

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* PADA MATA KULIAH
PEDAGOGI DI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

FIZA SYAFITRI

NIM. 17004084

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

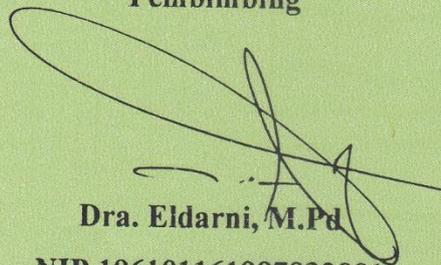
**PENGEMBANGAN E-MODUL PADA MATA KULIAH PEDAGOGI
DI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Nama : Fiza Syafitri
NIM/BP : 17004084/ 2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

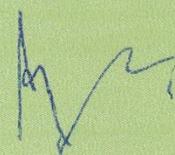
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.196101161987032001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan

Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

**Judul : Pengembangan E-Modul Pada Mata Kuliah Pedagogi Di
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Nama : Fiza Syafitri

NIM/BP : 17004084/2017

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

Tim Penguji

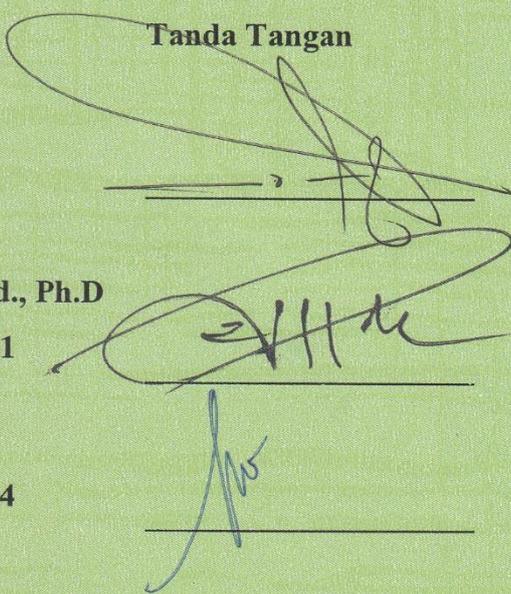
Nama

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

Tanda Tangan

**Anggota : 1. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D
NIP. 195907161986021001**

**2. Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198011012008012014**



The image shows three handwritten signatures in blue ink. The first signature is for Dra. Eldarni, M.Pd. The second signature is for Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D. The third signature is for Novrianti, S.Pd., M.Pd. Each signature is written over a horizontal line.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fiza Syafitri
NIM : 17004084
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul: : Pengembangan E-Modul Pada Mata Kuliah Pedagogi di Fakultas
Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 10 November 2021
Yang Menyatakan



Fiza Syafitri
NIM. 17004084

ABSTRAK

Fiza Syafitri (2021): Pengembangan *E-Modul* pada Mata Kuliah Pedagogi di Fakultas Ilmu Pendidikan. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan *e-modul* Pedagogi ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan sumber belajar pada mata kuliah Pedagogi dan buku sumber yang digunakan masih dalam bentuk buku cetak, sehingga mahasiswa kesulitan dalam mendapatkan materi perkuliahan. Penggunaan bahan ajar cetak yang masih bersifat informatif mengurangi daya tarik mahasiswa untuk belajar, serta belum adanya bahan ajar berbentuk *e-modul* pada mata kuliah Pedagogi. Jadi pengembangan ini bertujuan untuk menyediakan sumber belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan mahasiswa sebagai bahan belajar yang sesuai dengan kelayakan materi dan media. Sehingga dapat membantu mahasiswa memperoleh materi perkuliahan yang sesuai dengan silabus agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4D (*Four-D*) yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Dissminate*). Tahap *define* terdiri atas analisis kurikulum, analisis mahasiswa, analisis konsep. Pada tahap desain dilakukan perancangan *e-modul*. Tahap *develop* dilakukan uji validitas oleh tiga orang validator, yaitu 1 ahli materi dan dua ahli media, kemudian uji praktikalitas dilakukan oleh mahasiswa pada mata kuliah Pedagogi di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Tahap terakhir yaitu *Dissminate* berupa *link e-modul*.

Hasil uji validitas media berada pada kategori “**Sangat Valid**” dengan persentase sebesar **98.85%**, hasil validitas materi berada pada kategori “**Sangat Valid**” dengan persentase sebesar **97%**, sehingga produk *e-modul* Pedagogi dapat diujicobakan. Selanjutnya hasil uji praktikalitas produk berada pada kategori “**Sangat Praktis**” dengan persentase sebesar **90,04%**, sehingga produk *e-modul* pada mata kuliah Pedagogi “**Layak**” digunakan oleh mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pedagogi sebagai salah satu sumber belajar.

Kata kunci: pengembangan, *e-modul*, pedagogi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang selalu diucapkan kepada Allah SWT atas semua pertolongan dan kemudahan serta kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *E-modul* pada Mata Kuliah Pedagogi di Fakultas Ilmu Pendidikan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kebahagiaan dan rasa syukur yang penulis dapatkan tidak lepas dari dukungan, bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd sebagai pembimbing dan penasihat akademik yang telah banyak membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari pelaksanaan seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
3. Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari pelaksanaan seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.

4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd. yang telah berbaik hati menjadi validator materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Wananda Amalia, S.Pd., M.Pd.T sebagai validator media yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam mengembangkan produk ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd sebagai validator media yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam mengembangkan produk ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua, abang, kakak, dan adik yang telah memberikan semangat dan senantiasa mendoakan yang terbaik untuk penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Terima kasih juga untuk Putri, Ningsih, Pipi, Fitri, Suci, dan Rofifa sebagai sahabat terbaikku dan teman-teman Angkatan 2017 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang sudah menemani masa indah kuliahku.

Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi panutan dan inspirasi bagi teman-teman yang sedang berjuang untuk meraih gelar sarjana. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Kritikan dan saran yang membangun penulis harapkan dari teman-teman yang membaca skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat untuk kita semua. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Padang, November 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Pengembangan.....	15
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Teori	19
1. Bahan Ajar.....	19
2. Modul dan <i>E-modul</i>	24
3. Mata Kuliah Pedagogi	32
4. Evaluasi Kelayakan Produk.....	35
5. Pengembangan <i>E-modul</i> dalam Kajian Kawasan Teknologi Pendidikan	37
6. Kompetensi Sarjana Teknologi Pendidikan	38
B. Penelitian Yang Relevan.....	40
C. Kerangka Konseptual.....	42
BAB III METODE PENGEMBANGAN	44

A. Jenis Penelitian	44
B. Model Pengembangan	45
C. Prosedur Pengembangan.....	47
D. Jenis Data.....	51
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Pengembangan	62
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	62
2. Tahap Design (Perancangan).....	67
3. Tahap Develop (Pengembangan)	74
4. Tahap Penyebaran	83
B. Revisi Produk	84
C. Pembahasan	91
1. Prosedur Pengembangan <i>E-modul</i> Pedagogi.....	91
2. Hasil Uji Validasi Materi Dan Media.....	92
3. Hasil Uji Praktikalitas	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kelebihan dan Kelemahan E-modul	30
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Validitas E-modul Ahli Materi.....	54
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Validitas E-modul Ahli Media	55
Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas E-modul	58
Tabel 5. Penentuan Skor Pada Skala Likert	59
Tabel 7. Hasil validitas media.....	76
Tabel 8. Hasil Validitas Materi Tahap I.....	78
Tabel 9. Hasil Validitas Materi Tahap 2	80
Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas oleh Mahasiswa	82
Tabel 11. Uraian revisi validasi ahli media.....	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan awal pada aplikasi Flip PDF Corporate	69
Gambar 2. Tampilan Import Bahan dalam bentuk PDF	70
Gambar 3. Tampilan <i>E-modul</i> pada aplikasi Flip PDF Corporate Edition	70
Gambar 4. Pilihan masuk ke halaman edit pages.....	71
Gambar 5. Tampilan edit pages	71
Gambar 6. Pilihan skin untuk audio	72
Gambar 7. Tampilan untuk menambahkan music.....	72
Gambar 8. Tampilan menu video.....	73
Gambar 9. tampilan untuk memasukan video.....	73
Gambar 10. Menu publish.....	74
Gambar 11. Halaman publish.....	74
Gambar 12. Tampilan Cover Depan	107
Gambar 13. Tampilan cover dalam.....	107
Gambar 14. Tampilan Kata Pengantar	108
Gambar 15. Tampilan Petunjuk <i>E-modul</i>	108
Gambar 16. Tampilan Daftar Isi	109
Gambar 17. Tampilan latar belakang	109
Gambar 18. Tampilan Petunjuk, Tujuan dan Deskripsi materi.....	110
Gambar 19. Tampilan Video	110
Gambar 20. Tampilan evaluasi	111
Gambar 21. Tampilan Lembar Evaluasi	111
Gambar 22. Tampilan Daftar Pustaka akhir.....	112
Gambar 23. Tampilan Lembar Kunci Evaluasi.....	112
Gambar 24. Tampilan Profil Pengembang.....	113
Gambar 25. Tampilan Cover Belakang.....	113
Gambar 26. Uji Validitas Ahli Materi Tahap 1 bersama Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd.	147
Gambar 27. Uji Validitas Media bersama Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T	147
Gambar 28. Uji Validitas Media Bersama Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T	148
Gambar 29. Uji Validitas Ahli Materi Tahap 2 bersama Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd.	148
Gambar 30. Uji Praktikalitas di Kelas Pedagogi Ibu Dra. Eldarni, M.Pd	149
Gambar 31. Menjelaskan tentang <i>e-modul</i> Pedagogi kepada Mahasiswa	149

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus	101
Lampiran 2. Tampilan Produk	107
Lampiran 3. Hasil Validitas Ahli Media 1	114
Lampiran 4. Hasil Validitas Ahli Media 2	119
Lampiran 5. Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 1	124
Lampiran 6. Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 2	128
Lampiran 7. Hasil Uji Praktikalitas	132
Lampiran 8. Tabel Praktikalitas	143
Lampiran 9. Surat permohonan validasi materi	144
Lampiran 10. Surat penugasan validator media	145
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	146
Lampiran 12. Dokumentasi	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi pada era globalisasi seperti sekarang ini berdampak pada kehidupan manusia. Kemajuan teknologi ini mempermudah urusan manusia dalam berbagai hal, seperti mudahnya mendapatkan informasi. Kemajuan teknologi juga berdampak pada dunia pendidikan, salah satunya memanfaatkan komputer dan internet sebagai media dalam proses belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih untuk proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tidaklah sulit. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan ilmu teknologi, seperti yang dijadikan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Sudjana dalam Eldarni, (2017: 2) bahan ajar adalah suatu pendekatan yang digunakan oleh seseorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui tahapan-tahapan tertentu sehingga peserta didik dapat mengikuti proses belajar mengajar. Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran ditujukan agar pembelajar paham dan mengerti dengan informasi yang disampaikan. Contoh dari bahan ajar adalah buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, bahan ajar video, audio dan bahan ajar interaktif.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan sebanyak 5 orang mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yaitu mahasiswa dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Administrasi Pendidikan, dan Pendidikan Guru PAUD pada tanggal 6 Juli 2021. Mahasiswa kesulitan dalam mencari materi perkuliahan Pedagogi karena keterbatasan sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan juga sama dengan sumber-sumber materi pada umumnya yang sudah lama dan kurang menariknya karena masih belum dilengkapi oleh gambar atau ilustrasi yang menambah penjelasan mengenai materi pelajaran membuat mahasiswa lebih mudah merasa bosan untuk mendapatkan materi perkuliahan. Dengan bergitu mahasiswa membutuhkan sumber belajar yang dilengkapi dengan ilustrasi dan video yang dapat menambah kejelasan pada materi pelajaran Pedagogi.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 7 Juli 2021 dengan salah seorang dosen yang mengampu mata kuliah pedagogi tentang bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran, dimana sumber ajar yang digunakan hanya berupa buku cetak. Sumber belajar yang digunakan pada Mata Kuliah Pedagogi yang digunakan oleh mahasiswa masih berupa buku teks yang diterbitkan pada tahun 2006 dan belum ada pembaharuan. Selain itu tidak semua mahasiswa memiliki buku teks tersebut.

Pedagogi merupakan ilmu yang membahas pendidikan, yaitu pendidikan anak. Pedagogi sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik karena

pendidik bukan hanya untuk mengajar dan menyampaikan atau menginformasikan pengetahuan, melainkan memberikan tugas untuk mengembangkan kepribadian anak didiknya secara terpadu. Pendidik harus mengembangkan mental anak didiknya dan keterampilan sehingga ia mampu untuk menghadapi permasalahannya. Pedagogi merupakan ilmu yang mengkaji bagaimana membimbing anak, bagaimana sebaiknya pendidik berhadapan dengan anak didik, apa tugas pendidik dalam mendidik anak dan apa yang menjadi tujuan mendidik anak. Materi pada mata kuliah Pedagogi yaitu menjelaskan tentang konsep dasar utama tentang pendidikan dalam berbagai bahasa dan menjelaskan perbedaan pendidikan dengan pembelajaran yaitu tentang 4 pilar pendidikan dan pembelajaran, menjelaskan hakikat pendidikan di alam semesta, materi tentang kompetensi guru, teori IQ, EQ, dan SQ, tentang landasan-landasan pendidikan dan pembelajaran, sejarah Pendidikan di Indonesia, dan tentang kewibawaan dalam pendidikan.

Tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada proses belajar mengajar yang dijalankan. Seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan materi perkuliahan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pendidik diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan, serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual, audio visual

bahkan multimedia yang mendorong mahasiswa untuk dapat belajar optimal baik secara mandiri maupun pembelajaran di kelas.

Penggunaan sumber belajar bagian dari komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi mahasiswa dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Pengembangan bahan ajar adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan. Apa pun kendala dalam proses pembelajaran perlu adanya peran untuk mengatasinya. Seorang mahasiswa Teknologi Pendidikan harus mampu memberikan inovasi baru di dalam pembelajaran dengan mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang setiap saat.

Banyak cara dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat menarik minat mahasiswa untuk menjelaskan tentang materi Pedagogi salah satunya mengembangkan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. *Flip PDF Corporate Edition* merupakan *software* yang dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-modul* yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan video, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran yaitu membaca, melihat, dan mendengarkan.

E-modul merupakan modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer. *E-modul* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer. Kemajuan teknologi juga telah memungkinkan *e-modul* ditampilkan melalui

smartphone. Kelebihan lainnya *e-modul* juga dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. *E-modul* disusun secara sistematis dengan bahasa yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan pengguna sehingga tidak membingungkan pengguna dalam memahami materi. *E-modul* juga merupakan bahan ajar yang dapat membantu mahasiswa mengukur dan mengontrol kemampuan dan intensitas belajarnya. Penggunaan modul tidak dibatasi tempat dan waktu, karena tergantung kesanggupan pengguna dalam menggunakan *e-modul*. *E-modul* mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, serta mudah mengakses melalui laptop ataupun *smartphone*. Penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan kemandirian belajar mahasiswa, karena pada *e-modul* terdapat petunjuk penggunaan, Petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, deskripsi singkat per unit materi, materi, video, evaluasi, dan daftar pustaka. Hal ini tentu memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Mengingat kondisi sekarang dalam masa pandemi *covid-19*, dimana banyak sekolah atau perguruan tinggi yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau secara *online* yang menuntut kemandirian belajar dari peserta didik. Pada masa pandemi ini, diperlukan inovasi pembelajaran dalam menyusun sumber belajar yang dapat menjadi solusi dalam menunjang pembelajaran jarak jauh. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemandirian belajar yaitu *e-modul*. *E-modul* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, materi, contoh

soal, evaluasi dan pedoman penilaian yang dapat digunakan sebagai acuan ketercapaian kegiatan belajar yang dipelajari (Dekdiknas, 2017).

Pengembangan *e-modul* dirancang sesuai kurikulum dan dibuat berbentuk bahan ajar non cetak dengan tampilan menggunakan piranti elektronik seperti komputer atau android. *E-modul* merupakan media pembelajaran yang bersifat *self-instructional* yang memuat satu materi pembelajaran. kemandirian peserta didik lebih diutamakan dalam pemanfaatan *e-modul*. Penggunaan *e-modul* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran dapat menambah dan memperluas cakrawala tentang materi pelajaran.

Berdasarkan penelitian Ricu dan Najuah (2020) yang berjudul Pengembangan *E-modul* Interaktif berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar mengajar. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah dapat membangun, memicu, memperkuat minat mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan proses pembelajaran lebih efektivitas, efisiensi sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Zahrotul Fauziah (2016) dengan judul Pengembangan *E-modul* Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* dinyatakan valid oleh ahli materi yaitu sebesar 98,61%, validasi oleh ahli media sebesar 99,31%, dan validasi siswa sebesar 90,03%. Berdasarkan hasil tersebut maka *e-modul* yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran penataan barang dagang.

Perbedaan penelitian pengembangan *e-modul* pada mata kuliah Pedagogi di Fakultas Ilmu Pendidikan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian sebelumnya belum adanya pengembangan *e-modul* pada mata kuliah pedagogi. Penelitian sebelumnya penggunaan aplikasi *Adobe Flash CS6* sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* sebagai aplikasi utama. Pada *e-modul* Pedagogi ini disusun berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan tujuan pembelajaran Pedagogi itu sendiri. *E-modul* Pedagogi ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan e-modul, petunjuk navigasi, petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, deskripsi singkat per unit materi, materi pembelajaran, video, evaluasi, daftar pustaka. Pada e-modul Pedagogi juga terdapat gambar dan video pembelajaran yang dapat memperjelas materi yang disajikan. Dengan menggunakan e-modul Pedagogi pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar dari mahasiswa itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-modul* pada Mata Kuliah Pedagogi di Fakultas Ilmu Pendidikan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut ini:

1. Keterbatasan buku sumber karena buku sumber yang digunakan masih dalam bentuk buku cetak yang diterbitkan pada tahun 2006 dan belum ada pembaharuan.
2. Mahasiswa kesulitan dalam mencari materi pembelajaran karena keterbatasan sumber belajar.
3. Penggunaan bahan ajar cetak yang bersifat informatif sehingga mengurangi daya tarik mahasiswa untuk belajar.
4. Belum adanya bahan ajar berbentuk *e-modul* dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka diperlukan batasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan *E-modul* pada Mata Kuliah Pedagogi di Fakultas Ilmu Pendidikan”

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan *E-modul* pada mata kuliah pedagogi?

2. Bagaimana kelayakan produk *e-modul* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana Praktikalitas *E-modul* pada Mata kuliah Pedagogi?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *E-modul* pada mata kuliah Pedagogi.
2. Mengetahui kelayakan hasil pengembangan *e-modul* pada mata kuliah Pedagogi.
3. Menghasilkan *E-modul* pada mata kuliah Pedagogi yang praktis untuk mata kuliah Pedagogi

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *e-modul* pada mata kuliah Pedagogi yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. E-modul

E-modul yang akan dirancang berisi kata pengantar, daftar isi, isi (materi), evaluasi, dan daftar pustaka. Adapun spesifikasi produk dari pengembangan *e-modul* ini, sebagai berikut:

- a. *E-modul* berformat html dan .EXE sehingga memerlukan laptop atau komputer untuk menggunakannya.

- b. *E-modul* dapat digunakan secara *online* dan *offline*.
- c. *E-modul* memuat petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, gambar yang relevan, video yang mendukung materi pembelajaran, evaluasi, dan daftar rujukan.

2. Materi Pedagogi

Materi yang disusun pada *e-modul* sesuai dengan silabus Mata Kuliah Pedagogi. Materi pada e-modul Pedagogi ini bersumber dari buku-buku terkait dengan materi Pedagogi, e-book, artikel dan sumber lainnya. E-modul pada mata kuliah Pedagogi ini terdiri dari IX Unit materi. Setiap unit materi disertai dengan gambar dan video pembelajaran mengenai materi pada unit. Adapun materi yang akan disajikan dalam *e-modul* ini adalah sebagai berikut:

- a) Unit I Terminologi utama dalam berbagai bahasa yaitu tentang:
 - a) Pendidikan
 - b) *Education*
 - c) Tarbiyah
 - d) Pedagogi
 - e) *Onderweigs*
 - f) Pembelajaran (*learning*)

Materi pada unit ini mengenai pengertian dari pendidikan education, tarbiyah, pedagogi onderwejs dan pembelajaran, dimana juga disertakan dengan gambar yang menambah kejelasan materi yang disajikan, serta unit ini dilengkapi dengan video pembelajaran

mengenai materi pada unit ini, dimana pada video juga dilengkapi dengan teks.

b) Unit II Hakikat Manusia

a) Hakikat manusia

b) Hakikat manusia ditinjau dari berbagai sudut pandang

Materi pada unit ini menjelaskan mengenai pengertian dari hakikat manusia dan hakikat manusia dari berbagai pandangan. Pada unit ini dilengkapi dengan gambar dan video yang dapat menambah kejelasan pada materi yang disampaikan.

c) Unit III Konsep Dasar Pendidikan

a) Pengertian Pendidikan dan Pembelajaran

b) Pendidik

c) Persamaan dan Perbedaan pendidikan dan pembelajaran

d) Pendidikan alam semesta

Unit III berisi tentang konsep dasar pendidikan yaitu mengenai apa yang dimaksud dengan pengertian pendidikan dan pembelajaran, apa itu pendidik, apa saja persamaan dan perbedaan pendidikan dan pembelajaran serta bagaimana pendidikan alam semesta. Pada unit ini dilengkapi dengan gambar dan video yang menjelaskan materi yang disajikan.

d) Unit IV Pilar-Pilar Pendidikan

a) Pengertian Pilar Pendidikan

b) Pilar-pilar Pendidikan

Materi pada unit ini mengenai pengertian pilar-pilar pendidikan dan apa saja pilar-pilar pendidikan, dimana juga disertakan dengan gambar yang menambah kejelasan materi yang disajikan, serta unit ini dilengkapi dengan video pembelajaran mengenai materi pada unit ini, dimana pada video juga dilengkapi dengan teks yaitu mengenai pilar-pilar pendidikan

e) Unit V Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan

a) Pengertian Pilar Pendidikan

b) Pilar-pilar Pendidikan

Materi pada unit ini mengenai bagaimana implementasi pilar-pilar pendidikan dimana juga disertakan dengan gambar yang menambah kejelasan materi yang disajikan, serta unit ini dilengkapi dengan video pembelajaran mengenai materi pada unit ini, dimana pada video juga dilengkapi dengan teks.

f) Unit VI Kompetensi Guru

a) Pedagogi

b) Profesional

c) Sosial

d) Kepribadian

Materi pada unit ini mengenai apa yang dimaksud dengan kompetensi guru, apa saja kompetensi guru, dimana juga disertakan

dengan gambar yang menambah kejelasan materi yang disajikan, serta unit ini dilengkapi dengan video pembelajaran mengenai materi pada unit ini, dimana pada video juga dilengkapi dengan teks.

- g) Unit VII Teori IQ, EQ, SQ, dan *Multiple Intelligent*
 - a) Bagaimana Hubungan Kerja Antara IQ, EQ, SQ, dan *Multiple Intelligent*
 - b) Mengaktifkan Radar Emosi (EQ)
 - c) Digitalisasi Spiritual

Materi pada unit ini mengenai Teori IQ, EQ, SQ dan *Multiple Intelligent*, dimana juga disertakan dengan gambar yang menambah kejelasan materi yang disajikan, serta unit ini dilengkapi dengan video pembelajaran mengenai materi pada unit ini, dimana pada video juga dilengkapi dengan teks.

- h) Unit VIII Landasan-landasan Pendidikan dan Pembelajaran:
 - a) Landasan Tauhid/Spiritual
 - b) Landasan Sosial Budaya
 - c) Landasan Hukum/Legalitas
 - d) Landasan Ilmiah/Psikologis
 - e) Landasan Filosofis

Materi pada unit ini mengenai landasan-landasan pendidikan, dimana juga disertakan dengan gambar yang menambah kejelasan materi yang disajikan, serta unit ini dilengkapi dengan

video pembelajaran mengenai materi pada unit ini, dimana pada video juga dilengkapi dengan teks.

- i) Unit IX Sejarah Pendidikan di Indonesia
 - a) Pra Sejarah dan Zaman Hindu
 - b) Zaman Kedatangan Agama Islam
 - c) Zaman VOC dan Belanda
 - d) Zaman Kemerdekaan

Materi pada unit ini Sejarah Pendidikan di Indonesia, dimana juga disertakan dengan gambar yang menambah kejelasan materi yang disajikan, serta unit ini dilengkapi dengan video pembelajaran mengenai materi pada unit ini, dimana pada video juga dilengkapi dengan teks.

3. Perancang dan Pengguna

a. Perancang

Perancang berfungsi merancang *e-modul* sesuai dengan kurikulum yang berlaku, silabus, RPS, dan kebutuhan mahasiswa.

b. Pengguna

Mahasiswa merupakan pengguna yang dapat menggunakan *e-modul* melalui komputer, laptop, dan *smartphone* kapan saja dan dimana saja.

4. Tampilan Produk

Tampilan *e-modul* yang akan dihasilkan adalah *e-modul* ini diawali dengan *cover* depan, *cover* dalam, kata pengantar, petunjuk, daftar isi, latar belakang *e-modul*, deskripsi singkat per unit, tujuan pembelajaran, uraian materi, evaluasi, daftar Pustaka, dan *cover* belakang modul. Tampilan *e-modul* ini dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan video.

- a. *Cover* depan dengan menampilkan nama mata kuliah, nama pengembang, instansi.
- b. Terdapat kata pengantar *e-modul*.
- c. Petunjuk penggunaan, yaitu untuk dosen, mahasiswa dan petunjuk penggunaan navigasi
- d. Halaman unit materi terdiri dari Judul materi, petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, deskripsi singkat per unit materi, video, evaluasi, lembar evaluasi, dan daftar pustaka.
- e. Isi *e-modul*. Materi dalam *e-modul* disajikan dalam unit-unit secara sistematis mengikuti daftar isi. Pada isi *e-modul* tidak hanya berupa teks, tapi juga dilengkapi dengan gambar dan video yang diambil dari berbagai sumber seperti *google* dan *youtube*. Pada setiap bab terdapat evaluasi, dan sumber bacaan.

G. Manfaat Pengembangan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dapat menghasilkan *e-modul* Mata Kuliah Pedagogi yang berkualitas dan

layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri.

Selain itu manfaat lain dari penelitian pengembangan *E-modul* Mata Kuliah Pedagogi di Universitas Negeri Padang ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan pada mata kuliah pedagogi.
 - b. Dapat dipergunakan oleh semua mahasiswa program studi kependidikan yang mengikuti mata kuliah Pedagogi.
2. Bagi dosen pembina mata kuliah Pedagogi
 - a. Sebagai salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan dalam mengajar mata kuliah pedagogi dan digunakan sebagai bahan ajar mahasiswa.
3. Bagi Fakultas Ilmu Pendidikan
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bagi penulis
 - a. Menambah pengalaman bagi penelitian dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama berada di bangku perkuliahan mengenai pengembangan bahan ajar, media dan sumber pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.
 - b. Menambah wawasan dalam pemanfaatan aplikasi dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif.

- c. Mengimplementasikan pengetahuan dan *skill* dalam pengembangan bahan ajar berbentuk *e-modul*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

E-modul merupakan salah satu sumber belajar yang mempunyai kekuatan yang lebih dalam membidik penerima pesan. Penggunaan *e-modul* dapat melengkapi tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar. *E-modul* ini dikombinasi antara teks, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dalam bentuk yang menarik dengan komputer secara digital. Sehingga penyampaian informasi dapat dengan mudah dipahami oleh penerima pesan.

Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam membuat *e-modul* adalah dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* karena dengan *software* tersebut dapat mengemas materi pelajaran dengan secara lebih menarik dengan menampilkan teks, gambar, animasi, video dan mudah untuk digunakan

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk *e-modul* dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah.

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan *e-modul* mata kuliah Pedagogi ini diasumsikan dapat:

- a. Pengembangan bahan ajar *e-modul* dapat mengefektifkan pembelajaran.
- b. Pengembangan bahan ajar *e-modul* dapat meningkatkan kemandirian belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-modul* memiliki peranan yang besar dalam mempermudah mahasiswa untuk memperoleh informasi. Namun, dalam pengembangan *e-modul* ini memiliki keterbatasan yaitu peneliti hanya bisa menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* dalam pembuatan *e-modul* yang akan dikembangkan walaupun banyaknya aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan *e-modul*. Selain itu karena keterbatasan waktu, materi pada *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti hanya sampai tengah semester.