

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* MENGGUNAKAN APLIKASI
FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATA KULIAH
TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

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



Oleh
HADITYA
NIM. 16004054

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

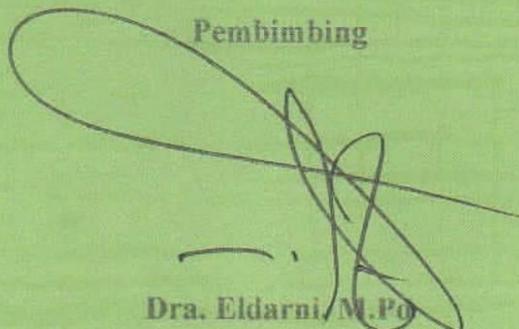
**PENGEMBANGAN *E-MODULE* MENGGUNAKAN APLIKASI
FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATA KULIAH
TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN**

Nama : Haditya
NIM : 16004054
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Agustus 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 196101161987032001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

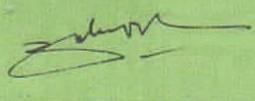
HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran
Nama : Haditya
NIM/BP : 16004054/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 196101161987032001	
2. Anggota	: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 196107221986021002	
3. Anggota	: Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 195907271985032001	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haditya
NIM/BP : 16004054/2016
Tempat/Tanggal Lahir : Padang, 12 Juni 1998

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: “Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran adalah benar merupakan karya asli saya, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 27 Agustus 2020



Haditya
NIM. 16004054

ABSTRAK

Haditya (2020): Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran

Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran dilakukan sebagai upaya dalam suplementasi sumber belajar untuk mahasiswa sebagai bahan belajar yang sesuai dengan tuntunan silabus perkuliahan selama satu semester. *E-Module* dibuat dengan beberapa tujuan agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan dosen, dapat mengatur kecepatan belajar dirinya masing-masing, mempelajari materi perkuliahan sebelum proses belajar mengajar berlangsung dan bisa menggunakan atau mengakses *e-module* kapan saja dan dimana saja.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Uji validitas produk dilakukan oleh empat orang validator yang terdiri dari dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah menyelesaikan Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran dengan jumlah 20 mahasiswa untuk menguji kepraktisan produk *E-Module* Teori Belajar dan Pembelajaran yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi materi 1 rata-rata sebesar 4,32 dikategorikan sangat baik, dari validasi materi 2 memperoleh rata-rata sebesar 4,04 dikategorikan sangat baik, hasil validitas dari media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,84 dikategorikan sangat baik dan hasil validitas dari media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,84 dikategorikan sangat baik. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata sebesar 4,76 dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil uji validalitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis digunakan pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

Kata Kunci: E-Module, Flip PDF Professional, Teori Belajar dan Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'Alamiin, segala puji dan syukur selalu tercurahkan kepada Allah SWT. Karena atas pertolongan dan kasih sayang-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen pembimbing dan penasehat akademik Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi materi.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan juga selaku validator ahli materi 1 penulis yang telah banyak membantu dan mengarahkan memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi materi.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan juga selaku validator ahli materi 2 penulis yang telah

banyak membantu dan memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi materi.

4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Novrianti, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator ahli media dan banyak memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi media.
5. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat.
6. Papa dan mama yang telah membiayai pendidikan, tak henti mengirimkan do'a demi tercapainya kesuksesan, dan terwujudnya mimpi-mimpi penulis.
7. Teman-teman KTP BP 16 yang senasib dan sepejuangan beserta Kakak-kakak BP 15 dan adik-adik BP 17 yang telah membantu penulis dalam mensukseskan penelitian ini tanpa kalian mungkin penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar.

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

Padang, 10 Agustus 2020

Haditya

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Pengembangan	11
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
F. Pentingnya Pengembangan	15
G. Manfaat Pengembangan	15
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Media Pembelajaran	18
B. <i>E-Module</i> dan Modul	25
C. <i>Flip PDF Professional</i>	40
D. Tinjauan Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.....	41
E. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	42
F. Kompetensi Sarjana Teknologi Pendidikan	45
G. Validitas dan Praktikalitas.....	47
H. Kajian Penelitian yang Relevan	50
BAB III METODE PENGEMBANGAN	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Model Pengembangan	53
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Subjek Penelitian.....	56

E. Instrumen Pengumpulan Data	56
F. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Penelitian	70
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	70
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	72
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	75
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	99
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	101
B. Pembahasan	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Identifikasi <i>E-Module</i>	40
Tabel 2. Format Rekomendasi Hasil Penelaahan <i>E-Module</i>	40
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media.....	58
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi	60
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket untuk Mahasiswa	62
Tabel 6. Skor Pernyataan Skala Likert.....	66
Tabel 7. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5	66
Tabel 9. Hasil Validasi <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Materi 1	92
Tabel 10. Hasil Validasi <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Materi 2	93
Tabel 11. Hasil Validasi <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Media 1	96
Tabel 12. Hasil Validasi <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Media 2.....	98
Tabel 13. Hasil Penilaian Praktikalitas dari Mahasiswa terhadap <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran	100
Tabel 14. Hasil Perbaikan Sesuai Saran dan Tindak Lanjut	101
Tabel 15. Hasil Akhir Penilaian Validitas dan Praktikalitas <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran.....	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Analisis Kebutuhan <i>E-Module</i>	32
Gambar 2. Skema Desain <i>E-Module</i>	33
Gambar 3. Kerangka <i>E-Module</i>	34
Gambar 4. Skema Validasi dan Penyempurnaan <i>E-Module</i>	39
Gambar 5. Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE	53
Gambar 6. Wajah Awal <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran	76
Gambar 7. Wajah pada Topik Konsep dan Esensi Teori Belajar.....	77
Gambar 8. Wajah Akhir <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran	77
Gambar 9. Tampilan Daftar Isi	78
Gambar 10. Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	79
Gambar 11. Tampilan Tujuan Pembelajaran	80
Gambar 12. Tampilan Isi Materi	81
Gambar 13. Tampilan Rangkuman	81
Gambar 14. Tampilan pada Halaman Video.....	82
Gambar 15. Tampilan Penugasan	83
Gambar 16. Tampilan Evaluasi Pilihan Ganda dan Essay	84
Gambar 17. Tampilan Evaluasi.....	85
Gambar 18. Tampilan Halaman Soal	86
Gambar 19. Tampilan Pesan Jawaban Kamu Salah.....	87
Gambar 20. Tampilan Pesan Jawaban Kamu Benar	88
Gambar 21. Tampilan Halaman Nilai	88
Gambar 22. Tampilan Daftar Pustaka.....	90

Gambar 23. Validasi Materi <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Materi 1 Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd	169
Gambar 24. Validasi Materi <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Materi 2 Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd.....	169
Gambar 25. Validasi Media <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Media 1 Bapak Nofri Hendri, M.Pd	170
Gambar 26. Validasi Media <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran oleh Validator Ahli Media 2 Ibu Novrianti, M.Pd.....	170
Gambar 27. Uji Coba <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran kepada Mahasiswa.....	171
Gambar 28. Mahasiswa mencobakan produk <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran.....	171
Gambar 29. Uji Coba <i>E-Module</i> Teori Belajar dan Pembelajaran kepada Mahasiswa.....	172
Gambar 30. Mahasiswa Mengisi Angket yang Telah Diberikan	172

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.....	118
Lampiran 2. <i>Flowchart</i>	125
Lampiran 3. Rincian Materi yang dimuat dalam <i>E-Module</i>	126
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Kelayakan <i>E-Module</i> oleh Ahli Materi	129
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Kelayakan <i>E-Module</i> oleh Ahli Media.....	134
Lampiran 6. Instrumen Praktikalitas untuk Mahasiswa.....	139
Lampiran 7. Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Materi 1.....	145
Lampiran 8. Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Materi 2 Tahap 1.....	147
Lampiran 9. Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Materi 2 Tahap 2.....	149
Lampiran 10. Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Media 1	151
Lampiran 11. Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Media 2 Tahap 1	153
Lampiran 12. Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Media 2 Tahap 2	156
Lampiran 13. Hasil Pengisian Angket oleh Mahasiswa.....	159
Lampiran 14. Lembar Hasil Praktikalitas	165
Lampiran 15. Surat Izin Observasi dan Pengumpulan Data Skripsi	166
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	167
Lampiran 17. Surat Keterangan Penelitian	168
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting baik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, akhlak dan jasmani peserta didik. Kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas terus meningkat. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Perkembangan pendidikan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat. Peranan teknologi dalam pendidikan sangat penting, salah satunya dalam pengembangan media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berkemungkinan untuk munculnya beraneka ragam media dan sumber belajar yang dapat digunakan oleh pendidik dan mahasiswa. Kemajuan teknologi membawa pengaruh terhadap pengembangan media pembelajaran, salah satunya pada modul berbasis cetak menjadi modul elektronik (*e-module*) berbasis non-cetak. Penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik sudah berkembang dan dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan. Beberapa contoh di antaranya seperti *e-learning*, *e-book*, *e-journal*, *e-module* dan lain-lain sebagainya. Media pembelajaran perlu terus dikembangkan dengan menggunakan TIK agar penggunaannya sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan yang terus meningkat.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi diharapkan dapat berlangsung secara tatap muka maupun dari jarak jauh tanpa tatap muka. Keterbatasan jarak dalam belajar bukan menjadi masalah bagi kelangsungan proses belajar mengajar. Selain itu, mahasiswa juga mampu belajar secara mandiri baik dengan adanya tatap muka dengan dosen maupun tidak.

Teknologi Pendidikan merupakan suatu studi, etika dan praktik dalam memfasilitasi dan meningkatkan kinerja belajar (Miarso, 2004: 5). Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Warsita, 2008: 10). Menurut Yusufhadi Miarso (2004: 5) menyebutkan bahwa teknologi pendidikan mempunyai berbagai potensi untuk:

- a. Meningkatkan produktivitas pendidikan melalui mempercepat tahapan pembelajaran, membantu menggunakan pendidikan dalam memanfaatkan waktu dengan lebih efektif, membantu guru dalam penyampaian informasi dengan mengembangkan media pembelajaran, menjadikan peserta didik bergairah dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan mutu pengajaran melalui meningkatkan kapasitas pendidik dengan menyediakan berbagai media komunikasi dan penyajian pesan, informasi, data, serta ilmu pengetahuan secara lebih konkrit.
- c. Mampu menyajikan pendidikan secara lebih luas dengan adanya media massa melalui pemanfaatan tenaga atau kejadian yang langka secara bersama dan penyampaian informasi yang mampu menembus batas-batas geografis.
- d. Memungkinkan pendidikan yang lebih mandiri atau individual melalui memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya dan mengurangi kontrol guru yang kaku dan masih tradisional.
- e. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran melalui perencanaan program pembelajaran yang lebih sistematis serta pengembangan bahan ajar yang melandasi penelitian tentang perilaku.

- f. Memungkinkan belajar secara seketika karena mampu mengatasi jarak antara pelajaran di dalam maupun di luar kelas serta memberikan pengetahuan secara langsung.

Kompetensi profesi Teknologi Pendidikan meliputi: 1) Pengelola Media dan Sumber Belajar, sebagai pengelola media dan sumber belajar memiliki kemampuan dalam perencanaan, mengatur serta mengelola sumber belajar sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif. 2) Perancang Program Pembelajaran, sebagai perancang program pembelajaran berkemampuan dalam merancang berbagai program pembelajaran jangka panjang seperti program tahunan, program semester maupun program jangka pendek seperti satuan pelajaran untuk setiap pokok bahasan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi sesuai dengan kurikulum yang digunakan dan GBPP (Garis-garis Besar Program Pembelajaran) masing-masing bidang studi. 3) Konsultan Pengembangan Program Pembelajaran, memiliki kemampuan kepada guru atau pendidik untuk mengembangkan program pembelajaran baik jangka panjang maupun jangka pendek. 4) Perancang Program Pelatihan, memiliki kemampuan dalam merancang program pelatihan baik bagi suatu lembaga, organisasi maupun unit pendidikan dan pelatihan agar dapat dimanfaatkan oleh semua orang yang membutuhkannya. 5) Konsultan Pengembangan Program Pelatihan, memiliki kemampuan berperan sebagai konsultan dalam pengembangan program pelatihan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi program pelatihan berdasarkan prinsip teknologi pendidikan.

Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran bertujuan memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai teori-teori belajar serta penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Kajian pada perkuliahan meliputi: 1) Konsep dan Esensi Teori Belajar, 2) Teori Belajar Behavioristik, 3) Teori Belajar Kognitivistik, 4) Teori Belajar Konstruktivistik, 5) Teori Belajar Humanisme, 6) Teori Sibernetik, 7) Teori *Connectivisme*, 8) Teori Gagne, 9) *Component Display Theory*, 10) *Locus of Control*, 11) Kecerdasan Majemuk, dan 12) Gaya Belajar. Setelah mengikuti Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Memiliki sikap dan persepsi positif terhadap teori-teori belajar serta penerapannya dalam praktek-praktek pembelajaran, dan 2) Memperoleh, mengintegrasikan, memperluas, dan menggunakan teori-teori belajar dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd selaku dosen Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang pada tanggal 21 Februari 2020, media yang digunakan dalam perkuliahan ini diantaranya adalah *e-learning*, buku digital (*e-book*), buku cetak, bahan ajar, *powerpoint* dan video yang dapat diakses melalui *e-learning*. Video dan *e-learning* tersebut membutuhkan jaringan dan koneksi internet yang stabil dalam mengaksesnya. Salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan yaitu *e-module*. Dengan adanya *e-module*, maka sumber belajar yang dapat digunakan pada Mata

Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran menjadi lebih beraneka ragam. Pada *e-module* juga terdapat video baik berupa video eksperimen para ahli maupun video pembelajaran. Pentingnya video pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yaitu: (1) Video eksperimen mampu memberikan penjelasan dan analisis mengenai hal-hal yang melatar belakangi munculnya teori-teori belajar yang dapat diterapkan pada pembelajaran berdasarkan hasil eksperimen yang telah dilakukan oleh masing-masing para ahli, (2) Video pembelajaran mampu memberikan penguatan dan tambahan pemahaman bagi mahasiswa sesuai dengan topik yang mereka pelajari. Video yang dimuat pada *e-module* dapat ditonton tanpa membutuhkan koneksi internet (*offline*), sehingga mahasiswa dapat menonton video tersebut tanpa memperhatikan koneksi internet dan bahkan pada daerah yang belum terdapat koneksi internet sekalipun. Silabus perkuliahan diperbarui, ada beberapa topik yang buku sumbernya menggunakan bahasa inggris seperti pada topik teori *connectivism*, *locus of control*, *teori sibernetik*, dan *component display theory* sehingga perlu menterjemahkannya terlebih dahulu.

Permasalahan yang menjadi hambatan pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yaitu kurangnya kemauan dan motivasi diri dari mahasiswa untuk belajar. Mereka belajar bukan berdasarkan atas kesadaran, keinginan dan kebutuhan, melainkan karena perintah dari dosen. Hal ini bertolak belakang dengan harapan dari dosen. Telah dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan di atas dengan memberikan motivasi kepada

mahasiswa dengan harapan meningkatnya kemauan dan kesadaran diri mahasiswa untuk belajar, namun masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu, belum adanya *e-module* pada perkuliahan ini yang berisikan materi sesuai dengan tuntutan silabus terbaru.

Mahasiswa diharuskan memiliki buku sumber tentang teori belajar, baik berupa buku cetak maupun *e-book*, namun buku tersebut tidak sepenuhnya mampu membantu mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Hal ini disebabkan karena beberapa materi yang terdapat dalam buku sumber berupa buku cetak dan buku digital (*e-book*) masih minim visualisasinya, akibatnya mahasiswa kurang mampu memahami materi dan terkadang akan membuat penafsiran yang salah dalam materi yang dipelajari, sehingga perlunya media yang dapat memuat teks, video, audio, dan animasi.

Pada proses perkuliahan berlangsung, selain penjelasan materi yang berupa teks, materi pada mata kuliah ini juga membutuhkan materi berupa tayangan video pada materi Konsep dan Esensi Teori Belajar, Teori Belajar Behavioristik, Teori Belajar Kognitivistik, Teori Belajar Konstruktivistik, Teori Belajar Humanisme, Teori Sibernetik, Teori *Connectivisme*, Teori Gagne, *Component Display Theory*, *Locus of Control*, Kecerdasan Majemuk, dan Gaya Belajar. Selain itu dengan menampilkan tayangan video diharapkan dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran serta menarik minat dan perhatian untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran pada tanggal 09 Maret 2020,

mereka memiliki kesulitan dalam memahami materi perkuliahan pada buku cetak ataupun buku digital yang minim visualisasinya. Beberapa sumber bacaan seperti buku cetak, jurnal, dan *e-book* yang digunakan oleh mahasiswa dalam menunjang perkuliahan dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap perkuliahan berisi penjelasan materi yang lengkap, namun masih banyak yang belum dilengkapi dengan contoh-contoh, ilustrasi, dan visualisasi yang mendukung sehingga mahasiswa masih kesulitan dalam memahaminya. Selain itu, waktu perkuliahan masih sangat terbatas dan kecepatan belajar tiap mahasiswa berbeda-beda, sehingga mereka membutuhkan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan diluar jam perkuliahan. Dengan adanya sumber belajar tambahan tersebut, diharapkan mahasiswa dapat mempelajari materi perkuliahan secara mendalam, bahkan sebelum perkuliahan dimulai. Selain itu, buku sumber tambahan tersebut diharapkan mampu melatih kemampuan belajar mahasiswa secara mandiri.

Mereka berharap agar adanya buku pegangan yang memiliki desain tampilan yang bagus, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, berisikan semua materi sesuai silabus pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran, dilengkapi dengan contoh-contoh dan visualisasi yang memudahkan mereka dalam memahami materi perkuliahan dan materi yang disampaikan secara singkat, jelas, dan mudah dipahami.

Berdasarkan pengalaman penulis pada perkuliahan Teori Belajar dan Pembelajaran, buku sumber yang tersedia dalam mendukung pembelajaran masih terbatas. Selain itu, belum adanya buku sumber yang

mencakup seluruh materi yang akan dipelajari sesuai tuntutan silabus perkuliahan. Silabus Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran diperbaharui, ada beberapa topik yang sulit untuk dicari materinya seperti pada materi teori *connectivism*, *locus of control*, *teori siberetik*, teori gagne dan *component display theory*.

Salah satu alternatif sumber belajar yang tepat dalam mengatasi berbagai permasalahan diatas adalah *e-module*. *E-Module* merupakan sebuah modul yang ditransformasikan penyajiannya dalam bentuk elektronik. *E-Module* dibuat dengan tujuan agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan dosen dan menambah aneka ragam sumber belajar. Mahasiswa juga dapat mengatur kecepatan belajar dirinya masing-masing, mempelajari materi perkuliahan sebelum proses belajar mengajar berlangsung dan bisa menggunakan atau mengakses *e-module* kapan saja dan dimana saja. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengukur tingkat pemahamannya pada materi yang disajikan. Mereka dapat membaca dan mempelajari *e-module* berulang-ulang kali, sehingga pembelajaran pada perkuliahan Teori Belajar dan Pembelajaran ini lebih efektif dan efisien.

E-Module yang akan dikembangkan memuat penjelasan materi berupa teks, gambar, dan video. Hal ini ditujukan agar mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi karena dilengkapi dengan berbagai visualisasi. Selain itu *e-module* yang akan dikembangkan memiliki nilai interaktivitas dan didesain dengan menarik, sehingga media ini tidak

monoton, tidak bersifat satu arah, mampu menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar. *E-Module* juga dilengkapi dengan video yang dapat memperdalam pemahaman mahasiswa pada materi perkuliahan.

Aplikasi yang tersedia untuk membuat *e-module* di antaranya *Flip PDF Professional*, *Calibre*, *Kvisoft Flipbook Maker*, *Sigil*, *Free ePUB Maker* dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia dan kelebihan dari aplikasi yang digunakan. Peneliti memilih menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* karena fitur-fiturnya yang beragam. Aplikasi ini mendukung pengguna untuk membuat *e-module* yang dilengkapi dengan audio, video, gambar, *flash* berformat (*swf*), soal atau latihan, *link* dan lain-lain. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah karena tampilannya yang mudah dimengerti. Selain itu, aplikasi ini mendukung *drag and drop* yang mempermudah pengguna dalam mengoperasikannya, memindah *file* ke tempat tujuannya secara langsung tanpa membutuhkan perintah lain yang mungkin membutuhkan waktu lebih lama.

Keunggulan lain dari aplikasi *Flip PDF Professional* adalah pengguna dapat membuat soal atau latihan-latihan pada aplikasi tersebut tanpa menggunakan bahasa pemrograman. Dengan beberapa fitur serta keunggulannya tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi ini dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-module*. Pada *e-module* pendidik dapat membuat dan menyusun materi sedemikian rupa,

sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam mengatasi kurangnya motivasi dan minat mahasiswa dalam membaca, *e-module* dapat dibuat dengan materi dengan penjelasan yang mudah dipahami, video yang relevan, latihan-latihan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, serta desain yang dapat menarik motivasi dan minat membaca.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Buku sumber berupa buku cetak dan buku digital yang digunakan dalam perkuliahan masih minim visualisasinya, sehingga mahasiswa memiliki kesulitan dalam memahami materi dan terkadang terjadi kesalahan penafsiran.
2. Belum tersedianya buku sumber yang memuat materi perkuliahan selama satu semester sesuai dengan tuntunan silabus terbaru.
3. Waktu perkuliahan masih sangat terbatas dan kecepatan belajar tiap mahasiswa berbeda-beda, sehingga mereka membutuhkan sumber

belajar tambahan yang dapat digunakan diluar jam perkuliahan dan melatih kemampuan belajar secara mandiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan:

1. Bagaimana prosedur pengembangan produk berupa *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?
2. Bagaimana validitas *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?
3. Bagaimana praktikalitas *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui prosedur Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.
2. Menghasilkan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yang valid.
3. Menghasilkan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yang praktis.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya *e-module* pembelajaran menggunakan *Flip PDF Professional* pada perguruan tinggi yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *E-Module*

E-Module berisi kata pengantar, daftar isi, isi (materi), tes formatif, glosarium dan daftar pustaka. Adapun spesifikasi produk dari pengembangan *e-module* ini yaitu:

- a. *E-Module* berformat .EXE sehingga memerlukan laptop atau komputer untuk menggunakannya.
- b. *E-Module* dapat digunakan tanpa membutuhkan koneksi internet sekalipun (*offline*).
- c. *E-Module* dapat dimuat ke dalam *Learning Management System* (LMS) yang akan digunakan oleh mahasiswa Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran dan ke dalam website Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- d. *E-Module* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan bagi dosen dan mahasiswa, materi perkuliahan, gambar yang relevan, video pendukung yang relevan, rangkuman, penugasan, evaluasi pilihan ganda interaktif dan dalam bentuk essay, *glosarium*, kunci jawaban evaluasi dan daftar rujukan.

e. Video yang terdapat dalam *e-module* dapat berupa video pembelajaran maupun video eksperimen dari masing-masing para ahli. Pentingnya video pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yaitu: (1) Video eksperimen mampu memberikan penjelasan dan analisis mengenai hal-hal yang melatar belakangi munculnya teori-teori belajar yang dapat diterapkan pada pembelajaran berdasarkan hasil eksperimen yang telah dilakukan oleh masing-masing para ahli, (2) Video pembelajaran mampu memberikan penguatan dan tambahan pemahaman bagi mahasiswa sesuai dengan topik yang mereka pelajari, dan (3) Penggunaan video dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami isi materi pada *e-module* karena video mampu memberikan visualisasi terhadap isi materi yang telah mereka pelajari. Kelebihan video pada *e-module* yang akan dikembangkan yaitu terdapat video eksperimen dari masing-masing para ahli, pada tiap pokok bahasan juga dilengkapi dengan video pembelajaran dan dapat diputar tanpa koneksi internet (*offline*). Video yang menggunakan bahasa asing dilengkapi dengan *subtitle* bahasa Indonesia sehingga mudah dalam memahami informasi yang terdapat pada video tersebut.

Materi yang disusun pada *e-module* sesuai dengan silabus Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran dalam satu semester. Adapun rincian dari materi yang akan disajikan dari produk media *e-module* ini adalah:

- a. Materi 1: Konsep dan Esensi Teori Belajar.
- b. Materi 2: Teori Belajar Behavioristik.
- c. Materi 3: Teori Belajar Kognitivistik.
- d. Materi 4: Teori Belajar Konstruktivistik.
- e. Materi 5: Teori Belajar Humanisme.
- f. Materi 6: Teori Sibernetik.
- g. Materi 7: Teori *Connectivisme*.
- h. Materi 8: Teori Gagne.
- i. Materi 9: *Component Display Theory*.
- j. Materi 10: *Locus of Control*.
- k. Materi 11: Kecerdasan Majemuk.
- l. Materi 12: Gaya Belajar.

E-Module Teori Belajar dan Pembelajaran membutuhkan spesifikasi minimum agar dapat dioperasikan pada komputer atau laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. CPU: *Dual-core 1 Ghz*
- b. RAM: 2 GB
- c. Sistem Operasi (OS): Windows 7, Windows 8 dan Windows 10.

2. Perancang dan Pengguna

a. Perancang

Perancang berfungsi merancang *e-module* sesuai dengan silabus Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di perguruan tinggi yang dibutuhkan.

b. Pengguna

Mahasiswa merupakan pengguna yang dapat menggunakan *e-module* yang akan dibuat melalui komputer dan laptop.

3. Produk

Aplikasi yang digunakan dalam merancang *e-module* ini adalah *Flip PDF Professional*. Adapun aplikasi pendukung yang digunakan

antara lain *Adobe Photoshop CS6* untuk membuat desain *e-module*, *Adobe Flash Professional CS6* untuk membuat evaluasi interaktif dan *Microsoft Word* untuk membuat materi pada *e-module*.

E-Module dilengkapi dengan petunjuk penggunaan bagi dosen dan peserta didik, materi perkuliahan, gambar yang relevan, video pendukung yang relevan, rangkuman, penugasan, evaluasi pilihan ganda interaktif dan dalam bentuk essay, *glosarium*, kunci jawaban evaluasi dan daftar rujukan.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-module* menggunakan *Flip PDF Professional* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di perguruan tinggi berupaya dalam memecahkan masalah pembelajaran. Mahasiswa dapat memahami materi serta mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman mereka terhadap materi melalui evaluasi yang disediakan dalam *e-module*. Selain itu juga sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan produk yang bermanfaat.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain dalam mengembangkan *e-module*

sesuai dengan karakteristik lembaga masing-masing dan model pengembangan yang diinginkan.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa, penelitian diharapkan dapat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bagi dosen, penelitian diharapkan dapat memotivasi bagi dosen untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran *e-module* sebagai bahan ajar pembelajaran bagi mahasiswa.
- c. Bagi perguruan tinggi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di perguruan tinggi.
- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan terhadap pengembangan *e-module* pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, wawasan serta sikap dari apa yang dipelajari.
- b. Belajar akan lebih mudah jika menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai karena bahan ajar dan media dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi serta meningkatkan motivasi dan keinginan belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-module* memiliki peranan besar dalam mempermudah penyampaian informasi serta ilmu kepada peserta didik. Namun permasalahan dari media ini yaitu penulis belum pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya serta aplikasinya yang belum begitu banyak yang menggunakan sehingga membutuhkan waktu untuk mempelajarinya terlebih dahulu. Untuk itu dalam pengembangan ini penulis membatasi *e-module* yang digunakan terbatas pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran pada perguruan tinggi.