

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
E-MODUL PADA MATA KULIAH SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN**

SKRIPSI

*Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh :

**ALVANO MUZAKI
NPM : 1710013231014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

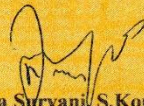
PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Alvano Muzaki
NPM : 1710013231014
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa E-Modul
Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen

Padang, 26 Agustus 2024

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom

NIDN.1028048201

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308

Ketua Program Studi



Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom




NIDN.1028048201

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Dua Puluh Enam** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Alvano Muzaki
NPM : 1710013231014
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa E-Modul
Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen

No	Tim penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Ketua)	
2.	Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	
3.	Dr.Karmila Suryani, S.Kom.,M.Kom	(Anggota)	

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 26 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308

Dr.Karmila Suryani, S.Kom.,M.Kom

NIDN.1028048201

ABSTRAK

Alvano Muzaki, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa E-Modul Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen.

Era digital telah menyediakan berbagai wadah untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, tidak terkecuali dalam pembelajaran desain grafis di perguruan tinggi. Kehadiran modul cetak sebagai media pembelajaran dinilai tidak cukup efektif dengan kemajuan zaman saat ini, dimana segala hal dapat dengan mudah kita ketahui hanya melalui android yang kita miliki. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk berupa media *E*-modul mata kuliah Sistem Informasi Manajemen yang valid dan praktis. Dengan menggunakan pendekatan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi), penelitian semacam ini dikenal dengan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Rancangan *E*-modul Sistem Informasi Manajemen ini telah melalui tahapan uji validasi dan uji praktikalitas. Uji validitas produk melibatkan dua validator, yaitu validator media dan validator materi. Sedangkan uji praktikalitas melibatkan 14 mahasiswa program studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan kuisisioner. Lembar observasi digunakan untuk menilai validitas produk, sedangkan kuisisioner digunakan untuk menilai praktikalitas produk. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata validitas produk mencapai 93,07% dengan kriteria sangat valid, begitu juga nilai rata-rata uji praktikalitas produk dapat mencapai 91,02% dengan kriteria sangat praktis. *E*-modul Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen dapat dianggap valid dan praktis berdasarkan hasil penelitian, artinya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sistem informasi manajemen elektronik yang efektif.

Kata kunci: *E-modul, Sistem Informasi Manajemen,*

KATA PENGANTAR

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Manfaat Pengembangan	4
F. Tujuan Pengembangan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Pustaka	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Modul	10
3. E-Modul	13
4. <i>PDF Flip Profesional</i>	15
5. Sistem Informasi Manajemen	18
B. Penelitian Relevan	21
1. Rama, Alzet (2023)	21
2. Seruni <i>et al.</i> , 2019	21
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENGEMBANGAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Prosedur Pengembangan	24
1. Analisis (Analysis)	24
2. Desain (Design)	25
3. Pengembangan (Development)	28
4. Implementasi (Implementation)	28

5. Evaluasi (Evaluation)	28
C . Uji coba produk	29
1. Subjek Uji Coba	29
2. Jenis Data	30
3. Instrumen Pengumpulan Data	30
4. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	36
A. Penyajian Data Uji Coba	36
B. Revisi Produk	48
C. Pembahasan	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penyusunan Desain (<i>Storyboard</i>)	25
Tabel 2. Butir Penilaian Lembar Uji Validitas (Ahli Media)	30
Tabel 3. Butir Penilaian Lembar Uji Validitas (Ahli Materi)	31
Tabel 4. Butir Penilaian Uji Praktikalitas	32
Tabel 5. Kriteria Kevalidan Produk	34
Tabel 6. Kriteria Kepraktisan Produk	34
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media E-Modul Sistem Informasi Manajemen	44
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi E-Modul Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen	46
Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas E-Modul Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	23
Gambar 2. Tampilan cover dan halaman profil	37
Gambar 3. Tampilan halaman utama	38
Gambar 4. Tampilan halaman kata pengantar	39
Gambar 5. Tampilan menu daftar isi	40
Gambar 6 . Tampilan Halaman Menu Materi Pertemuan 1 dan 2	41
Gambar 7. Tampilan Halaman Menu Materi Pertemuan 3 dan 4	41
Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Materi Pertemuan 5 dan 6	42
Gambar 9. Tampilan halaman menu daftar pustaka	43
Gambar 10. Tampilan cover setelah di revisi	48
Gambar 11. Tambahana soal dan video pada materi e-modul	49
Gambar 12. Perbandingan hasil uji validitas produk dari dua validator.....	61
Gambar 13. Hasil uji praktikalitas produk oleh mahasiswa.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Validasi Media	59
Lampiran 2. Hasil Validasi Materi	61
Lampiran 3. Hasil Analisis Data Validitas Produk	63
Lampiran 4. Data Uji Praktikalitas	64
Lampiran 5. Analisis Data Uji Praktikalitas	66
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga berdampak pada pendidikan di Indonesia. Kebutuhan akan teknologi dalam pendidikan tidak dapat diabaikan, khususnya dalam hal meningkatkan pengalaman belajar. (Budiman, 2017; Prasetyawan, 2017). Hal ini terlihat dari berbagai upaya inovasi atau pembaharuan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. (Saregar, 2016; Alwi, 2017). Upaya peningkatan kualitas pendidikan harus terus dilakukan, termasuk penciptaan sumber daya pendidikan dalam bentuk bahan ajar. (Solihudin, 2018; Syahrial, dkk., 2019).

Hal ini bertujuan agar bahan ajar yang dibuat dapat meningkatkan pembelajaran mandiri dalam hal pemahaman konsep materi pembelajaran yang berbeda. (Putra & Anggraini, 2018; Asmiyunda, Guspatni & Azra, 2018). Kumpulan sumber daya pengajaran tertulis dan tidak tertulis disusun secara metodis untuk digunakan di kelas. (Shaleha & Yus, 2020). Kualitas pembelajaran akan menurun jika sumber daya pengajaran yang tersedia tidak mencukupi untuk proses tersebut, sehingga pembuatan bahan ajar menjadi suatu keharusan. (Arsanti, 2018; Asfuri & Ambarsari, 2021). Saat ini dimungkinkan untuk membuat bahan ajar, yang juga dikenal sebagai e-modul, yang biasanya ditawarkan dalam bentuk cetak namun disajikan secara elektronik..

Di era digital, e-modul telah menjadi kebutuhan penting bagi sumber daya pendidikan. E-modul adalah sumber daya pendidikan mandiri yang disampaikan secara metodis secara elektronik dengan audio dan video untuk memenuhi tujuan pembelajaran. (Sari, Jufrida & Pathoni, 2017; Oktaviara & Pahlevi, 2019). Karena semakin banyak siswa yang mengakses sumber belajar melalui ponsel pintar, e-modul dapat memprediksi kemajuan teknologi, mulai dari bahan ajar cetak hingga digital. (Simamora, Sudarma & Prabawa, 2018). Dibandingkan dengan modul cetak, modul elektronik memiliki keunggulan karena bersifat interaktif, sehingga lebih mudah dinavigasi, berisi audio, video, dan foto, serta soal latihan dan umpan balik otomatis. (Diantari dkk., 2018). *Flip PDF Professional* merupakan salah satu program yang dapat digunakan untuk membantu dalam mengembangkan e-modul dan mempercantik tampilannya..

Program tambahan bernama *Flip PDF Professional* digunakan untuk mengubah halaman *PDF* menjadi buku elektronik yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengajaran. (Batu- bara dkk., 2021). Sebagai alat untuk membuat bahan ajar elektronik, *Flip PDF Professional* memiliki banyak manfaat. Ini interaktif, memiliki fitur menarik seperti gambar, audio, dan video, dan cukup sederhana untuk digunakan pemula bahkan tanpa pengetahuan pemrograman bahasa seperti HTML. (Seruni dkk., 2019; Hoiroh, 2020). Dengan demikian, pebelajar tidak akan merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran (Haryadi & Roosiana, 2020). Sistem Informasi Manajemen adalah salah satu topik yang membutuhkan sumber pengajaran yang menarik dan interaktif..

Pada mata kuliah Sistem Informasi Manajemen ini, masih kurangnya minat mahasiswa dalam melaksanakan perkuliahan atau pembelajaran di dalam kelas, dikarenakan kurangnya bahan ajar dalam menunjang proses perkuliahan karena perkuliahan pada saat ini masih menggunakan Power Point sebagai media untuk menunjang Perkuliahan. Disamping itu, materi perkuliahan sistem informasi manajemen belum dilengkapi dengan e-modul interaktif. Siswa dapat lebih mudah memahami informasi jika menggunakan e-modul interaktif. Dengan demikian, dibutuhkan adanya pengembangan e-modul interaktif pada materi perkuliahan sistem informasi manajemen untuk membantu mahasiswa memahami materi tersebut.

Peneliti melakukan studi pengembangan dengan judul “**Pengembangan E-Modul Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen**” sesuai dengan spesifikasi di atas. E-modul sistem informasi manajemen yang dibangun secara interaktif ini dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana saja. Modul E ini dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh setiap mahasiswa FKIP Universitas Bung Hatta yang mempelajari pendidikan teknik informasi dan komputer..

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan berikut dapat dikenali berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas.:

1. Kurangnya bahan ajar berupa e-modul pada mata kuliah sistem informasi manajemen.
2. Sulitnya penyerapan materi pembelajaran, karena belum ada materi secara e-modul

C. Batasan Masalah

Batasan dalam pengembangan e-modul ini adalah: Pengembangan e-modul pada mata kuliah sistem informasi manajemen hanya akan membahas materi untuk 6 kali pertemuan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan adalah: Bagaimana membuat bahan pembelajaran e-modul yang handal dan bermanfaat pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen ?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun Tujuan penelitian, adalah untuk menghasilkan e- modul pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen yang valid dan praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan e-modul pada materi mata kuliah sistem informasi manajemen ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa

Dapat dimanfaatkan sebagai pengganti materi pembelajaran mandiri yang interaktif sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami isi perkuliahan tentang sistem informasi manajemen.

2. Bagi Dosen

Dapat berfungsi sebagai sumber daya bagi instruktur untuk mempertimbangkan saat membuat rencana pembelajaran tentang sistem

informasi manajemen.

3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pencerahan tentang proses pembuatan e-modul dan berfungsi sebagai sumber untuk studi tambahan.