

## **PENGEMBANGAN MICRO MODUL PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO UNTUK MAHASISWA PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Aril Febrianto<sup>1</sup>, Abd Haling<sup>2</sup>, Abdul Hakim<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Makassar

[arilfebrianto2003@gmail.com](mailto:arilfebrianto2003@gmail.com), [abd.haling@unm.ac.id](mailto:abd.haling@unm.ac.id), [abdulhakim@unm.ac.id](mailto:abdulhakim@unm.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The availability of learning materials that support independent learning is an important factor in improving the quality of higher education. In the Video Media Development course, students often experience difficulties in understanding the stages of video media development systematically due to the limited availability of instructional materials that are practical, concise, and well-structured. This study aimed to develop a micro module that is valid and practical as a supplementary learning resource for the Video Media Development course. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included material experts, media experts, instructional experts, and students of the Educational Technology Study Program at Universitas Negeri Makassar. Data were collected through interviews, needs assessment questionnaires, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The findings revealed that the level of student need for the developed micro module reached 94%, indicating a highly needed category. The validation results showed that the material expert assessment reached 88%, the media expert assessment reached 100%, and the instructional expert assessment reached 92%, all of which were categorized as highly valid. Furthermore, the practicality test involving 43 students obtained a score of 89.22%, indicating a highly practical category. These findings demonstrate that the developed micro module is feasible for use as a supplementary learning resource in the Video Media Development course and has the potential to support students' independent learning effectively.*

*Keywords: micro module, instructional material development, independent learning*

### **ABSTRAK**

Abstrak ditulis Ketersediaan bahan ajar yang mampu mendukung pembelajaran mandiri menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video, mahasiswa masih mengalami kesulitan memahami tahapan pengembangan media video secara sistematis karena bahan ajar yang tersedia cenderung bersifat teoritis dan belum disusun secara ringkas serta terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan micro modul yang valid dan praktis sebagai bahan ajar pendukung pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, dan angket respon mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap micro modul mencapai 94% dengan kategori sangat dibutuhkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 88%, ahli media 100%, dan ahli pembelajaran 92% yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang melibatkan 43 mahasiswa memperoleh persentase 89,22% dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa micro modul yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video serta mampu mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa.

Kata Kunci: micro modul, pengembangan bahan ajar, pembelajaran mandiri

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran di perguruan tinggi menuntut mahasiswa untuk mampu belajar secara mandiri melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas pengajaran dosen, tetapi juga dipengaruhi oleh ketersediaan bahan ajar yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam memahami materi secara sistematis dan berkelanjutan. Perkembangan teknologi digital turut mendorong perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa pada era digital.

Mata Kuliah Pengembangan Media Video merupakan salah satu mata kuliah keahlian pada Program Studi Teknologi Pendidikan yang membekali mahasiswa dengan

kompetensi merancang, mengembangkan, memproduksi, dan mengevaluasi media video pembelajaran. Karakteristik mata kuliah ini bersifat prosedural dan berorientasi pada praktik sehingga mahasiswa dituntut memahami setiap tahapan pengembangan media video secara sistematis mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami tahapan pengembangan media video secara mandiri. Bahan ajar yang tersedia cenderung bersifat teoritis dan belum mampu memberikan panduan praktis yang terstruktur. Analisis kebutuhan yang dilakukan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap pengembangan micro modul mencapai 94% dan berada pada

kategori sangat dibutuhkan. Temuan tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap bahan ajar yang lebih praktis, terstruktur, dan mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan micro modul berbasis microlearning. Micro modul merupakan bahan ajar yang menyajikan materi dalam unit-unit pembelajaran yang lebih kecil, terfokus, dan mudah dipelajari sehingga memungkinkan mahasiswa memahami materi secara bertahap sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Dalam penelitian ini, micro modul dikembangkan berdasarkan enam Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) serta diperkaya dengan video pembelajaran, kuis digital berbasis Quizizz, dan buku cerita digital sebagai bahan pengayaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan micro modul pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga dapat

digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan bahan ajar digital.

Tahap analysis dilakukan melalui wawancara dengan dosen pengampu serta penyebaran angket kepada 31 mahasiswa untuk mengidentifikasi kebutuhan terhadap bahan ajar pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video. Tahap design meliputi penyusunan struktur micro modul, tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, evaluasi, dan desain tampilan produk. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan enam micro modul berdasarkan Sub-CPMK mata kuliah serta melakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 43 mahasiswa Program Studi

Teknologi Pendidikan yang sedang memprogram Mata Kuliah Pengembangan Media Video. Selanjutnya, tahap evaluation dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, dan angket respon mahasiswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kebutuhan, validitas, dan kepraktisan produk.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Untuk Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang lebih praktis dan terstruktur untuk mendukung pembelajaran pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video. Tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap micro modul mencapai 94% dan berada pada kategori sangat dibutuhkan. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan sumber belajar yang mampu membantu memahami tahapan pengembangan media video secara sistematis dan mandiri.

Produk yang dikembangkan berupa enam micro modul digital yang disusun berdasarkan enam Sub-CPMK Mata Kuliah Pengembangan Media Video. Setiap micro modul dirancang sebagai unit pembelajaran yang memuat tujuan pembelajaran, materi inti, aktivitas microlearning, evaluasi, video pendukung, serta kuis digital. Produk dikembangkan menggunakan Canva, Microsoft Word, Quizizz, dan dipublikasikan melalui platform Flipbook Heyzine.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa micro modul memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, validasi ahli pembelajaran memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa micro modul telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji kepraktisan dilakukan terhadap 43 mahasiswa yang menggunakan micro modul dalam pembelajaran. Hasil analisis

menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 89,22% dengan kategori sangat praktis. Mahasiswa memberikan respon positif terhadap kemudahan akses, kejelasan materi, kualitas tampilan, aktivitas pembelajaran, serta kebermanfaatan micro modul dalam mendukung pembelajaran mandiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan micro modul mampu menjawab kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar yang lebih praktis dan terstruktur. Tingginya tingkat kebutuhan mahasiswa menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran mandiri. Kondisi tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran di perguruan tinggi yang menuntut mahasiswa memiliki kemampuan mengelola proses belajar secara mandiri.

Tingkat validitas yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa micro modul yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar digital. Keunggulan produk tidak hanya terletak pada penyajian materi yang ringkas dan sistematis, tetapi juga

pada integrasi berbagai komponen pembelajaran digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan sistem navigasi berbasis hyperlink yang memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi.

Hasil uji kepraktisan yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa micro modul mudah digunakan oleh mahasiswa dan mampu mendukung pembelajaran mandiri. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan microlearning yang diterapkan dalam pengembangan produk dapat membantu mahasiswa memahami materi secara bertahap dan lebih terfokus pada kompetensi yang harus dicapai.

Dengan demikian, micro modul yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video serta mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih fleksibel dan berpusat pada mahasiswa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa enam micro modul digital pada Mata Kuliah

Pengembangan Media Video yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa sangat membutuhkan pengembangan micro modul sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang melibatkan 43 mahasiswa menunjukkan bahwa micro modul berada pada kategori sangat praktis. Oleh karena itu, micro modul yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan dapat membantu mahasiswa belajar secara lebih mandiri, sistematis, dan fleksibel.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku :**

- Association for Educational Communications and Technology. (2023). *Definition and terminology committee report*. Washington, DC: AECT.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

### **Artikel in Press :**

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan ajar digital sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh dan mandiri (Pengembangan bahan ajar mata kuliah teori graf). *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1055–1063.
- Dayanti, S., Alpusari, M., & Witri, G. (2023). Development of interactive learning media on human respiratory system learning material at grade V elementary school. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 134–145.
- Dewi, N. L. A. M. R., Hartati, R. S., & Divayana, Y. (2021). Penerapan metode prototype dalam perancangan sistem informasi penerimaan karyawan berbasis website pada Berlian Agency. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 147–154.
- Dwitiyanti, N., Kumala, S. A., & Widiyatun, F. (2020). Using the ADDIE model in development of physics unit conversion application based on Android as learning media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2).
- Garrison, D. R. (1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18–33.

- Humairoh, N., & Zahrudin, Z. (2022). Analisis manajemen strategi dalam pengembangan kurikulum. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 3(1), 36–46.
- Husni, A., & Safaat, S. (2019). Pengembangan desa wisata berbasis partisipasi masyarakat lokal di Desa Teluk Bakau, Kecamatan Gunung Kijang, Kabupaten Bintan. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(1), 1–11.
- Mashudi, M. (2021). Inovasi pembelajaran aktif di perguruan tinggi: Studi kasus di Institut Agama Islam Negeri Jember. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 4(1), 13–29.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis problem based learning pada materi keragaman budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136.
- Miftakhurrohman, M., & Rahmiati, R. (2024). Pengaruh penggunaan e-modul berbasis strategi meta-kreatif terhadap kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran penelitian tata rias dan kecantikan. *Garina*, 16(2), 122–141.
- Mostrady, A., Sanchez-Lopez, E., & Gonzalez-Sanchez, A. F. (2024). Microlearning and its effectiveness in modern education: A brief review. *Acta Pedagogica Asiana*, 4(1), 33–42.
- Muna, H., Nizaruddin, N., & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan Macromedia Flash 8 dengan pendekatan kontekstual pada materi program linier kelas XI. *Aksioma*, 8(2), 9–18.
- Pengaruh keterampilan belajar mandiri, disiplin belajar, dan keinginan berprestasi terhadap hasil belajar mahasiswa UPBJJ Universitas Terbuka Makassar. (2022). *Jurnal Pendidikan Dasar Cokroaminoto*, 5(1), 120–133.
- Risma Asmita, R., Haling, A., & Febriati, F. (2026). Pengembangan micro modul mata kuliah pengelolaan sumber daya belajar interaktif digital pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 125–139.
- Sari, F. F. (2022). Pembelajaran dasar-dasar statistik mengacu pada teori beban kognitif (Cognitive Load Theory) untuk meningkatkan hasil belajar. *Media Pendidikan Matematika*, 10(2), 155–166.
- Sartika, S. B., Kenda, A. D., Huda, R. M. S., Rohmi, A. M., & Aprillia, I. D. (2023). Edukasi dan pendampingan kegiatan produksi samiler dalam upaya meningkatkan mutu produksi dan pemasaran digital. *Abdimas Galuh*, 5(1), 680–689.
- Serth, S., Staubitz, T., Elten, M. V., & Meinel, C. (2022). Measuring the effects of course modularizations in online courses for life-long learners. *Frontiers in Education*, 7.
- Suratnu, R. (2023). The adoption of the ADDIE model in designing an instructional module: The case of Malay language remove students. *IJIET*

- (*International Journal of Indonesian Education and Teaching*), 7(2), 262–270.
- Syafriaedi, N. (2020). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 6(1), 1–8.
- Tasmiyah, T., Rusmawati, R. D., & Suhari, S. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis web Google Sites materi stoikiometri dengan model ADDIE. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9799–9805.
- Triantoro, M. (2022). Pengembangan modul pembelajaran berbasis project-based learning untuk membantu meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 13–22.
- Wani, B., & Bile, R. L. (2022). Pengembangan media latihan return board berbasis budaya lokal pada materi forehand tenis meja khusus pemula pada situasi COVID-19 untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(2), 201–224.
- Wati, A. T. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) biologi materi ekosistem berbasis pendekatan kontekstual. *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)*, 3(3), 53–56.
- Zahra, Z., & Gofur, A. (2024). Tujuan dan rancangan program diklat badan pengembangan sumber daya manusia Provinsi Kalimantan Tengah. *Lokawati: Jurnal Penelitian Manajemen dan Inovasi Riset*, 2(6), 228–235.
- Zhang, J. (2022). Research on college English flipped classroom teaching model based on micro-class. *Advances in Education, Humanities and Social Science Research*, 2(1), 421.
- Jurnal :**  
Saragih, L. S., Dharma, J., & Siahaan, S. D. N. (2024). Development of teaching materials for organizational behavior with 3D realist videos based on project-based learning. In *Proceedings of the 5th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture (ICIESC 2023)*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342166>