

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA MATA KULIAH TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN
DI JURUSAN KTP FIP UNP**

SKRIPSI

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



HABIL MAHABI

14004066/ 2014

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA MATA KULIAH TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI
JURUSAN KTP FIP UNP**

Nama : Habil Mahabi
NIM/BP : 14004066/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing



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

Ketua Jurusan



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

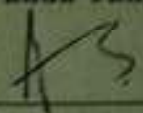
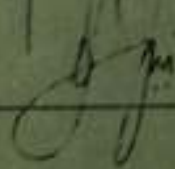
HALAMAN PENGESAHAN

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 Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Flipbook pada Mata Kuliah Teori Belajar dan
Pembelajaran di Jurusan KTP FIP UNP
Nama : Habil Mahabi
NIM/BP : 14004066/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Mei 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habil Mahabi
NIM/BP : 14004066/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook
Pada Mata Kuliah Teori Belajar Dan Pembelajaran Di
Jurusan KTP FIP UNP

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

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Mei 2019
Yang Menyatakan



Habil Mahabi
NIM. 14004066

ABSTRAK

Habil Mahabi. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Jurusan KTP FIP UNP”

Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah teori belajar dan pembelajaran membuat pembelajaran belum berlangsung efektif. Penelitian ini tidak mampu membuat mahasiswa belajar mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media-media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata kuliah.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dalam penelitian ini mencakup 3 aspek yaitu validitas,praktikalitas dan efektivitas. Pada tahap validitas meliputi 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi, selanjutnya pada tahap praktikalitas di lakukan pada 30 orang mahasiwa/i dan pada tahap efektivitas juga dilakukan pada 30 orang mahasiswa/i jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP, untuk menguji kepraktisan media ini menggunakan aplikasi *Kvisoft Filppbook Maker*.

Hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian ahli materi dikategorikan “**Sangat Valid**” untuk digunakan dengan jumlah skor 79 dengan rentangan 81-100%. Hasil validasi penilaian oleh dua orang ahli media juga dikategorikan “**Sangat Valid**” untuk digunakan dengan jumlah skor 79 dengan rentangan 81-100%. Selanjutnya, hasil analisis uji coba efektivitas berdasarkan hasil *t-test* dan *posttest* dari 30 mahasiswa dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan berdasarkan t_{hitung} sebesar 12,43 dan t_{tabel} sebesar 2,045. Selanjutnya, Berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media buku digital berada pada kategori “**Sangat Praktis**” untuk digunakan dengan total jumlah skor 3000 yang penulis dapatkan sebesar 2603. Jadi, berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa produk media buku digital ini telah valid, praktis dan efektif untuk di gunakan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Kvisoft FlipBook Maker*, Teori Belajar dan Pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.”**.

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 Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra Eldarni, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Meldi Ade Kurnia, ST., M.Pd, T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ayah dan ibu. selaku orang yang selalu memotivasi dan dengan sabar menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Terhadap adik-adik yang sudah membantu saya dalam melakukan penelitian .
9. Dan semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2019

Habil Mahabi
Nim. 14004066

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Pembahasan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk	8
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Manfaat penelitian	11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
3. Kriteria Media Pembelajaran	15
4. Jenis jenis Media Pembelajaran	17
5. Format Multimedia Pembelajaran.....	18
B. Software Kvisoft Flipbook Marker	19
1. Pengertian <i>Software Kvisoft Flipbook Marker</i>	19

2. Tampilan <i>Software Kvisoft Flipbook Marker</i>	22
C. Teori Belajar dan Pembelajaran`	22
1. Teori Belajar dan Pembelajaran	22
2. Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran	23
3. Materi Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran	24
D. Validasi, Praktikalitas dan Efektifitas	24
1. Validitas	24
2. Praktikalitas	25
3. Efektifitas	26
B. Penelitian yang relevan	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	30
B. Model Pengembangan	31
C. Instrumen Pengumpulan Data	37
D. Teknik Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	45
1. Hasil define	45
2. Hasil Perancangan	47
3. Hasil Pengembangan	51
4. Hasil Tahap diseminasi	64
B. Pembahasan	64
1. Validasi Materi	66
2. Validasi Media	67
3. Uji Praktikalitas	68
4. Uji Efektifitas	68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1, Penentuan Skor pada Skala Likert	38
2. Tabel 2, Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Ahli Materi.....	39
3. Tabel 3, Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Ahli Madia	40
4. Tabel 4, Kisi-Kisi Instrumen Angket Mahasiswa.....	40
5. Tabel 5, Hasil Penilaian Validasi Untuk Ahli Materi	51
6. Tabel 6, Hasil Penilaian Validasi Tahap 1 olah Ahli Media.....	53
7. Tabel 7, Hasil Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran	60
8. Tabel 8, Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1, Tampilan <i>Kvisoft Flipbook Marker</i>	22
2. Gambar 2, Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	32
3. Gambar 3, Desain Cover	50
4. Gambar 4, Cover Depan Media Pembelajaran Sebelum direfisi	55
5. Gambar 5, Cover Depan Media Pembelajaran Setelah direfisi	55
6. Gambar 6, Media Sebelum diperbaiki Font Size	56
7. Gambar 7,Media Gambar Sesudah dibesarkan Font Size.....	56
8. Gambar 8, Media yang Belum diberi Gambar	57
9. Gambar 9, Media yang Sudah diberi Gambar	57
10. Gambar 10, Gambar Video yang Belum diperbaiki	58
11. Gambar 11, Gambar Video yang Setelah diperbaiki	58
12. Gambar 12, Sebelum Penambahan Petunjuk Penggunaan Media	59
13. Gambar 13, Sesudah ditambahkan Petunjuk Penggunaan Media.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	74
2. Storyboard	75
3. Silabus	80
4. Tabel T test	94
5. AngketAhli Media I	95
6. AngkatAhliMateri I	102
7. Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	105
8. Angket Praktikalitas	114
9. TabelUji Praktikalitas Siswa	140
10. Kunci Jawaban	141
11. Dokumentasi Penelitian	142
12. Surat Izin Penelitian dari Kampus	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi merupakan suatu hal tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi akan selalu berhubungan erat dengan manusia. Penemuan-penemuan terbaru terhadap teknologi adalah sesuatu yang memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia. Sejak berkembangnya teknologi, perjalanan sejarah umat manusia mengalami perubahan dan perkembangan pesat.

Salah satu teknologi yang mengalami perubahan yang signifikan adalah di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Berdasarkan kenyataan ini, kesadaran tentang peranan teknologi informasi juga semakin meluas di semua lingkup pekerjaan manusia, dan hal itu terjadi secara merata di seluruh belahan dunia. Teknologi informasi akan mempermudah dalam memperoleh informasi yang tepat dan cermat, untuk itu diperlukan suatu wujud teknologi informasi yaitu komputer. Komputer adalah alat elektronik yang berkaitan antara komponen satu dan komponen lainnya sehingga dapat digunakan untuk memasukkan data, memproses data dan menghasilkan informasi. Salah satu implementasi penggunaan komputer adalah pengembangan *E-learning* dalam pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang mengutamakan kemandirian. Guru dapat menyampaikan materi ajar kepada peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung di dalam suatu ruangan yang sama. Pembelajaran semacam ini dapat dilakukan dalam waktu yang sama maupun

dalam waktu yang berbeda. Khususnya di Universitas Negeri Padang, Berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Negeri Padang/No: 086/UN35/AK/2015 Pasal 23 menyatakan bahwa :

“Setiap mata kuliah dapat diselenggarakan dalam bentuk kegiatan akademik sebagai berikut: (1) tatapmuka, (2) praktikum laboratorium (3) kuliah lapangan,(4) pengalaman lapangan pendidikan, (5) praktik/magang industri, (6) magang, (7) praktik melatih, (8) tutorial, (9) perkuliahan *e-learning*, *distance-learning*, dan *blended-learning*, (10) kegiatan akademik lainnya.”

Komponen penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar (Sudjana dan Rivai (2011 : 17). Adanya media yang dibuat secara tepat diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran bukan hal baru tetapi merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan dalam pengembangan media yang dapat diandalkan. Penggunaan teknologi sangat berperan penting dalam bidang pendidikan, salah satunya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh atau yang disebut juga dengan E-learning.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa komponen, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, dan suara. Sebagian dari media adalah, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obyek pada *screen* seperti *button* atau teks dan

menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Media dapat digunakan untuk seluruh bidang studi, baik itu tingkat TK, SD, SMP/MTs, SMA/MA, maupun tingkat Universitas.

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses dan sifat yang kompleks dari belajar (alizamar 2016:12). Mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Teori Belajar dituntut dapat mengaplikasikan teori-teori belajar yang dipelajari ke dunia kerja, baik sebagai pendidik dan tenaga kependidikan.

Materi yang dipelajari mahasiswa dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran berdasarkan silabus yakni :1) ruang lingkup dan batasan teori deskriptif dan teori perspektif, 2) teori-teori belajar yang meliputi : (a) Teori behavioristic, (b) Teori kognitif, (c) teori konstruktifisme, (d) Teori belajar sosio-kultural (konstuktivistik), (e) Teori humanistic, (f) Teori pemrosesan informasi dan (g) Teori kecerdasan ganda, 3) penerapan teori-teori belajar ke dalam praktek pembelajaran. Setelah mempelajari mata kuliah Teori belajar dan Pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu memahami dan mengaplikasikan teori-teori belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran diperoleh keterangan bahwa pada mata kuliah ini media pembelajaran yang mendukung masih menggunakan slide persentasi dan pada proses pembelajaran siswa kurang mampu belajar secara mandiri dengan kurangnya media yang menunjang mahasiswa untuk belajar. Penggunaan media perlu divariasikan dengan memanfaatkan perkembangan aplikasi-aplikasi komputer.

Penggunaan media diharapkan dapat mendorong motivasi dan minat mahasiswa untuk belajar serta dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menerima materi yang dipelajari pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Azhar arsyad (2010:25) mengemukakan bahwa penggunaan media dapat membuat sistem pembelajaran yang mampu menampilkan teks, gambar grafik, video, *sound*, dan animasi. Salah satu aplikasi Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen adalah dengan berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat Media adalah aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker proPro*. *Kvisoft Flipbook Maker proPro* adalah suatu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker proPro* dapat menampilkan teks, gambar, suara dan video sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan belajar seperti mendengarkan, membaca, dan juga permainan, *software* ini bisa membuat buku dari *file office* dengan tampilan menarik, selain itu bisa dimasukkan *file video* yang bisa ditautkan kedalamnya. Media

pembelajaran dengan *Kvisoft Flipbook Maker* probisa menarik perhatian mahasiswa pada pembelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *kvsoft flipbook maker* akan memberikan nuansa baru pada Media pembelajaran, mata kuliah Teori dan Pembelajaran karena mahasiswa dapat membaca materi dengan tampilan yang lebih menarik dengan efek 3D (tiga dimensi).

Penggunaan *Kvisoft Flipbook Maker proPro* dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan sebuah Media pembelajaran yang bermanfaat bagi mahasiswa, yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar, membuat proses pembelajaran semakin menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran ini juga bisa digunakan mahasiswa belajar mandiri saat dosen tidak bisa hadir. Media pembelajaran dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik dan pembelajaran serta diharapkan dapat mengurangi kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.

Teknologi pendidikan berupaya untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber sehingga dapat memudahkan dan memfasilitasi seorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja dengan cara dan suber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya. Beberapa kompetensi bidang teknologi pendidikan yaitu mampu mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran, menguasai TIK secara teori dan praktis, mampu mengembangkan pembelajaran berbasis TIK. Kompetensi tersebut di peroleh dengan mengikuti mata kuliah teori Belajar dan Pembelajaran, TeknikAnimasi, pengembangan media video dan Desain grafis. Kompetensi di atas menunjang dalam membuat Media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu Media pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran dan melakukan kajian secara teliti, cermat, dan terencana melalui penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Jurusan KTP FIP UNP”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa slide persentasi.
2. Buku sumber mata kuliah masih berupa buku cetak yang hanya terbatas pada teks dan gambar diam saja.
3. Penggunaan media dan bahan ajar belum divariasikan dan disesuaikan mengikuti kemajuan teknologi.
4. Slide persentasi yang digunakan cenderung berbasis aplikasi power point sehingga tampilannya sudah terlalu monoton dan mengurangi daya tarik mahasiswa untuk belajar.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana validitas pengembangan Media Pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker proPro* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan Media Pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker proPro* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan Media Pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker proPro* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian adalah “Bagaimana pengembangan Media pembelajaran dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses pengembangan Media pembelajaran yang valid pada mata kuliah teori belajar dan pembelajaran.
2. Mengetahui praktikalitas pengembangan Media pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

3. Mengetahui efektifitas pengembangan Media pembelajaran pada mata kuliah teori belajar dan pembelajaran

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran berbasis aplikasi *kvsoft flipbook maker* prountuk mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik :

1. Dari aspek isi/materi Media pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
2. Dari aspek pembelajaran, Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.
3. Dari aspek media, Media pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Media pembelajaran ini dibuat berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* *proprio*, *corel draw*, *adobe photoshop*, *adobe premier* dan *Microsoft word*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu :
 - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program dan dilengkapi menu pilihan “Lanjut” untuk melanjutkan program dan “Keluar” untuk keluar dari program.
 - 2) Pada halaman awal (*home*) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu: SK / KD (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) , Materi, Test, Video Profil, dan Keluar.

- a) Menu “SK/KD” berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu tentang konsep dasar belajar, faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, konsep motivasi belajar dan teori dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai patokan dalam pembuatan Media pembelajaran.
- b) Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan SK/KD, yang disajikan dalam bentuk Media pembelajaran, yang mana terdiri dari konsep dasar belajar, faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, konsep motivasi belajar dan teori dalam pembelajaran
- c) Menu “Test” berisi tentang soal evaluasi yang terletak di setiap akhir materi pembelajaran dengan jumlah 5 butir soal di setiap materi.
- d) Menu “Video” berisi tentang cara penerapan teori-teori belajar yang di pelajari selama perkuliahan.
- e) Menu “Profil” berisi Identitas penulis.
- f) Menu “Keluar” merupakan tampilan penutup program.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media pembelajaran pada mata kuliah ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pada mata kuliah yang terdapat banyak konsep dan butuh pemahaman mendalam yang membuat mahasiswa jenuh belajar, Wiwin Hartono (2016: 3) Mengemukakan bahwa bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *E-learning*. *E-learning* merupakan inovasi

yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam menyampaikan materi pembelajaran tetapi perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Media pembelajaran ini pembelajaran dikonsep sedemikian rupa sehingga menarik minat dan memotivasi mahasiswa untuk belajar. Selain itu, pengembangan Media pembelajaran ini untuk mengatasi kurangnya sumber belajar yang dirancang.

Pengembangan Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft flipbook maker* pada mata kuliah ini juga dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar. Pengembangan Media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, program pembelajaran. Media pembelajaran akan sangat membantu dosen pengampu mata kuliah untuk memenuhi dan menyampaikan tujuan pembelajaran menjadi sangat mudah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft flipbook maker* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yang dapat digunakan dosen sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di dalam kelas serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya maka dalam pengembangan Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft flipbook maker* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran ini dibatasi pada pokok bahasan tentang konsep dasar belajar, faktor yang

mempengaruhi proses dan hasil belajar, konsep motivasi belajar dan teori dalam pembelajaran. Hal ini sebetulnya belum cukup jika dilihat dari banyaknya materi yang harus disampaikan, tetapi dengan materi tentang konsep dasar belajar, faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat dianggap sudah mewakili dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian.

I. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Kampus, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu mempermudah Dosen dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah teori belajar dan pembelajaran
2. Bagi Dosen, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam rangka menumbuh kembangkan karakter mahasiswa serta meningkatkan pencapaian kompetensi belajar.
3. Bagi Mahasiswa, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam belajar.
4. Bagi Penulis, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.