

## ANALISIS KEBUTUHAN E-MODUL PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN

Raja Tirta Samudra R<sup>1</sup>, Afif Ahmad Wiranata<sup>2</sup>, Yeni Raini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

<sup>1</sup>samudratirta0@gmail.com, <sup>2</sup>Afif.tpuika2021@gmail.com, <sup>3</sup>raini.yeni09@gmail.com

**Abstrak:** Mata kuliah media pembelajaran diadakan dengan tujuan akhir adalah diharapkan mahasiswa mampu mengkaji tentang definisi media pembelajaran, kedudukan media dalam konteks komunikasi pendidikan dan dalam sistem pembelajaran, sejarah perkembangan media pembelajaran konsep desain pengembangan media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan e-modul pada mata kuliah media pembelajaran agar bisa digunakan secara mandiri oleh mahasiswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D), dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional (MPI) oleh M. Atwi Suparman. Penelitian ini menghasilkan e-modul media pembelajaran yang memiliki karakteristik: bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mata kuliah media pembelajaran yang memiliki tujuan instruksional umum “Setelah Menyelesaikan Pembelajaran, Mahasiswa Mampu Menganalisis Materi Tentang Media Pembelajaran dengan Benar” adapun untuk mencapai itu tersebut ada 11 subkompetensi. selain itu e-modul ini dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan hasil belajar dan dapat memfasilitasi mewujudkan salah satu profil pancasila yaitu mandiri.

**Kata Kunci:** *e-modul, analisis kebutuhan, model MPI*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, melalui pendidikan dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, untuk itulah pendidikan memegang peranan penting sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar didapat hasil yang maksimal (Fatonah, 2022). Pembelajaran merupakan proses belajar yang berupa interaksi antara mahasiswa, guru dan sumber belajar (Nurzaelani, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso, 2004). Modul elektronik merupakan bahan ajar sama seperti modul cetak namun ditampilkan dengan memanfaatkan perangkat elektronik dengan memiliki kelebihan dari segi interaktivitas, aksesibilitasnya dan meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa Nurohman dalam Kurniawan (2018: 185). Buku teks digital dapat digunakan untuk memudahkan dan efektivitas belajar dengan fungsi tambahan seperti navigasi, multimedia dan pembelajaran yang memiliki keunggulan dari buku teks cetak (Fatonah 2017). Penggunaan e-modul juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan konten-konten yang terdapat pada e-modul tersebut dikemas secara menarik dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Karakteristik peserta didik adalah keunikan antara satu dengan yang lainnya baik dari kemampuan awal, kecepatan menguasai materi, maupun gaya belajar (Surahman 2017). Mahasiswa termasuk sebagai peserta didik di perguruan tinggi masuk ke dalam kategori remaja akhir, yaitu usia 18-21 tahun (Hurlock, 1997).

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah ini mengatakan bahwa mahasiswa sangat membutuhkan materi pembelajaran berupa e-modul yang menarik, yang dapat digunakan mahasiswa untuk belajar mandiri dikarenakan model pembelajaran yang dipakai dalam mata kuliah ini lebih mengarahkan mahasiswa untuk belajar mandiri sehingga dengan adanya e-modul yang membahas materi tentang media dalam pembelajaran membuat mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang media pembelajaran. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dikemukakan terlebih dahulu diantaranya ada penelitian dari Hassanudin (2022) yang menyatakan bahwa modul pembelajaran digital berbasis *interactive flipbook* untuk mata kuliah Evaluasi Program yang dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari isi materi. Adapun pendapat lain dari hasil penelitian Rifani (2021) yang menyatakan bahwa bahan pembelajaran elektronik pada mata kuliah pengembangan program pendidikan dan pelatihan yang dikembangkan hasil keseluruhannya sangat layak digunakan dengan predikat sangat bagus. Untuk memperkuat adapun hasil penelitian yang dikemukakan oleh Putri (2022) yang menyatakan bahwa modul elektronik berbasis *hypercontent* untuk mata kuliah evaluasi media pembelajaran sangat layak digunakan secara mandiri dan meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan uraian dalam pendahuluan tersebut, artikel ini akan membahas mengenai analisis kebutuhan untuk mengembangkan e-modul pada mata kuliah Media Pembelajaran

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Reserch & Development*. Metode *Research and Development* atau R & D. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah Model Pengembangan Instruksional (MPI) karangan M. Atwi Suparman tahun 2018. Karena MPI model yang berorientasi pada produk & kelas sehingga cocok digunakan pada penelitian ini (Suparman, 2018).

Model Pengembangan Instruksional (MPI) umumnya terdiri dari Sembilan Langkah yakni 1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum. 2) melakukan analisis instruksional, 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik, 4) menulis tujuan instruksional, 5) menyusun alat penilaian hasil belajar, 6) menyusun strategi instruksional, 7) mengembangkan bahan instruksional, 8) menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) evaluasi sumatif.

Namun, penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap pertama dari 9 tahap yang terdapat dalam model pengembangan MPI. yaitu tahap: (1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum, (2) melakukan analisis instruksional (3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Sehingga akan menghasilkan data analisis kebutuhan yang akan digunakan untuk tahapan selanjutnya dalam mengembangkan e-modul.

Penelitian ini dilakukan di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor. Data penelitian terkumpul dengan melakukan wawancara kepada dosen pengampu pak Afif Ahmad Wiranata, M.Pd., wawancara kepada mahasiswa dan menyebarkan angket berupa *google form* kepada mahasiswa. Setelah melakukan wawancara & menyebar angket akan menghasilkan data kualitatif, data kualitatif ini terdiri dari hasil wawancara analisis kebutuhan peneliti dengan narasumber yaitu dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran & mahasiswa Teknologi Pendidikan UIKA Bogor, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan informasi analisis kebutuhan yang hendak digunakan dalam pengembangan e-modul yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berikut ini disajikan berlandaskan tahap definisi dari model pengembangan MPI (Suparman 2018):

### **a. Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum (TIU)**

Peneliti melakukan proses identifikasi kebutuhan instruksional pada mata kuliah Media Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan UIKA Bogor dengan teknik wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran, yaitu bapak Afif Wiranata, M.Pd. dan juga mahasiswa. Setelah melaksanakan wawancara terdapat beberapa informasi yang diperoleh peneliti, diantaranya adalah:

- 1) Dalam mata kuliah Media Pembelajaran, belum adanya buku wajib yang dikembangkan sesuai dengan silabus dosen pengampu mata kuliah.
- 2) Belum adanya *e-book* pada mata kuliah media pembelajaran, adapun kelebihan dari *e-book* yaitu lebih ringkas dan lebih awet karena bersifat digital.
- 3) Kurang maksimalnya mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan Media Pembelajaran sebagai akibat kurangnya pembahasan materi di kelas. Harapannya dengan dikembangkannya e-modul ini mahasiswa lebih mudah dalam belajar.

Selain mendapatkan informasi dari dosen pengampu, peneliti juga memperoleh beberapa informasi dari mahasiswa melalui kuesioner / angket yang disebar melalui *Google Form*, diantaranya:

- 1) Mahasiswa merasa sumber belajar konvensional seperti *Power Point* kurang menarik, kurang bervariasi sehingga diperlukan E-modul agar efektif dan efisien.
- 2) Peserta didik kurang bersemangat dan cepat bosan dengan apa yang disampaikan oleh dosen melalui media konvensional, sehingga hasil belajar tidak maksimal.
- 3) Kesulitan yang mahasiswa alami selama mempelajari mata kuliah media pembelajaran yaitu dosen kurang komunikatif, dosen jarang masuk dan mahasiswa membutuhkan sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri.
- 4) Mahasiswa membutuhkan bahan pembelajaran yang praktis, menarik, mudah digunakan, dan yang dapat digunakan dimanapun & kapanpun.

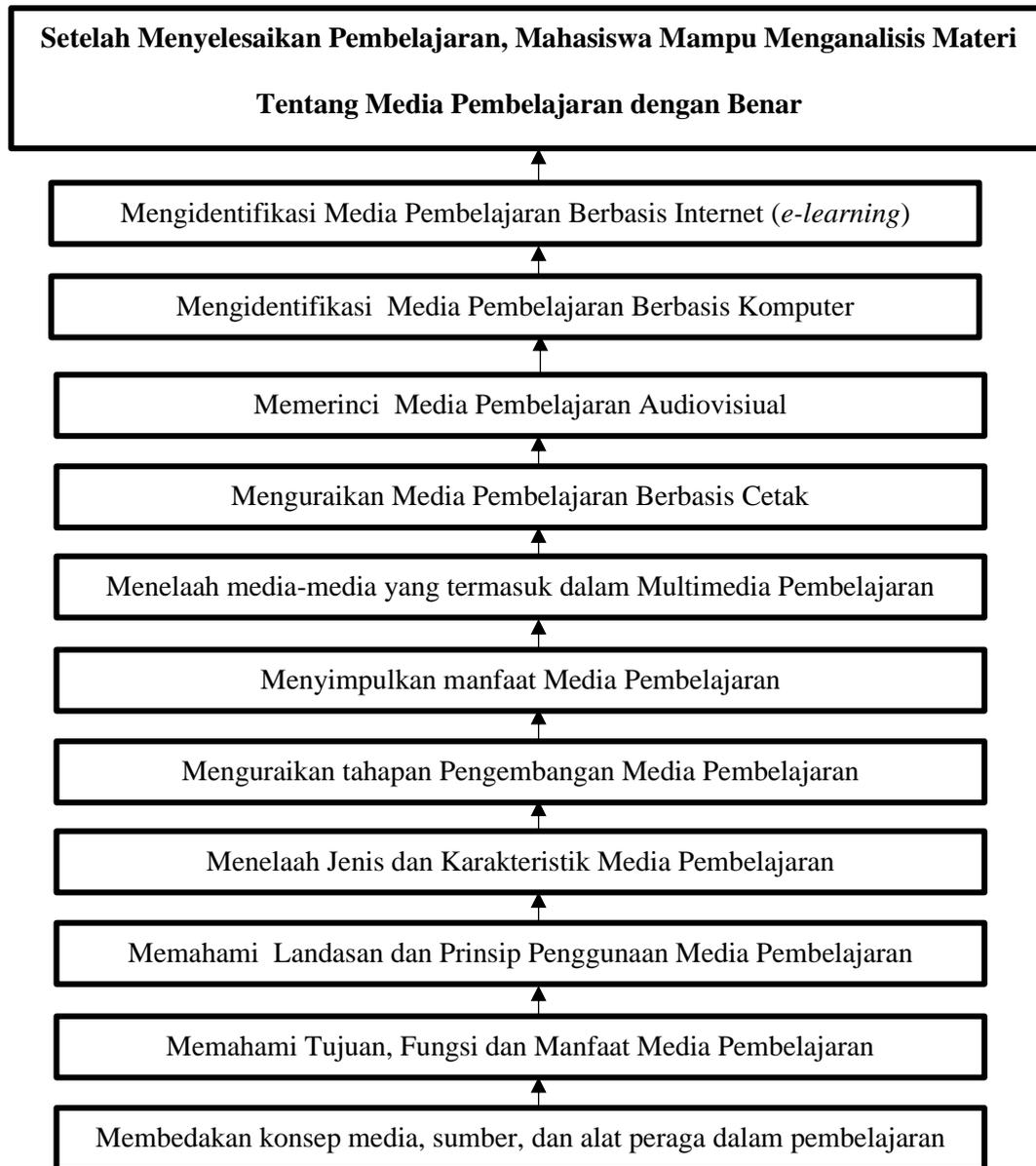
Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merumuskan Tujuan Instruksional Umum (TIU) yang menjadi dasar tujuan dalam mengembangkan e-modul serta kompetensi yang terkandung di dalamnya yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa. Tujuan Instruksional Umum tersebut yaitu “Setelah menyelesaikan pembelajaran, mahasiswa mampu menganalisis materi tentang Media Pembelajaran dengan benar”

### **b. Melakukan Analisis Instruksional**

Untuk mencapai TIU yang telah dirumuskan, diperlukan suatu analisis instruksional untuk mengetahui subkompetensi yang dibutuhkan untuk mencapai kompetensi umum yang diharapkan. Adapun hasil analisis instruksional tersebut menghasilkan subkompetensi sebagai berikut:

- 1) Membedakan konsep media, sumber, dan alat peraga dalam pembelajaran
- 2) Memahami Tujuan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran
- 3) Memahami Landasan dan Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran
- 4) Menelaah Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran
- 5) Menguraikan tahapan Pengembangan Media Pembelajaran
- 6) Menyimpulkan manfaat Media Pembelajaran
- 7) Menelaah media-media yang termasuk dalam Multimedia Pembelajaran
- 8) Menguraikan Media Pembelajaran Berbasis Cetak
- 9) Memerinci Media Pembelajaran Audiovisual
- 10) Mengidentifikasi Media pembelajaran Berbasis Komputer
- 11) Mengidentifikasi Media Pembelajaran Berbasis Internet (*e-learning*)

Adapun uraian dari hasil analisis instruksional, digambarkan dalam diagram peta kompetensi sebagai berikut:



*Entry Behavior Line*

Gambar 1. Peta Kompetensi Mata Kuliah Media Pembelajaran

### c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal

Identifikasi perilaku mahasiswa dan karakteristik awal mahasiswa dilakukan dengan penyebaran angket menggunakan *Google Form*, agar rancangan dan pengembangan e-modul sesuai dengan subjek penelitian yaitu, mahasiswa semester 2 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor. Adapun hasil analisis yang dilakukan terhadap mahasiswa antara lain:

- 1) Usia mahasiswa semester 2 Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor rata-rata memasuki usia remaja akhir pada usia 18-21 tahun. Dalam kelompok usia ini mahasiswa memiliki sifat pemikiran kritis, mandiri, berfikir terbuka dan menuntut ilmu setinggi-tingginya.
- 2) Motivasi Mahasiswa semester 2 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor terhadap mata kuliah Media Pembelajaran sangat besar.

- 3) Mahasiswa semester 2 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor sangat familiar dengan penggunaan teknologi khususnya *gadget & Internet*. Dengan hasil tersebut hal ini membuat peneliti memutuskan untuk ingin mengembangkan bahan instruksional berupa e-modul yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa.
- 4) Umumnya mahasiswa semester 2 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor, belum mengetahui konsep dari materi Media Pembelajaran.
- 5) Gaya belajar mahasiswa didominasi oleh gaya visual dengan rincian gaya belajar visual 30 orang, gaya belajar auditorial 7 orang, dan gaya belajar kinestetik 12 orang. Berdasarkan hasil identifikasi yaitu gaya visual menempati peminat yang paling tinggi, maka e-modul yang dikembangkan disesuaikan dengan gaya belajar visual namun dapat mencakup gaya belajar lainnya. Hal ini terbukti dengan e-modul yang sudah dikembangkan dengan memperhatikan jenis dan ukuran tulisan agar mudah untuk dibaca & pemilihan warna yang digunakan disesuaikan dengan hasil *g-form* mahasiswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari 3 tahap pertama model MPI yakni, Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum, melakukan analisis instruksional, & mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal yakni sebagai berikut:

- 1) Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merumuskan Tujuan Instruksional Umum (TIU) yang menjadi dasar tujuan dalam mengembangkan e-modul serta kompetensi yang terkandung di dalamnya yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa. Tujuan Instruksional Umum tersebut yaitu “Setelah menyelesaikan pembelajaran, mahasiswa mampu menganalisis materi tentang Media Pembelajaran dengan benar”
- 2) Adapun hasil analisis instruksional menghasilkan 11 subkompetensi yang diberi nama materi.
- 3) Dari hasil Identifikasi perilaku mahasiswa dan karakteristik awal peserta didik, rentang umur mahasiswa semester 2 adalah 19-21 tahun dimana di umur ini peserta didik dapat belajar secara mandiri sehingga e-modul yang akan dibuat oleh peneliti nantinya akan dapat digunakan secara mandiri.

Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa e-modul media pembelajaran ini memiliki karakteristik: bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mata kuliah Media Pembelajaran yang memiliki Tujuan Instruksional Umum “Setelah menyelesaikan pembelajaran, mahasiswa mampu menganalisis materi tentang Media Pembelajaran dengan benar” Adapun untuk mencapai TIU tersebut ada 11 subkompetensi. Selain itu e-modul ini dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan hasil belajar dan dapat memfasilitasi mewujudkan salah satu Profil Pancasila yaitu mandiri sesuai dengan kurikulum merdeka belajar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Fatonah, U. (2022). Program Pendampingan Sekolah Penggerak Sebagai Salah Satu Upaya Implementasi Pembelajaran Paradigma Baru. *EDUKHA*, 3(1), 111-117
- Fatonah, Umi. (2017). Desain Pengembangan Digital Text Book Literacy Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Menulis Karyawan Pt Freeport Indonesia. *Jurnal Educate* 2(2), 88
- Hasanudin, A.S (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis Interactive Flipbook Pada Mata Kuliah Evaluasi Program Di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor* (Skripsi) Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor.

- Hurlock, E.B. 1990. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Kurniawan, E. D., Nopriyanti, N., & Syofii, I. (2018). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Matakuliah CAD/CAM*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 5(2), 185-194.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Nurzaelani, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Strategi Perencanaan Sistem Informasi. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 1(01), 237-263.
- Putri, S.R. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Hypercontent Pada Mata Kuliah Evaluasi Media Pembelajaran Di Universitas Ibn Khaldun Bogor* (Skripsi) Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor.
- Rifani, S.A.C. (2021). *Pengembangan Bahan Pembelajaran Elektronik pada Mata Kuliah Pengembangan Program Pendidikan dan Pelatihan Menggunakan Model Pengembangan Instruksional (MPI)* (Skripsi) Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor.
- Suparman, M.A. (2018). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan (Edisi Keempat)*. Jakarta: Erlangga.
- Surahman, E. (2017). *Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.