

DESAIN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATA KULIAH DESAIN PEMBELAJARAN

Annisa Luthfiani¹, Umi Fatonah², Maimunah³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

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

annisaluthfiani362@gmail.com, umi.fatonah@uika-bogor.ac.id,

maimunah.tp16@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain awal pada e-modul interaktif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, menggunakan aktivitas kedua dari model pengembangan berorientasi produk Bergman & Moore yaitu aktivitas desain. Penelitian ini menghasilkan sebuah tujuan instruksional umum “Setelah mempelajari e-modul interaktif, mahasiswa diharapkan mampu memahami prosedur dalam membuat desain pembelajaran dengan menerapkan berbagai model dalam berbagai bentuk dan konteks lingkungan secara mandiri dan bertanggung jawab”, memiliki 13 tujuan instruksional khusus, memiliki latihan penguatan disetiap unitnya, dan juga garis besar isi media. Sehingga modul ini dapat digunakan saat dikampus maupun dipelajari secara mandiri.

Kata Kunci: *Desain, Desain Pembelajaran, E-modul Interaktif*

1. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat pesat yang memberikan dampak signifikan terhadap sektor pendidikan, sehingga terjadi peralihan dari sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran daring. Peralihan ke pembelajaran daring ini difasilitasi oleh berbagai aplikasi pembelajaran synchronous seperti Google, WhatsApp, Meet, dan Zoom, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk melanjutkan pendidikan dari jarak jauh. Penggabungan dua sistem pembelajaran ini mungkin sekali dilakukan dengan bantuan sumber belajar yang telah dirancang dengan baik. Penggunaan sumber belajar yang baik dapat menghasilkan pengalaman belajar bagi anak didik, baik di dalam kelas maupun diluar kelas, yang berupa pengalaman atau peristiwa, atau benda alam dan buatan (Satrinawati, 2018: 23). Berdasarkan jenisnya, sumber belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dimanfaatkan dan sumber belajar yang direncanakan (Warsita, 2008: 212). Sumber belajar yang direncanakan sering dijumpai dalam bentuk modul pembelajaran cetak dan e-modul pembelajaran. Modul pembelajaran merupakan alat, atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Dharma, 2008: 3).

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 19 mahasiswa semester tiga yang mengambil mata kuliah desain pembelajaran, bahwa mahasiswa sangat membutuhkan emodul pembelajaran yang informatif, menarik, dan dilengkapi dengan penguatan berupa latihan yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar dikelas maupun dirumah. Sehingga dengan adanya e-modul interaktif pada mata kuliah desain pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi mahasiswa untuk menggunakannya. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, artikel ini akan membahas mengenai desain awal untuk mencapai emodul interaktif pada mata kuliah desain pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*, *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu,

dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Model yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan berorientasi produk Bergman & Moore. Menurut Gustafson & Branch secara khusus digunakan sebagai panduan dalam manajemen produksi produk video dan multimedia interaktif (Tegeh dkk., 2014: 25). Walaupun demikian tidak menutup kesempatan model ini digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran interaktif lainnya seperti modul pembelajaran.

Model pengembangan Bergman & Moore terdiri dari enam aktivitas utama yaitu, 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) produksi, 5) penggabungan, dan 6) validasi. Setiap aktivitas memiliki tiga bagian yaitu input, output dan evaluasi. Model Bergman and Moore menekankan pada evaluasi output pada setiap aktivitasnya, untuk kemudian hasilnya akan digunakan sebagai input diaktivitas selanjutnya. Adapun aktivitas model Bergman & Moore dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Penelitian ini akan menggunakan satu aktivitas dari enam aktivitas dalam model pengembangan Bergman & Moore, yaitu aktivitas desain. Sehingga akan menghasilkan output berupa desain umum dengan menentukan urutan segmen program dan desain rinci dengan meentukan unsur-unsur motivasi, strategi interaksi, jenis media (teks, gambar, animasi, audio, video) yang cocok, dan metode penilaian (Tegeh dkk., 2014) yang akan digunakan sebagai input pada aktivitas selanjutnya.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Ibn Khaldun Bogor program studi Teknologi Pendidikan. Data penelitian terkumpul dengan melakukan studi dokumentasi. Menurut Sugiyono (2018:476) studi dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Salim dkk., 2022). Studi dokumentasi ini dilakukan dengan mengumpulkan rencana pembelajaran semester (RPS) dan buku rujukan mata kuliah desain pembelajaran. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain umum berupa (1) tujuan instruksional umum, (2) analisis tujuan instruksional, dan (3) tujuan instruksional khusus, dan desain khusus berupa (1) garis besar isi media, dan (2) jabaran materi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan aktivitas desain dari model pengembangan Bergman & Moore.

A. Desain Umum

Peneliti melakukan studi dokumentasi dengan mengumpulkan rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah desain pembelajaran yang diampu oleh Ibu Umi Fatonah M.Pd. Setelah melakukan studi dokumentasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing, peneliti merumuskan tujuan instruksional umum, analisis instruksional, dan tujuan instruksional khusus sebagai berikut:

1) Tujuan Instruksional Umum

Setelah mempelajari e-modul interaktif, mahasiswa diharapkan mampu memahami prosedur dalam membuat desain pembelajaran dengan menerapkan berbagai model dalam berbagai bentuk dan konteks lingkungan secara mandiri dan bertanggung jawab.

2) Analisis Instruksional

a. Memahami Hakikat Desain Pembelajaran

b. Menganalisis Model Desain Pembelajaran Berorientasi Kelas

c. Menganalisis Model Desain Pembelajaran Berorientasi Produk

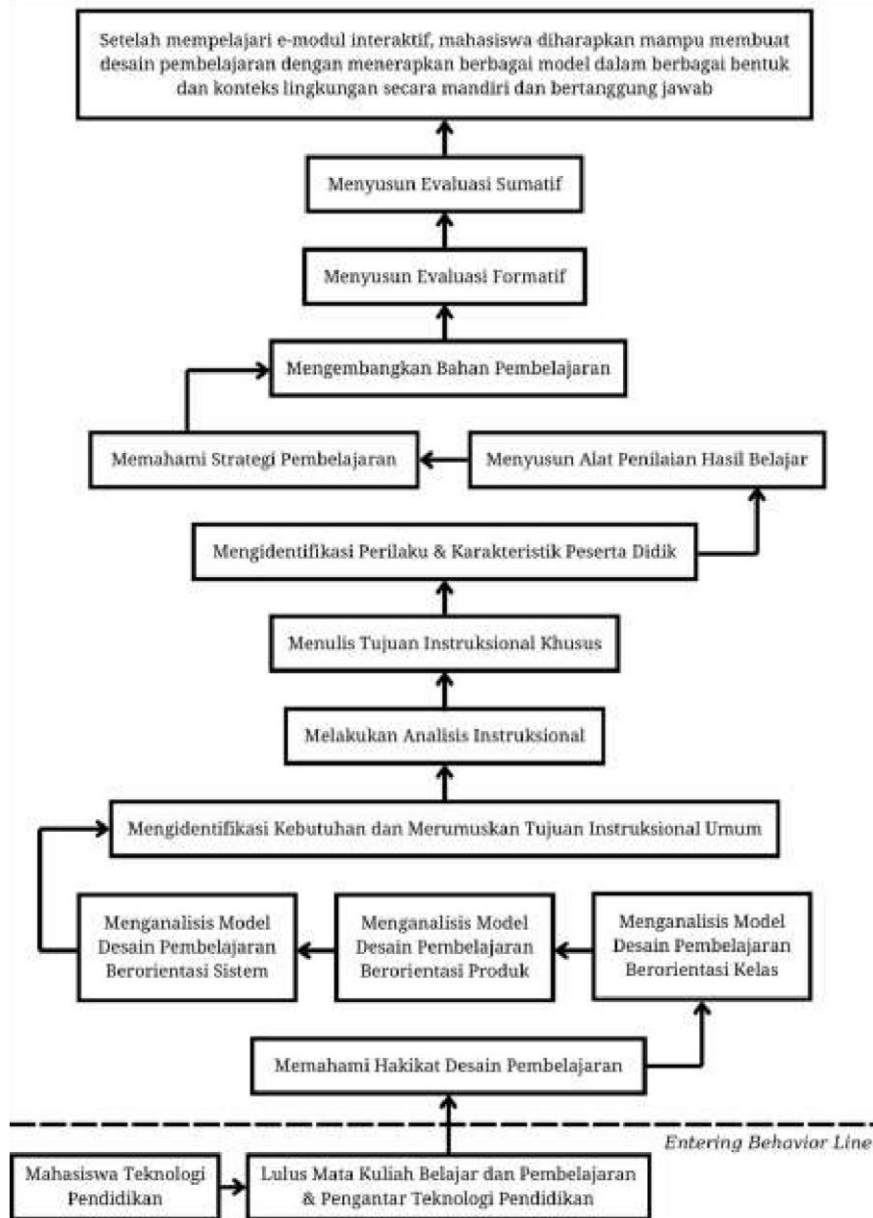
d. Menganalisis Model Desain Pembelajaran Berorientasi Sistem

e. Mengidentifikasi Kebutuhan dan Merumuskan Tujuan Instruksional Umum

f. Melakukan Analisis Instruksional

- g. Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus
- h. Mengidentifikasi Perilaku & Karakteristik Mahasiswa
- i. Merancang Alat Penilaian Hasil Belajar
- j. Memahami Strategi Pembelajaran
- k. Mengembangkan Bahan Pembelajaran
- l. Merancang Evaluasi Formatif
- m. Merancang Evaluasi Sumatif

Hasil analisis instruksional digambarkan dalam diagram peta kompetensi sebagai berikut:



Gambar 1. Peta Kompetensi Mata Kuliah Desain Pembelajaran

- 3) Tujuan Instruksional Khusus
 - a. Mahasiswa dapat Memahami Hakikat Desain Pembelajaran setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
 - b. Mahasiswa dapat Menganalisis Model Desain Pembelajaran Berorientasi Kelas setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.

- c. Mahasiswa dapat Menganalisis Model Desain Pembelajaran Berorientasi Produk setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- d. Mahasiswa dapat Menganalisis Model Desain Pembelajaran Berorientasi Sistem setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- e. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Kebutuhan dan Merumuskan Tujuan Instruksional Umum setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- f. Mahasiswa dapat Melakukan Analisis Instruksional setelah mempelajari emodul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- g. Mahasiswa dapat Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- h. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Perilaku & Karakteristik Mahasiswa setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- i. Mahasiswa dapat Merancang Alat Penilaian Hasil Belajar setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- j. Mahasiswa dapat Memahami Strategi Pembelajaran setelah mempelajari emodul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- k. Mahasiswa dapat Mengembangkan Bahan Pembelajaran setelah mempelajari emodul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- l. Mahasiswa dapat Merancang Evaluasi Formatif setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.
- m. Mahasiswa dapat Merancang Evaluasi Sumatif setelah mempelajari e-modul interaktif yang dirancang dengan baik dan benar.

B. Desain Khusus

Peneliti melakukan studi dokumentasi dengan mengumpulkan buku rujukan mata kuliah desain pembelajaran untuk menyusun garis besar isi media dan jabaran materi. Garis besar isi media (GBIM) merupakan ringkasan rancangan model pembelajaran berbasis media, misalnya video (Lukmana, 2022). Peneliti membuat ringkasan isi emodul pembelajaran yang akan digunakan dengan membuat tabel sederhana yang berisi tujuan instruksional khusus, indikator pencapaian materi, bentuk penilaian yang digunakan, estimasi waktu, dan pustaka buku rujukan. Selanjutnya pembuatan jabaran materi yang memiliki tujuan untuk mempermudah pelaksanaan penulisan naskah disamping mengantisipasi durasi, jumlah topik dalam GBPM juga dapat dilakukan untuk mengkalkulasi biaya produksi (Susilana & Riyana, 2009). Pada konteks pengembangan e-modul pembelajaran adalah perencanaan isi setiap unit, peneliti juga membuat tabel sederhana yang berisi judul unit, kompetensi dasar yang akan dicapai, daftar materi dalam unit, dan latihan setiap unitnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari aktivitas desain pada model Bergman & Moore, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif ini berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik. Karena memiliki tujuan instruksional umum (TIU), memiliki 13 tujuan instruksional khusus, memiliki latihan penguatan di setiap unitnya. Sehingga e-modul interaktif ini dapat digunakan saat belajar dikelas maupun di rumah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dharma, S. (2008). *Penulisan Modul*. Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Lukmana, I. (2022). *Petunjuk Teknis Pengembangan Bahan Pengayaan Pembelajaran Bipa Berbasis Video*. Pusat Penguatan Dan Pemberdayaan Bahasa Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.
- Salim, A. S., Munzir, & Rahmat, Z. (2022). Peran Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Kepramukaan di SMAN 1 Baitussalam Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(1).
- Satrinawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wacana Prima.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. GRAHA ILMU.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. PT RINEKA CIPTA.