajar dalam belajar. Pengembangan *e-modul* berbasis *hypercontent* dapat mempermudah siswa

dalam memperoleh materi yang lengkap, siswa dapat belajar secara mandiri, meningkatkan jiwa imajinatif agar siswa aktif dan bergairah dalam berpikir dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh informasi.

Adanya *e-modul* berbasis *hypercontent* menggunakan aplikasi *canva* ini merupakan salah satu jawaban terhadap keterbatasan penggunaan bahan ajar dalam proses belajar. Melalui pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *hypercontent* proses belajar akan lebih mudah karena akan memperjelas pesan pembelajaran. Selain itu, *e-modul* berbasis *hypercontent* dapat diakses secara langsung melalui *link html* yang bisa diakses melalui komputer/laptop/*smartphone* pada semua pengguna.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis *hypercontent* terdapat asumsi dan keterbatasan penulis dalam mengembangkannya antara lain:

##### **1. Asumsi Pengembangan**

Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk bahan ajar yang digunakan adalah *e-modul*. Penggunaan *e-modul* dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, yang akan mempermudah siswa dalam memperoleh materi pelajaran secara detail dan jelas.

##### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis *hypercontent* terdapat keterbatasan yaitu *e-modul* ini tidak bisa digunakan secara

*offline* untuk keseluruhan isi pelajaran, karena untuk mengakses materi berupa video pembelajaran dan evaluasi diperlukan akses internet.

## **I. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
  - a. Penelitian dan pengembangan ini merupakan wadah untuk menerapkan kemampuan serta pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di prodi Kurikulum Teknologi Pendidikan.
  - b. Memberikan pengalaman baru dalam menghasilkan media pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Bagi Siswa
  - a. Sebagai media penunjang belajar siswa yang dapat digunakan tanpa keterbatasan ruang dan waktu.
  - b. Meningkatkan jiwa imajinatif serta kemampuan kognitif siswa dalam belajar Bimbingan TI&K.
  - c. Siswa dapat belajar secara mandiri, tanpa harus menunggu materi dari guru.
3. Bagi Guru
  - a. Sebagai sumber yang dijadikan patokan dalam memberikan materi pembelajaran.
  - b. Sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam memperoleh

materi.

- c. Meningkatkan proses pembelajaran yang praktis dan menarik.