

## DESAIN PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA MATA KULIAH MODEL PEMBELAJARAN

Puspa Ayuningtyas Hanafiah<sup>1</sup>, Maimunah<sup>2</sup>, Umi Fatonah<sup>3</sup>

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

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

<sup>1</sup>[tyashanafy@gmail.com](mailto:tyashanafy@gmail.com), <sup>2</sup>[maimunah.tp16@gmail.com](mailto:maimunah.tp16@gmail.com), <sup>3</sup>[umi.fatonah@uika-bogor.ac.id](mailto:umi.fatonah@uika-bogor.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap pengembangan dalam pembuatan e-modul berbasis *hypercontent* mata kuliah Model Pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan tahap pengembangan dalam pembuatan e-modul berbasis *hypercontent*. Pada penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) yang menggunakan metode *mix methode* dengan menggunakan model pengembangan Bergman and Moore. Model pengembangan Bergman and Moore ini terdiri dari enam tahapan yaitu 1) Analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) produksi, 5) penggabungan, 6) validasi. Penelitian ini berfokus pada tahapan ketiga yaitu, tahapan pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah *flowchart* dan *storyboard* sebagai rancangan e-modul berbasis *hypercontent* yang akan dirancang oleh peneliti untuk Mata Kuliah Model Pembelajaran di Program Studi Teknologi pendidikan semester tiga.

**Kata Kunci:** *Desain pengembangan, E-modul berbasis hypercontent, Model pembelajaran*

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu dinamika interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan belajar. Proses ini bertujuan untuk memberikan bantuan agar peserta didik dapat meraih pengetahuan, menguasai keterampilan, dan membentuk sikap serta kepercayaan yang positif. Pendidik, sebagai fasilitator utama, tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga mendorong kreativitas dan pemikiran kritis peserta didik. Melalui pemahaman terhadap gaya belajar individu, pendidik menciptakan lingkungan belajar efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Pembelajaran bukan sekedar transfer pengetahuan, melainkan juga melibatkan pembentukan karakter dan nilai-nilai positif. Dengan interaksi dinamis ini, pembelajaran menjadi perjalanan kolaboratif yang membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, membantu peserta didik menjadi individu yang siap menghadapi tantangan dunia dengan pemahaman mendalam dan sikap yang positif. Dalam pembelajaran pendidik dan peserta didik memerlukan acuan dalam kegiatan belajar yang disebut sumber belajar.

Sumber belajar merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Sumber belajar mencakup semua elemen yang digunakan oleh pembelajar untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran, dengan tujuan utama meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa segala sesuatu yang memiliki bentuk materi maupun individu yang mendukung kegiatan belajar. Terdapat dua jenis sumber belajar, pertama adalah sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), di mana individu dapat memanfaatkan sumber yang sudah tersedia untuk kegiatan belajar. Sumber belajar kedua adalah sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yang khusus dirancang untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Dengan demikian, sumber belajar menjadi kunci dalam memperluas dan memperkaya pengalaman pembelajaran, baik melalui pemanfaatan sumber yang sudah ada maupun dengan merancang sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Terdapat beberapa

jenis sumber belajar yang dirancang dalam pembelajaran salah satunya adalah modul elektronik (e-modul) (Muhammad, 2018).

Modul elektronik merupakan suatu bentuk bahan pembelajaran mandiri yang diorganisir secara sistematis dan disajikan dalam format elektronik, audio, dan animasi. Umumnya, modul ini dirancang dengan memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, dengan tujuan instruksional yang jelas. Keberadaan modul elektronik dalam lingkungan pendidikan sangat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, memberikan mereka akses ke sumber belajar yang dapat diakses secara mandiri. Dengan menggunakan modul elektronik sebagai bahan pembelajaran mandiri, peserta didik dapat meningkatkan produktivitas mereka dalam kegiatan pembelajaran, meraih pemahaman yang lebih baik, dan mengoptimalkan potensi belajar mereka.

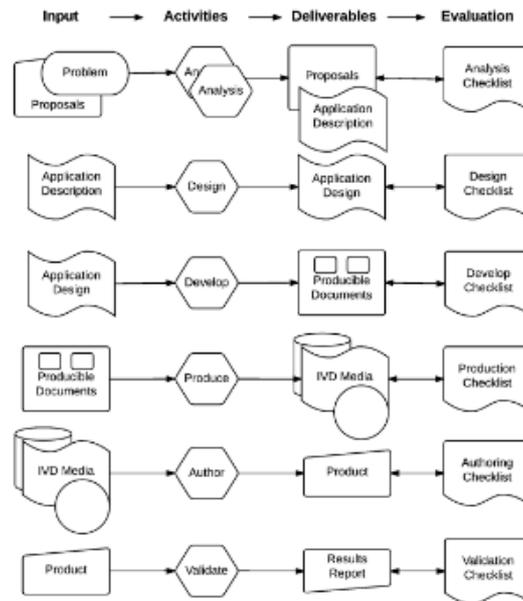
*Hypercontent* merupakan rancangan yang digunakan untuk memberikan gambaran suatu *content* yang terhubung dengan konten lainnya secara bersamaan, dalam hal ini memiliki pemahaman mengenai konten yang dihubungkan menggunakan link dengan maksud untuk menghubungkan konten satu dengan konten yang lainnya itu disebut dengan *hypercontent*. *Hypercontent* dapat dijadikan bahan pembelajaran pada masa pembelajaran jarak jauh karena dapat dikembangkan dengan sistem berbasis teknologi informasi, *hypercontent* tidak hanya memuat teks saja, tetapi juga berisi gambar konkret ataupun gambar animasi, berbagai macam video, dan juga audio (Admelia dkk., 2022). Mata kuliah Model Pembelajaran adalah salah satu matakuliah wajib dalam program studi teknologi pendidikan. Mata kuliah Model Pembelajaran bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang model-model yang digunakan dalam pembelajaran dikelas agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan secara efektif.

Hasil e-modul dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Salsabila (2022) yang mengemukakan hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis *hypercontent* layak untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran pada mata kuliah Evaluasi Media Pembelajaran. Selain itu seperti penelitian lain yang dilakukan oleh Aksta (2022) bahwa modul pembelajaran digital berbasis *interactive flipbook* pada mata kuliah Evaluasi Program yang digunakan dalam proses pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, artikel ini akan membahas mengenai desain pengembangan e-modul berbasis *hypercontent* yang dikhususkan pada Mata Kuliah Model Pembelajaran di Program Studi Teknologi pendidikan semester tiga.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan metode *mix methode* (Creswell, 2018). Penelitian (*Research & Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan Bergman *and* Moore dikarenakan model ini berorientasi produk sehingga cocok digunakan pada penelitian (Tegeh, 2014).

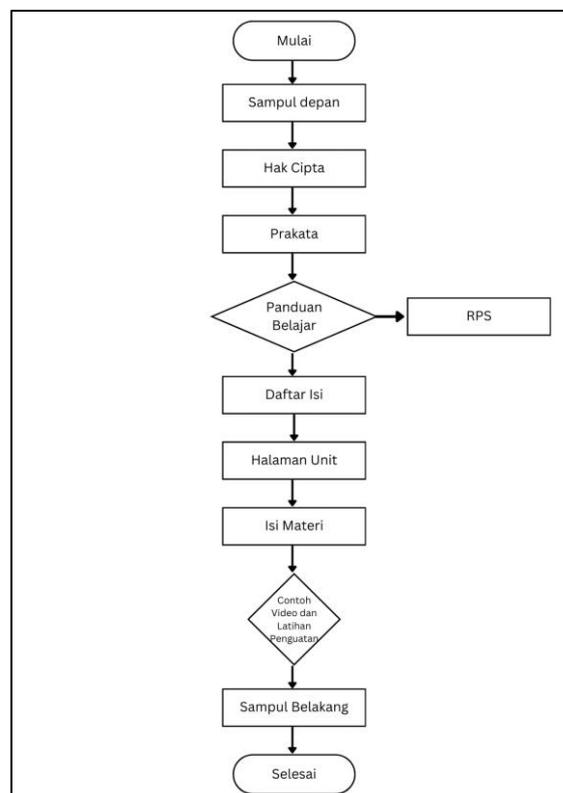
Model pengembangan Bergman *and* Moore umumnya terdiri dari enam langkah yakni 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Produksi, 5) Penggabungan, 6) Validasi. Penelitian ini hanya berfokus pada tahap ketiga saja yakni pengembangan. Hasil penelitian ini adalah *flowchart* (diagram alir) serta *storyboard* e-modul.



Gambar 1. Tahapan Model Bergman & Moore

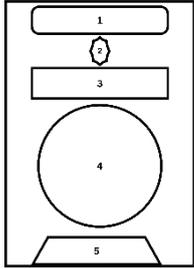
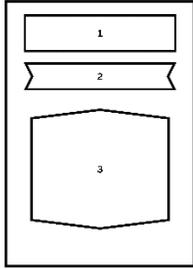
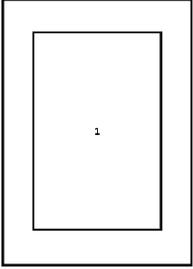
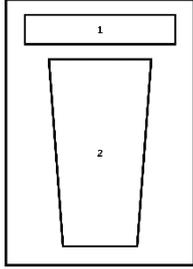
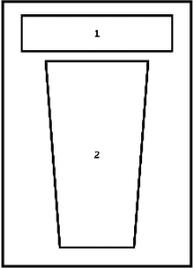
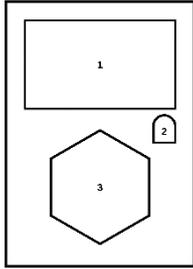
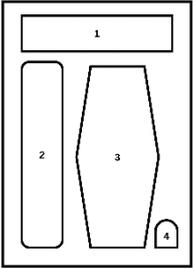
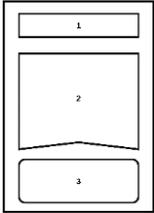
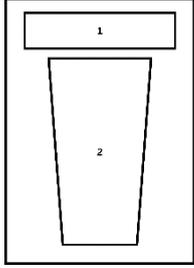
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan adalah menyiapkan dokumen untuk tahapan produksi. Komponen yang dikembangkan pada tahap ini berdasarkan hasil tahapan desain. Seperti urutan sajian materi pada tahapan sebelumnya dapat dikembangkan menjadi *flowchart* digunakan untuk menggambarkan jабaran materi dan alur kerja (menu menu yang tersedia) dan *storyboard* berfungsi untuk memberikan gambaran layout atau desain kasar e-modul berbasis hypercontent. Berikut hasil dari tahapan pengembangan model pengembangan Bergman and Moore.



Gambar 2. Flowchart

Tabel 1. *Storyboard*

No	Tampilan	Deskripsi	No	Tampilan	Deskripsi
1		<b>Sampul Depan</b> 1 : Nama Penulis 2 : Logo Institusi 3 : Judul E-modul 4 : Gambar 5 : Nama Program Studi	6		<b>Halaman Unit</b> 1 : Gambar 2 : Judul Unit 3 : Tujuan Pembelajaran
2		<b>Hak Cipta</b> 1 : Deskripsi Hak Cipta	7		<b>Isi Materi</b> 1 : Judul Materi 2 : Isi Materi
3		<b>Prakata</b> 1 : Judul 2 : Kata Pengantar	8		<b>Contoh video dan Latihan Penguatan</b> 1 : Contoh Video 2 : QR code Video 3 : Latihan Penguatan
4		<b>Panduan Belajar</b> 1 : Judul 2 : Gambar 3 : Deskripsi 4 : Qr code RPS	9		<b>Sampul Belakang</b> 1 : Judul 2 : Deskripsi 3 : List Unit
5		<b>Daftar Isi</b> 1 : Judul 2 : Daftar Isi			

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap desain pengembangan e-modul berbasis *hypercontent* pada mata kuliah Model Pembelajaran, didapati bahwa tahapan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Bergman *and* Moore. Model pengembangan Bergman *and* Moore ini hanya menggunakan tahapan desain dalam proses pengembangan e-modul berbasis *hypercontent*. Tahapan pengembangan ini menghasilkan flowchart dan storyboard sebagai rancangan peneliti.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>.
- Creswell, J. W. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research (Third Edition)*. California: SAGE.
- Muhammad. (2018). *Sumber Belajar (Vol. 1)*. Mataram: Sanabil Creative.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.