

**PENGEMBANGAN *E-MODUL 3D* PADA MATA KULIAH
DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *3D PAGEFLIP PROFESSIONAL*
DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**EKA SANJAYA PRATAMA
1200421/2012**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-MODUL 3D* PADA MATA KULIAH
DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN MENGGUNAKAN
APLIKASI 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL
DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Nama : Eka Sanjaya Pratama
NIM/BP : 1200421 / 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Januari 2017

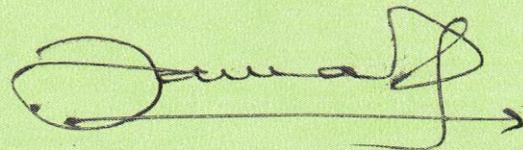
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.19610116 198703 2 001

Pembimbing II



Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

PENGESAHAN

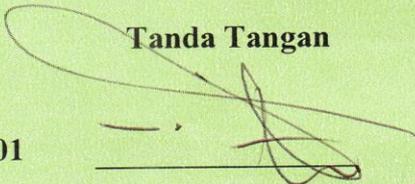
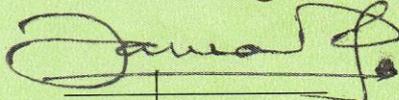
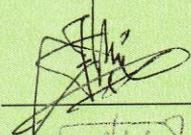
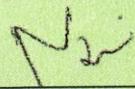
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *E-Modul 3D* pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional Di Universitas Negeri Padang

Nama : Eka Sanjaya Pratama
NIM/BP : 1200421 / 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Januari 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Sekretaris	: Dr. Darmansyah, ST., M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
Anggota	: 1. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
	: 2. Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
	: 3. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eka Sanjaya Pratama
NIM/BP : 1200421 / 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Modul 3D Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (skripsi) ini merupakan gagasan, rumusan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis (skripsi) ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis (skripsi) ini sah apabila telah ditandatangani oleh tim pembimbing dan tim penguji.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institusi Perguruan Tinggi.

Padang, 18 Januari 2017

Yang menyatakan



Eka Sanjaya Pratama
Eka Sanjaya Pratama

ABSTRAK

Eka Sanjaya Pratama (1200421) Pengembangan *E-Modul 3D* Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Menggunakan Aplikasi *3D Pageflip Professional* Di Universitas Negeri Padang

Pengembangan *e-modul 3D* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi keterbatasan bahan ajar, dan memberikan bantuan pada mahasiswa untuk mendapatkan materi perkuliahan sesuai dengan silabus melalui bahan ajar berbasis multimedia berupa *e-modul 3D* agar mahasiswa dapat belajar dengan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan. Penelitian Pengembangan *e-modul 3D* ini bertujuan untuk menghasilkan produk *e-modul 3D* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* sebagai bahan belajar yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Uji validitas produk dilakukan oleh empat orang validator yaitu dua orang validator media dan dua orang validator materi. Uji coba produk dilakukan kepada mahasiswa Universitas Negeri Padang yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan tahun masuk 2016, subjek uji coba berjumlah 45 orang yang mengikuti *pretest* dan *posttest* untuk menguji efektifitas *e-modul 3D* dengan melihat perbedaan signifikan antara keduanya.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator materi dan validator media, hasil validasi materi oleh validator 1 diperoleh nilai 4,75 dengan kriteria “Sangat baik” dan validasi materi oleh validator 2 diperoleh nilai 4,75 dengan kriteria sangat baik sehingga materi dinyatakan Valid untuk digunakan. Hasil validasi media oleh validator 1 diperoleh nilai 4,90 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan hasil validasi media oleh validator 2 diperoleh nilai 4,85 dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga media dikategorikan Valid untuk diuji cobakan. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk *e-modul 3D* diperoleh nilai 4,57 berada pada kategori “Sangat Praktis”. Kemudian, dilanjutkan dengan uji efektivitas yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil uji t yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan hasil t_{hitung} sebesar 30,28 dan t_{tabel} sebesar 2,021. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa *e-modul 3D* dapat dikembangkan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan *E-Modul 3D* pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Menggunakan Aplikasi *3D Pageflip Professional* Di Universitas Negeri Padang”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen Pembimbing I, Penasehat Akademik dan Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Darmansyah, ST., M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Bapak Nofri Hendri, M. Pd dan Ibu Novrianti, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Syafril, M.Pd dan Ibu Dra. Fetri Yeni J., M.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ayah, Ibu, Adik dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
8. Rekan-rekan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan BP 2012 yang seperjuangan dan Mahasiswa DDIP BP 2016 UNP yang telah membantu penelitian ini.
9. Seluruh keluarga besar KTP yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, 17 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Perumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk	10
G. Pentingnya Pengembangan	12
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Pengertian Bahan Ajar	15
B. Modul dan <i>E-modul 3D</i>	17
C. <i>3D Pageflip Professional</i>	37
D. Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	39
E. Keterkaitan <i>e-modul 3D</i> dengan mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	41
F. Pengembangan <i>e-modul 3D</i> dalam kajian Kawasan Teknologi Pendidikan	43
G. Kompetensi Profesi Teknologi Pendidikan	48
H. Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas	49
I. Penelitian Yang Relevan	53

BAB III METODE PENGEMBANGAN	55
A. Jenis Penelitian	55
B. Model Pengembangan	55
C. Prosedur Pengembangan	56
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	61
E. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Hasil Penelitian	75
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	91
C. Pembahasan	124
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR RUJUKAN	138
LAMPIRAN.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik	21
2. Penentuan Skor Pada Skala Likert	62
3. Kisi-kisi Penilaian Validasi materi dan media	63
4. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas.....	68
5. Teknik Analisis Data Validitas, Pratikalitas Dan Efektivitas.....	71
6. Hasil Penilaian Validitas <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Validator Materi 1.....	92
7. Penilaian Kelayakan <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikandari Ahli Materi 1.....	93
8. Hasil Penilaian Validitas <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Validator 2	95
9. Penilaian Kelayakan <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikandari Ahli Materi 2.....	96
10. Hasil Penilaian Validitas <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Validator Media 1	98
11. Penilaian Kelayakan <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Validator Media 1	99
12. Hasil Penilaian Kelayakan <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Validator Media 2	101
13. Penilaian Kelayakan <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Validator Media 2	102
14. Hasil Uji Coba Praktikalitas <i>E-Modul 3D</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.....	117
15. Hasil Penilaian Pratikalitas <i>E-Modul 3D</i> Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tahun Masuk 2016	120
16. Tabel Persiapan Pengujian Efektivitas	122
17. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas	127
18. Nilai <i>PreTest</i> dan <i>PostTest</i>	216
19. Tabel t.....	218

DAFTAR GAMBAR

Gambar :	Halaman
1. Tampilan utama <i>3D Pageflip Professional</i>	38
2. Tampilan Halaman Edit <i>3D Pageflip Professional</i>	38
3. Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Brog dan Gall	56
4. Penyederhanaan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Brog dan Gall	56
5. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Dari Model Pengembangan Menurut Brog & Gall.....	57
6. Tampilan awal <i>3D Pageflip Professional</i>	79
7. Tampilan <i>new project</i>	80
8. Langkah <i>Import File</i> ke <i>file project</i>	80
9. <i>Browse</i> Lokasi <i>Import File</i>	81
10. Halaman <i>editing scenes</i> atau tampilan background.....	81
11. <i>Design setting background sound</i>	82
12. <i>Flip Page Edittor</i>	82
13. <i>Flip page edittor</i> memasukkan gambar atau animasi	83
14. <i>Page edittor</i> membuat animasi bola <i>3D / 3D image sphere</i>	84
15. Tampilan animasi Bola <i>3D / 3D image sphere</i>	84
16. <i>Page edittor</i> memasukkan video.....	85
17. <i>Page edittor</i> membuat <i>link</i>	86
18. <i>Page edittor</i> memasukkan <i>linkquiz</i> interaktif.....	86
19. Tampilan quiz	87
20. <i>Save</i> dan <i>exit</i>	87
21. Cara <i>publish</i>	88
22. Penyimpanan dengan format <i>flash / html</i>	88
23. <i>Publish e-modul 3D</i> dengan format <i>flash / html</i>	89
24. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	105
25. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	105
26. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	106
27. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	106

28. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	107
29. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	107
30. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	108
31. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	108
32. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	109
33. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	109
34. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	110
35. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	110
36. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	111
37. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	111
38. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	112
39. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	112
40. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	113
41. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	113
42. <i>E-modul 3D</i> sebelum revisi.....	114
43. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	114
44. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	115
45. <i>E-modul 3D</i> setelah revisi.....	115
46. Cover <i>e-modul 3D</i>	155
47. Cover dalam dan kata pengantar.....	155
48. Petunjuk penggunaan navigasi <i>e-modul 3D</i>	156
49. Daftar Isi	156
50. Profil Penulis.....	157
51. Pendahuluan dan latar belakang	157
52. Deskripsi singkat dan sasaran belajar	158
53. Peta konsep, manfaat <i>e-modul 3D</i> dan tujuan pembelajaran	158
54. Petunjuk penggunaan <i>e-modul 3D</i>	159
55. <i>E-modul 3D</i> Unit 1, tujuan pembelajaran, materi pokok, peta konsep unit 1, dan uraian materi	159
56. Materi dilengkapi gambar	160
57. <i>E-modul 3D</i> unit 2.....	160

58. Materi <i>e-modul 3D</i> dilengkapi gambar	161
59. Materi <i>e-modul 3D</i> dilengkapi video animasi.....	161
60. <i>E-modul 3D</i> unit 3.....	162
61. Tampilan gambar dengan animasi <i>3D image sphere</i> /animasi bola 3D.....	162
62. <i>E-modul 3D</i> unit 4 dan 5.....	163
63. Rangkuman dan latihan	163
64. <i>E-modul 3D</i> unit 6.....	164
65. Latihan, tugas dan daftar pustaka1	164
66. <i>E-modul 3D</i> unit 7.....	165
67. Tampilan video saat diputar pada <i>e-modul 3D</i>	165
68. <i>E-modul 3D</i> unit 8.....	166
69. Peta konsep dan uraian materi	166
70. <i>E-modul 3D</i> unit 9 dan petunjuk kuis	167
71. Evaluasi/kuis interaktif dan penutup.....	167
72. Tampilan evaluasi/kuis interaktif.....	168
73. Glosarium.....	168
74. Kegiatan validasi materi dengan bapak Drs. Syafril, M.Pd.....	222
75. Kegiatan validasi materi dengan bapak Drs. Syafril, M.Pd.....	222
76. Kegiatan validasi materi dengan Ibu Dra. Fetri Yeni J., M.Pd...	223
77. Kegiatan validasi materi dengan Ibu Dra. Fetri Yeni J., M.Pd...	223
78. Kegiatan validasi media dengan bapak Nofri Hendri, M.Pd.	224
79. Kegiatan validasi media dengan bapak Nofri Hendri, M.Pd.	224
80. Kegiatan validasi media dengan ibu Novrianti, M.Pd.	225
81. Kegiatan validasi media dengan ibu Novrianti, M.Pd.	225
82. Pelaksanaan <i>pretest</i> terhadap mahasiswa yang mengikuti mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	226
83. Pelaksanaan <i>pretest</i> terhadap mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.....	226
84. Mahasiswa menggunakan <i>e-modul 3D</i> dalam proses Pembelajaran dikelas untuk mempelajari materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	227
85. Mahasiswa menggunakan <i>e-modul 3D</i> dalam proses	

Pembelajaran dikelas untuk mempelajari materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	227
86. Kegiatan presentasi makalah kelompok	228
87. Kegiatan presentasi makalah kelompok	228
88. Pelaksanaan <i>posttest</i> terhadap mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	229
89. Pelaksanaan <i>posttest</i> terhadap mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	229
90. Mahasiswa mengisi angket praktikalitas	230
91. Mahasiswa mengisi angket praktikalitas	230

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Silabus	140
2. Flowchart.....	147
3. Story Board.....	148
4. Media E-Modul 3D.....	155
5. Penilaian Validator Materi	169
6. Penilaian Validator Media.....	171
7. Penilaian Praktikalitas	181
8. Kisi-kisi dan soal	196
9. Kunci Jawaban.....	206
10. Absen.....	207
11. Lembar Hasil Praktikalitas	213
12. Lembar Hasil Pretest dan Posttest	216
13. Tabel t.....	218
14. Lampiran Surat Penelitian	219
15. Dokumentasi.....	222

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat berdampak pada kehidupan manusia. Salah satu dampak tersebut terjadi pada dunia pendidikan yaitu dimanfaatkannya komputer dan internet sebagai media untuk belajar. Kemajuan teknologi ini membuat media dan sumber belajar menjadi bervariasi dan menarik. Sumber belajar yang menarik dan bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam menguasai konsep yang dipelajari dan memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik.

Pendidikan akan membuat manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia sehingga perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas lulusan dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum.

Undang-Undang Dasar 1945 menyebutkan bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengamanatkan kepada pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional. UU No.20 Tahun 2003 Pasal 3 juga menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas dan relevansinya.

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan dan menyampaikan informasi. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mereka dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Selain itu penyampaian materi dengan multimedia interaktif. Dengan multimedia, sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku cetak semata tetapi lebih luas salah satunya dengan pemanfaatan teknologi multimedia berupa *e-modul 3D*. Oleh karena itu, multimedia dalam proses belajar sangat bermanfaat.

Mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan merupakan salah satu mata kuliah dasar kependidikan (MKDK) yang wajib diikuti oleh semua mahasiswa program studi kependidikan di Universitas Negeri Padang. Berdasarkan

Peraturan Akademik Universitas Negeri Padang tahun 2015 BAB V Penyelenggaraan Akademik pasal 21 tentang Pengelompokan mata kuliah ayat 4, Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK) bertujuan untuk membekali para mahasiswa sebagai calon pendidik dengan kompetensi dasar yang berkaitan dengan dasar keilmuan mendidik (Peraturan Akademik UNP : 2015).

Materi yang dipelajari mahasiswa dalam mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan ini mulai dari hakikat manusia, hakikat ilmu pendidikan, pentingnya ilmu pendidikan, landasan dan asas pendidikan, pemikiran-pemikiran tentang pendidikan, pilar pendidikan, pendidikan sebagai suatu sistem, penyelenggaraan sistem pendidikan nasional dan pelaksanaan pendidikan nasional, pemikiran tentang pendidikan, permasalahan pokok pendidikan, dan pendidikan di era teknologi informasi dan komunikasi. Setelah mempelajari mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, mahasiswa diharapkan mampu menguasai semua materi dan dapat mengaplikasikannya.

Materi perkuliahan Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan banyak membahas tentang teori, mahasiswa dituntut untuk dapat memahami semua materi yang dipelajari, dengan demikian mahasiswa harus lebih banyak membaca agar dapat menguasai materi tersebut. Mahasiswa membutuhkan referensi dan bahan belajar untuk dapat mempelajari semua materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

Bahan ajar Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan yang tersedia dan digunakan oleh mahasiswa masih berupa buku teks. Bahan ajar mata kuliah Dasar-Dasar

Ilmu Pendidikan juga belum ada, sehingga mahasiswa kesulitan mencari materi untuk mempelajari mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Untuk mendapatkan semua materi pada tiap pokok bahasan sesuai materi/pokok bahasan yang ada pada silabus, mahasiswa harus menggunakan beberapa buku referensi contohnya dari buku filsafat pendidikan, pengantar pendidikan dan ditambah dengan materi yang didapat dari internet.

Buku sumber yang digunakan juga sama dengan buku-buku pada umumnya yang terbatas pada teks dan gambar diam. Dengan materi yang cukup banyak mahasiswa tentu akan cepat bosan jika membaca begitu banyak materi dengan tampilan buku teks biasa dan kurang memiliki daya tarik bagi mahasiswa untuk membaca. Dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan selama ini juga masih terbatas pada penggunaan *power point* dan buku sumber yang masih berupa buku teks. Oleh sebab itu penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran perlu divariasikan dengan memanfaatkan perkembangan aplikasi-aplikasi komputer.

Pengembangan bahan ajar adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan. Apapun kendala dalam pembelajaran perlu adanya peran untuk mengatasinya. Seorang mahasiswa Teknologi Pendidikan harus mampu memberikan inovasi baru didalam pembelajaran dengan mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang.

Banyak cara dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik untuk menjelaskan tentang materi Dasar-Dasar Ilmu

Pendidikan salah satunya dengan mengembangkan *Aplikasi 3D PageFlip Professional* pada bahan ajar multimedia *e-modul 3D* mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. *3D PageFlip Professional* adalah suatu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar multimedia berbentuk *e-book* digital dengan efek *3D* (tiga dimensi). *3D PageFlip Professional* dapat menampilkan teks, gambar, suara dan video sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan belajar interaktif seperti mendengarkan, membaca, dan juga permainan. *Software* ini bisa membuat buku dari file office dengan tampilan *3D* (tiga dimensi) dengan template yang bagus, selain itu bisa dimasukkan file video yang bisa ditautkan kedalamnya. Sehingga bisa menarik perhatian mahasiswa pada pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi multimedia berbentuk *3D Flash* ini maka akan memberikan nuansa baru bahan ajar mata kuliah dasar-dasar ilmu pendidikan karena mahasiswa dapat membaca materi dengan tampilan yang lebih menarik dengan efek *3D* (tiga dimensi).

Penggunaan *3D Pageflip Professional* dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan sebuah bahan ajar berupa *e-modul 3D* yang bermanfaat bagi mahasiswa, yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar, membuat proses belajar dan mengajar semakin menarik dan tidak membosankan. Jika digunakan oleh dosen di saat tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasa, mahasiswa disuruh untuk belajar mandiri menggunakan *e-modul 3D*. *E-modul 3D* dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif,

menarik, interaktif serta diharapkan dapat mengurangi kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.

Berdasarkan data yang didapat dari pusat informasi mata kuliah dasar kependidikan Universitas Negeri Padang, seksi atau kelas untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan sebanyak 40 seksi setiap semesternya. Setiap seksi terdiri dari 40-50 mahasiswa. Pada semester Januari-Juni 2016 ada lebih kurang 2000 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Kependidikan. Dengan banyaknya mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini, diperlukan bahan ajar yang jumlahnya sesuai dengan jumlah mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Untuk mengatasi masalah ketersediaan bahan ajar atau buku sumber mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, *e-modul 3D* ini sangat penting dikembangkan, karena sangat menarik dan mudah digunakan mahasiswa tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga mahasiswa juga dapat belajar secara mandiri. Sehingga dengan adanya *e-modul 3D* ini, berapa pun jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan bahan ajarnya dapat tersedia dan dapat digunakan oleh mahasiswa program studi kependidikan di Universitas Negeri Padang setiap semesternya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu modul elektronik 3D pada mata Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dan melakukan kajian secara cermat, teliti, dan terencana melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Modul 3D* Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Menggunakan Aplikasi *3D Pageflip Professional* Di Universitas Negeri Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pengembangan *e-modul 3D* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Profesional* diantaranya adalah :

1. Buku sumber mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan masih berupa buku cetak yang hanya terbatas pada teks dan gambar diam saja.
2. Proses pembelajaran mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan selama ini masih terbatas pada *power point*.
3. Penggunaan media dan bahan ajar perlu divariasikan dan disesuaikan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Banyaknya mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan setiap semester yaitu 40 seksi sebanyak 2000 mahasiswa dengan 40-50 per seksi.

C. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan *e-modul 3D* yang valid menggunakan aplikasi *3D Pageflip Profesional* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan?
2. Bagaimana pengembangan *e-modul 3D* yang praktis menggunakan aplikasi *3D Pageflip Profesional* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan?

3. Seberapa besar tingkat keefektifan *e-modul 3D* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan *e-modul 3D* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan yang valid dan sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Menghasilkan *e-modul 3D* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* yang praktis untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.
3. Mengetahui tingkat efektifitas *e-modul 3D* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

E. Manfaat Pengembangan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya *e-modul 3D* mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dengan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri.

Selain itu manfaat lain dari penelitian pengembangan *e-modul 3D* pada mata kuliah dasar-dasar ilmu pendidik Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* di Universitas Negeri Padang ini adalah:

1. Bagi mahasiswa
 - a. Sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.
 - b. Dapat dipergunakan oleh semua mahasiswa program studi kependidikan yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.
2. Bagi dosen pembina mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan
 - a. Sebagai salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan dalam mengajar matakuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dan digunakan sebagai bahan ajar mahasiswa ketika dosen tersebut tidak dapat hadir dikelas.
3. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak jurusan dalam upaya meningkatkan kompetensi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan.
 - b. Sebagai aplikasi pada kawasan pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan.
4. Bagi penulis
 - a. Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama berada di bangku perkuliahan mengenai pengembangan bahan ajar, media dan sumber pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.

- b. Untuk menambah wawasan dalam pemanfaatan aplikasi dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif
- c. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya *E-modul 3D* yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses perkuliahan, serta mendukung proses belajar yang menarik dan efisien dengan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional*.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi

Materi yang dipilih dalam pembuatan e-modul ini adalah materi matakuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan berdasarkan silabus yang disusun oleh Tim Dosen MKDK UNP pada semester Januari-Juni 2016.

2. Perancang/pengguna

a. Perancang

Perancang berfungsi merancang *e-modul 3D* sesuai dengan materi atau pokok bahasan sesuai tuntutan pada silabus.

b. Pengguna

Mahasiswa program studi kependidikan Universitas Negeri Padang yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan

merupakan pengguna yang nantinya akan dapat menggunakan *e-modul 3D*.

c. Teks, Gambar, Audio, Video dan Animasi

Dalam pengembangan *e-modul* ini akan terdapat teks, gambar, audio, video, dan animasi yang berfungsi untuk menunjang *e-modul 3D* agar menjadi lebih menarik bagi mahasiswa serta mendukung dan memperjelas materi.

d. Tampilan produk

Tampilan *e-modul* yang akan dihasilkan adalah e-modul dalam bentuk tiga dimensi atau sering disebut *3D*, sehingga ketika membaca modul akan terlihat seperti membaca buku yang sebenarnya. Bisa dibalik dari satu halaman ke halaman lain seperti membalik sebuah buku cetak. *E-modul 3D* ini terdiri komponen-komponen penyusun modul. Tampilan *e-modul 3D* ini dimulai dari tampilan cover depan modul, judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan navigasi, daftar isi, latar belakang, deskripsi singkat, isi modul (standar kompetensi, peta konsep, manfaat, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, kompetensi dasar, materi pokok, uraian materi, *heading*, ringkasan, latihan atau tugas), *post tests* tindak lanjut, harapan, glosarium, daftar pustaka, dan cover belakang modul. Tampilan e-modul *3D* ini juga didukung dengan tampilan gambar, video, animasi dan musik yang semakin menambah daya tarik *e-modul 3D* ini.

- 1) Cover depan modul menampilkan logo universitas, judul atau nama matakuliah, pembina mata kuliah, nama prodi kependidikan dan universitas negeri padang serta nama penyusun *e-modul 3D* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional*.
- 2) Halaman judul berisi judul buku, nama penulis atau perancang, dan keterangan imprin modul.
- 3) Halaman persembahan terdiri dari kata pengantar dan daftar isi.
- 4) Isi *E-modul 3D*. Materi dalam e-modul disajikan dalam unit-unit secara sistematis mengikuti daftar isi. Pada isi buku ini tidak hanya materi berupa teks, tapi juga terdapat gambar diam dan bergerak atau animasi, musik dan video yang mendukung materi. Pada setiap bab terdapat ringkasan materi, soal latihan, dan sumber bacaan.

G. Pentingnya Pengembangan

Alasan pentingnya pengembangan *e-modul 3D* ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan *e-modul 3D* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap bahan ajar yang digunakan pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Mengatasi ketersediaan bahan ajar untuk mahasiswa yang berjumlah sekitar 2000 mahasiswa setiap semesternya.

2. Sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ini. Melalui pengembangan *e-modul 3D* ini diharapkan dapat mentransformasi perkuliahan yang konvensional menjadi menyenangkan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dan memberikan bantuan dalam belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.
3. Pengembangan *e-modul 3D* ini merupakan inovasi bahan ajar untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dan belum ada bahan ajar serupa untuk mata kuliah tersebut.
4. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Pengembangan *e-modul* ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi perkuliahan Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dengan bahan ajar berbasis multimedia *e-modul 3D* yang memberikan visualisasi yang beragam dan menarik berupa, gambar, animasi, video dan musik yang menambah daya tarik *e-modul 3D* tersebut.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk *e-modul 3D* dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen.

Penelitian pengembangan *E-modul 3D* mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* ini diasumsikan dapat :

1. Memenuhi kebutuhan mahasiswa dan dosen mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan terhadap bahan ajar.
2. Memberikan kemudahan pada mahasiswa dalam memperoleh informasi dan mempelajari materi perkuliahan Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.
3. Meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa untuk belajar
4. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya mengenai bahan ajar pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

Pengembangan *e-modul 3D* Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan *e-modul 3D* mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* masih terbatas, karena dibuat untuk satu semester maka tidak semua materi dapat dilengkapi audio dan video.
2. Uji efektifitas *e-modul 3D* masih perlu dilanjutkan dan dilakukan lagi untuk mendapatkan hasil efektifitas yang lebih baik.
3. Uji coba terbatas hanya dilakukan pada materi sampai mid semester.