

Pengembangan Learning Object Material dalam Desain Micromodul Digital Berbasis Case Method dan Project Based Pada Perkuliahan

¹Suciani Latif, ²Abdullah Pandang ³Akhmad Harum, ⁴Qawiyyan Fitri, ⁵Nurul Mutahara B

¹Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

²Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

³Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

⁴Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

⁵Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Correspondence:email: suciani.latif@unm.ac.id

Abstrack: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis berupa *micromodul* pelatihan mikro konseling berbasis digital dan panduan dosen dalam pelaksanaan perkuliahan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan pengembangan ADDIE, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap keempat yaitu *Analysis* (analisis), *Development* (pengembangan), *Design* (desain) dan *Implementation* (Implementasi). Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas micromodul yang dikembangkan setelah melalui uji validitas dinyatakan telah valid, berdasarkan uji validasi ahli materi dengan hasil sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Uji validasi ahli media memperoleh hasil sebesar 89% dengan kriteria sangat valid. Uji praktisi oleh dosen BK yang dinilai dari ketiga aspek yaitu kegunaan, kelayakan dan ketepatan dengan total persentase 90% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba lapangan oleh penilaian mahasiswa memperoleh sebesar 89%. Sehingga berdasarkan hal tersebut maka pengembangan micromodul digital berbasis case method dan project based pada mata kuliah mikrokonseling dinyatakan layak dan valid.

Kata kunci: Media, Micromodul, Mikrokonseling.

Abstract: This research aims to produce a valid and practical product in the form of a digital-based micro-training micromodule and a lecturer guide for implementing lectures. This developmental research utilizes the ADDIE development model but only progresses until the fourth stage, which includes Analysis, Development, Design, and Implementation. The research results indicate the level of validity of the developed micromodule, which, after undergoing validity testing, is deemed valid. Based on the validation test conducted by subject matter experts, it achieved a validity rate of 91%, categorized as highly valid. The validation test by media experts yielded a result of 89%, also considered highly valid. Practitioner validation conducted by counseling teachers, evaluated on three aspects: usefulness, feasibility, and accuracy, resulting in a total percentage of 90%, classified as highly valid. The field trial conducted by student assessments obtained a result of 89%. Consequently, based on these findings, the development of a digital micromodule based on the case method and project-based approach in micro-counseling courses is considered appropriate and valid.

Keyword: Media, Micromodule, Micro-counseling.

PENDAHULUAN

Mata kuliah mikrokonseling bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan dasar teknik keterampilan komunikasi antarpribadi dalam konteks konseling. Melalui

mata kuliah mikro konseling, lulusan akan memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi konselor handal, profesional dalam menjalankan profesinya di masa depan (Suarja, 2023). Dengan demikian, mahasiswa diharapkan dapat memperoleh

keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan konseling secara efektif dalam konteks bimbingan dan konseling.

Mata kuliah mikro konseling adalah salah satu mata kuliah unggulan yang ada di program studi Bimbingan Konseling FIP UNM. Sebab, pada mata kuliah ini, mahasiswa memperoleh keahlian khusus yang mencirikan keilmuan bimbingan dan konseling, sehingga dapat menopang CPL program studi BK FIP UNM. Untuk mewujudkan tujuan dari mata kuliah mikro konseling maka dapat memanfaatkan metode pengajaran yang mencerminkan situasi nyata dan proyek berbasis industri sehingga mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja setelah lulus.

Selanjutnya dilihat dari penggunaan micromodul digital dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran dengan memberikan akses yang mudah. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan digital menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Permana dalam Sappaile, et al (2024) Lembaga pendidikan perlu mempertimbangkan pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian integral dari kurikulum. Desain micromodul digital dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran dengan memberikan akses yang lebih mudah, fleksibilitas waktu dan tempat, dan penggunaan sumber daya yang lebih efisien.

Adapun keahlian dosen dalam mengajarkan mata kuliah mikro konseling maka dikembangkanlah modul pembelajaran daring di LMS UNM. Mata kuliah mikro konseling menjadi salah satu mata kuliah yang menunjukkan kekhasan dan mencirikan program studi BK FIP UNM. Basis keunggulan dari mata kuliah ini yakni membahas, mengaplikasikan dan mengembangkan praktik keterampilan konseling individual. Atas dasar tersebut, mahasiswa dibekali *micromodul* pelatihan mikro konseling berbasis digital dan panduan dosen dalam pelaksanaan perkuliahan.

Pengembangan hipotesis. Melalui hasil jajak pendapat dengan perguruan tinggi mitra, mata kuliah mikro konseling diapresiasi dan didukung dengan baik karena mampu menyajikan prosedur umum pengembangan dan penguasaan keterampilan-keterampilan khusus dalam konseling.

Berdasarkan analisis kebutuhan, prodi BK FIP UNM memperoleh dasar bahwa pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk

mata kuliah mikro konseling. Hal yang memungkinkan yakni melalui kebijakan merdeka belajar-kampus merdeka, maka pengembangan dan penyelenggaraan inovasi pembelajaran pembelajaran daring dapat menjawab tantangan dan peluang di era industri 4.0 dan *society 5.0*.

Kehadiran tenaga pengajar yang kompeten dan profesional di program studi BK FIP UNM juga mendukung penyelenggaraan tersebut. Dengan demikian, tim pengembang pembelajaran digital program studi BK FIP UNM akan melakukan penyempurnaan terhadap modul dan panduan digital yang telah dikembangkan guna mendukung optimalisasi penyelenggaraan mata kuliah daring berbasis *case method*, *project based learning* dan *experiential learning* ke perguruan-perguruan tinggi mitra dalam skema *credit earning*.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model ADDIE. Moelanda dalam Probowati et al., (2023) menyatakan bahwa Model ADDIE mengacu pada proses pengembangan yang berkaitan dengan sistem pembelajaran sehingga dianggap tepat digunakan untuk mengembangkan produk micromodul. Didukung juga oleh pendapat (Rohaeni, 2020) bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu:

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui micromodul digital, selanjutnya mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna termasuk tingkat pengetahuan mahasiswa dalam memahami materi mikro-konseling.

b. *Design* (Desain)

Setelah mengidentifikasi kebutuhan terhadap produk yang dikembangkan, selanjutnya memilih metode pembelajaran serta rancangan aktivitas yang mendukung. Selain itu merancang prototipe dan spesifikasi micromodul digital menggunakan berbagai aplikasi desain.

c. *Development* (Pengembangan)

Selanjutnya membuat LOM yakni konten micromodul digital dengan memanfaatkan media dan teknologi. Mengembangkan aktivitas pembelajaran yang mendukung pendekatan case method dan project based. Pada tahap ini pula dilakukan uji kevalidan produk oleh dosen ahli.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba micromodul digital dengan sekelompok mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik. Pada tahap ini dosen pengampuh diberikan panduan tentang cara menggunakan micromodul.

Ruang lingkup pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital pada Mata Kuliah Mikro Konseling ini adalah Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK FIP UNM). Sedangkan ruang lingkup pengguna adalah mahasiswa Program Studi BK di Universitas Negeri Makassar, mahasiswa dari perguruan tinggi mitra seperti Universitas Borneo Tarakan (UBT), Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH), Universitas Muhammadiyah Enrekang (UNIMEN), STKIP Andi Matappa, dan Universitas Muhammadiyah Palopo (UM Palopo), Universitas Tadulako Palu (UNTAD) maupun mahasiswa di seluruh Indonesia secara umum.

Sasaran dari program ini yaitu mahasiswa in-bound dapat mengambil Mata Kuliah Mikro Konseling, baik yang berasal dari lingkup Prodi BK FIP Universitas Negeri Makassar, maupun mahasiswa dari perguruan tinggi mitra, maupun seluruh mahasiswa di Indonesia dengan sistem credit earning secara daring yang mendukung kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan pencapaian Indikator Kinerja Utama UNM khususnya pada pencapaian IKU 2.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dan angket.

Analisis Kebutuhan

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan produk yang dikembangkan. Wawancara dilakukan bersama mahasiswa dan dosen pengampuh mata kuliah. Dan menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan desain micromodul digital berbasis case method dan project based pada mahasiswa.

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan mengetahui dengan menggunakan instrumen skala penilaian yaitu: (a) Lembar validasi ahli materi. Lembar validasi ahli materi oleh dosen Bimbingan dan Konseling Prof. Dr. Abdullah Pandang, M.Pd dalam lingkup Universitas Negeri Makassar untuk memperoleh penilaian terkait produk yang dikembangkan; (b) Lembar validasi ahli pengembangan model teoritik desain micromodul. Lembar validasi ahli media oleh dosen Bimbingan dan Konseling atau psikologi minimal magister dalam lingkup Universitas Negeri Makassar.

Analisis Data

Data kualitatif yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis deksriptif kualitatif yaitu dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kemudian digunakan untuk mengembangkan produk yang akan dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yang diperoleh dari lembar instrumen validasi ahli materi, ahli media, uji praktisi dan uji kelompok. Data kuantitatif yang berupa angka-angka dapat diproses dengan cara:

“Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Sampai pada persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, misalnya sangat baik (90,1%-100%), baik (80,1%-90%), cukup baik (70,1%-80%), kurang baik (60,1%-70%), tidak baik (kurang dari 60%).”

Data yang diperoleh melalui instrumen validasi dalam bentuk persentase menggunakan rumus persentase dengan membagi Jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal (Arikunto, 2013). Hasil persentase ditafsirkan pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi tingkat pencapaian kevalidan produk (Arikunto, 2013).

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80%-100%	Baik	Sangat Valid
61%-80%	Cukup	Valid
40%-60%	Kurang	Tidak Valid
0-40%	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid

Validasi media micromodul yang tidak memerlukan revisi apabila tingkat validasi media >80% (lebih besar dari delapan puluh persen) dan Validasi media micromodul

memerlukan revisi apabila tingkat validasi media <80% (lebih kecil dari delapan puluh persen).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan produk micromodul sesuai model ADDIE terdiri 5 tahap yaitu sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Diperoleh data bahwa pada mata kuliah mikrokonseling, belum adanya bahan ajar yang spesifik memfasilitasi mahasiswa mempelajari keterampilan konseling pada prodi Bimbingan Konseling. Bahan ajar yang diharapkan yakni dapat menyediakan sumber daya tambahan seperti video, simulasi dsb. Selain itu bahan ajar mampu menjadi media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, media yang diharapkan memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri artinya mahasiswa dapat mencari konsep-konsep mikrokonseling, melakukan pembelajaran mandiri dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri tanpa bergantung sepenuhnya pada sesi pengajaran langsung.

b. *Design* (Desain)

Desain metode pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah mikro konseling yakni aktivitas pembelajaran yang berbasis *case methods*, *project based learning* dan *experiential learning* sebagai upaya peningkatan keterlibatan mahasiswa yang dilakukan melalui belajar mandiri, belajar kolaborasi dan tatap maya/daring.

Bentuk-bentuk kegiatan *case method*, *project based* dan *experiential learning* dalam mata kuliah mikro konseling.

c. *Development* (Pengembangan)

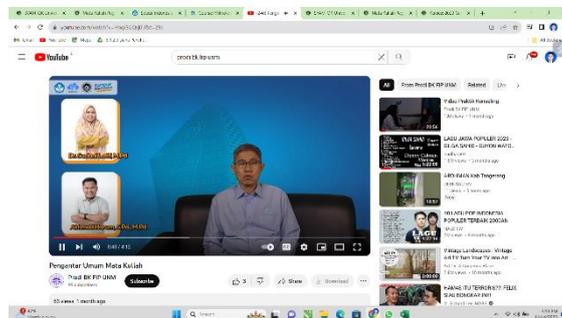
Pada tahap pengembangan proses pembuatan LOM yakni konten micromodul digital. Berikut ini hasil adalah hasil dari pengembangan produk:

1) *Learning Object Materials* (LOM)

Adapun beberapa kegiatan dalam rangka memfasilitasi pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital melalui *case method*, *project based*, *experiential learning* pada mata kuliah mikro konseling, maka ada sesi belajar mandiri serta kolaborasi via LMS Syam OK dan SPADA indonesia yaitu:

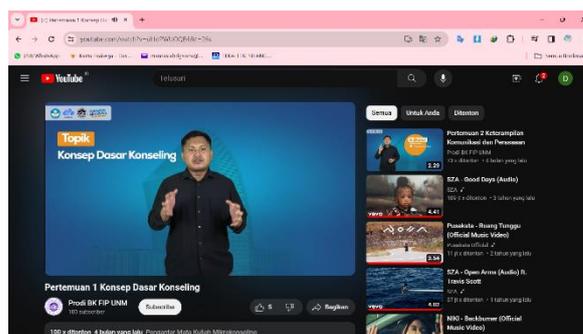
a) **Video pembelajaran yang interaktif dan adaptif** dengan menggunakan media *power point*, *powtoon*, *animaker*, *doratoon* dan

pictory AI yang memiliki kualitas gambar, suara dan alur cerita yang jelas tentang materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran.



Gambar 1. Pengantar

Video pengantar bertujuan untuk membantu memperjelas konteks atau latar belakang topik sebelum pembahasan yang lebih mendalam dimulai.



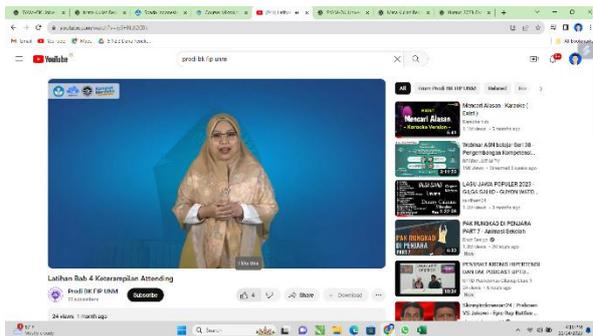
Gambar 2. Pembahasan Topik

Video pembahasan terdiri dari sembilan (9) diantaranya: konsep dasar konseling, keterampilan komunikasi dan perasaan, mind skill dalam konseling, keterampilan attending, Teknik-teknik dasar konseling tahap 1 eksplorasi masalah, teknik dasar konseling tahap 2 mempersonalisasi, teknik-teknik dasar konseling tahap 3 mengembangkan inisiatif, teknik-teknik dasar konseling tahap 4 mengakhiri konseling, tahap-tahap melaksanakan konseling.



Gambar 3. Praktek Konseling

Video praktek sebagai sarana untuk melatih mahasiswa dalam keterampilan konseling. Mahasiswa dapat mengamati sesi konseling dalam video untuk mempelajari teknik konseling, dan mengembangkan kemampuan dalam membangun hubungan konseling yang efektif dengan konseli. Video praktek konseling terdiri dari lima (5) video, diantaranya: Keterampilan attending, responding, mempersonalisasi, mengembangkan inisiatif, terminasi.



Gambar 4. Penjelasan Latihan

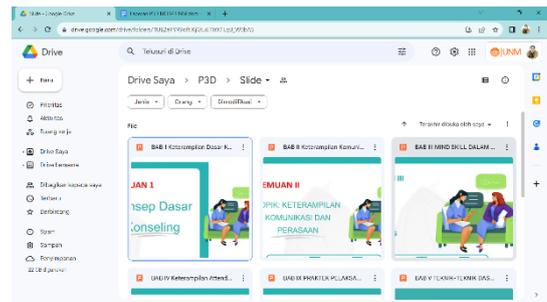
Video penjelasan latihan ini dirancang untuk memberikan instruksi yang jelas tentang bagaimana melakukan latihan pada tiap BAB. Video ini terdiri dari enam (6) video dimulai dari topik pada BAB 4 sampai dengan BAB 9.

- b) **Video Animasi Interaktif**, berupa animasi 2D, 3D dan motion graphic yang disesuaikan dengan topik/materi yang memiliki alur cerita yang jelas, kualitas gambar, gerakan dan suara yang baik. Video animasi interaktif terdiri dari dua puluh (20) video diantaranya: BAB I kegiatan belajar 1-3; BAB II kegiatan belajar 1-3; BAB III kegiatan belajar 1-2; BAB IV kegiatan belajar 1-3; BAB V kegiatan belajar 1-3; BAB VI kegiatan belajar 1-4; BAB VII mengembangkan inisiatif, BAB VIII mengakhiri konseling.



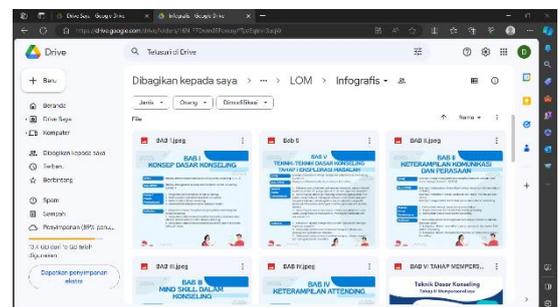
Gambar 5. Animasi Interaktif

- c) **Slide Interaktif**, berupa power point dan menti meter yang disajikan berpoin-poin, penggunaan gambar yang bermakna dan sesuai materi yang disajikan serta materi dapat dibaca dengan mudah. Slide interaktif terdiri dari sembilan (9) sesuai dengan topik atau BAB yang terdapat dalam teks interaktif (e-modul).



Gambar 6. Slide Interaktif

- d) **Teks Interaktif**, berupa pdf yang memuat materi sesuai dengan topik dalam mata kuliah mikro konseling, yang bermakna dan sesuai materi yang disajikan serta materi dapat dibaca dengan mudah.



Gambar 7. Teks Interaktif

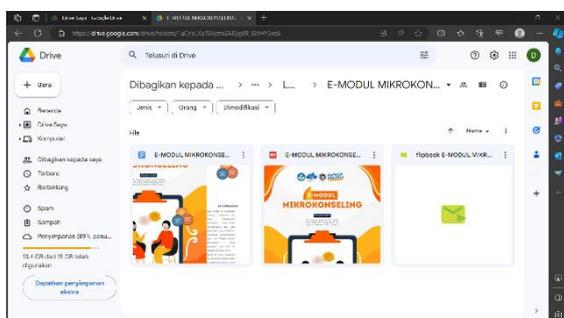
- e) **Media Infografis yang interaktif**, dengan menggunakan *canva*, *power point*, *vengage pictochart crello* dan *postermymwall* yang memuat materi mata kuliah dan disampaikan secara jelas. Bahasa yang sederhana, singkat dan komunikatif serta desain yang menarik.

2) Modul dan Panduan Digital Mata Kuliah Mikro Konseling

Pengembangan modul dan panduan digital mata kuliah mikrokonseling dikembangkan berbasis Hypercontent. Hal ini dapat membantu fasilitator karna dapat memperkaya sumber belajar. Sesuai dengan pendapat Widyadiningrum dalam (Siang et al., 2019) mengenai prinsip dasar pengembangan *hyper content-oriented modules*, hasil penelitian

menunjukkan pendekatan *hypercontent* untuk desain modul diperkaya dengan sumber belajar di dunia maya. Modul dan panduan memuat video, gambar, slide, test yang berhubungan mata kuliah. Materi ajar, video interaktif dan video simulasi akan digabungkan menjadi modul di flipped dan disajikan dalam LMS UNM dalam hal ini SYAM-OK UNM (<https://syam-ok.unm.ac.id/>).

Modul flipped ini dapat didownload mahasiswa, sehingga ketika mahasiswa mengalami masalah jaringan internet, pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik melalui kumpulan modul flipped sehingga dapat mengakomodasi semua mahasiswa diseluruh daerah di Indonesia.



Gambar 8. E-Modul

3) Pembelajaran yang didesain dan mudah diakses secara luring dan daring pada SPADA Indonesia



Gambar 9. LMS SYAM OK

Mata kuliah mikro konseling didesain secara daring dan luring. Pertama desain luring menggunakan modul digital yang dapat di download untuk memudahkan perkuliahan berlangsung dan berbasis *hypercontent*, kedua desain daring menggunakan LMS Universitas yaitu LMS SYAM OK serta dapat pula didesain pada SPADA Indonesia yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa Indonesia. Selain itu Dosen mitra diberi akses pada LMS SYAM OK dan SPADA Dikti untuk terlibat dalam proses

pembelajaran sebagai dosen tamu dan dibekali panduan digital pelaksanaan perkuliahan.

4) Ragam Materi Ajar

Ragam materi yang dikembangkan memperhatikan hal-hal berikut:

Mempunyai kekuatan menjelaskan sendiri (*self-explanatory power*)

- Dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar setiap peserta didik masing-masing (*self-paced learning*).
- Isinya lengkap dengan sendirinya (*self-contained*),
- Bahan pembelajaran yang dapat dipelajari secara individual (*individualized instructional materials*).

Bahan ajar yang dikembangkan secara *indesign* bersifat *performance support materials*.

Hal ini bertujuan untuk mengakomodasi semua mahasiswa yang berada didaerah terluar dan terkendala dalam hal jaringan. Pemanfaatan teknologi yang dikembangkan memperhatikan aspek seperti:

- kemudahan terhadap akses materi oleh pengguna;
- tersedianya navigasi ke berbagai domain sumber belajar daring;
- kemudahan dalam penggunaannya (*user friendly*);
- keragaman *synchronous* dan *asynchronous*;
- penggunaan fitur-fitur menarik dalam LMS dan berkolaborasi dengan pemanfaatan berbagai platform lainnya;
- penggunaan multimedia, video interaktif, maupun animasi untuk memberikan ilustrasi menarik yang dapat menggugah minat mahasiswa dalam mempelajari materi;
- penggunaan model gamifikasi sehingga mahasiswa akan lebih merasa bersemangat dalam pembelajaran.

5) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan menggunakan teknik penilaian otentik, yang menilai seluruh aspek pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan beberapa penilaian seperti penilaian *performance assessment* untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut mahasiswa menunjukkan kinerjanya yang ditunjukkan dalam menyelesaikan tugas, penilaian diri-sendiri (*student self-assessment*) untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

Selanjutnya diperoleh hasil validasi terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut:

- Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menguji dan memastikan bahwa isi/konten pada media yang dikembangkan telah valid oleh ahli. Berdasarkan uji validitas oleh ahli

- materi diperoleh sebesar 91% dalam kategori sangat valid.
- b) Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi efisiensi media dikembangkan serta komponen di dalamnya. Berdasarkan uji validitas oleh ahli media diperoleh sebesar 89% dalam kategori sangat valid.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan diterapkan dan dilakukan pengujian diantaranya dilakukan uji coba lapangan terbatas dan uji praktisi dilakukan oleh dosen BK.

Berikut dilakukan uji praktisi yang dinilai oleh dosen BK. Hasil dari penilaian tersebut diukur menggunakan skor angket diuraikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Praktisi

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
Kegunaan (Utility)	20	18	90%
Kelayakan (Facebility)	24	22	91%
Ketepatan (Accuracy)	20	18	90%
Total Jumlah Skor		58	
Total Persentase		90%	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan perolehan hasil skor media yang dikembangkan yang telah dinilai oleh uji praktisi diperoleh nilai dari ketiga aspek penilaian kegunaan, kelayakan, dan ketepatan dengan total persentase didapatkan sebesar 90% dengan kriteria sangat valid.

Berikutnya, uji coba lapangan menggunakan subjek mahasiswa dalam satu kelas yang mengampuh mata kuliah terkait. Kelas yang dipilih terdiri dari 35 mahasiswa angkatan 2021. Data diperoleh melalui angket menggunakan google form. Hasil uji coba lapangan memperoleh sebesar 89% dengan kriteria baik. Hasil ini menunjukkan produk sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, kejelasan materi, mudah dipahami dan efisien.

Tahap Penyelenggaraan Perkuliahan

Tahapan penyelenggaraan pembelajaran digital mata kuliah mikrokseling di mulai:

- 1) Pengembangan RPS Mata Kuliah Mikrokseling

- 2) Pengembangan Modul Digital MK Mikrokseling
- 3) Administrasi (Mou dengan Mitra, Registrasi mahasiswa, mekanisme asesmen, evaluasi dan penerbitan SK)
- 4) Penyelenggaraan Perkuliahan
- 5) Bentuk penyelenggaraan
- 6) Pelaksanaan perkuliahan

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation and evaluation*). Pemilihan model ini didasari atas pendapat Nasohah dalam Winatha et al., (2018) bahwa model ADDIE relevan dalam pengembangan sebuah modul dan hasil penelitian menunjukkan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, menghasilkan produk dan pembelajaran berkualitas. Adapun hasil pengembangan produk menghasilkan micromodul digital mikrokseling pada mata kuliah mikrokseling.

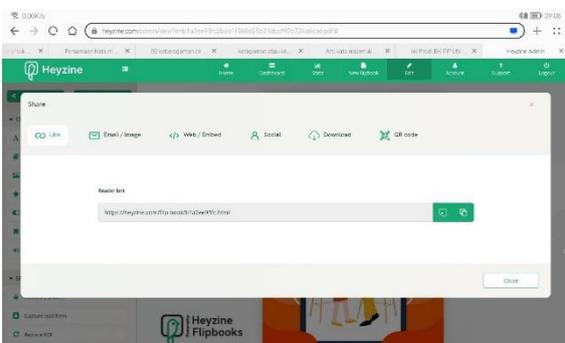
Desain micromodul digital dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran dengan memberikan akses yang lebih mudah, fleksibilitas waktu dan tempat, dan penggunaan sumber daya yang lebih efisien. Penelitian oleh (Ayu et al., 2021) yang menunjukkan kegunaan e-modul praktikum konseling tidak hanya bagi mahasiswa calon konselor saja, akan tetapi bagi praktisi sehingga dapat membantu permasalahan siswa secara optimal. Selain itu penelitian pengembangan oleh Probawati, (2023) yang mengembangkan e-modul berbasis *case method* menunjukkan penggunaan e-modul mempunyai keberterimaan dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan analisis kebutuhan prodi BK FIP UNM memperoleh dasar bahwa pengembangan dan penyelenggaraan digital sangat dibutuhkan untuk mata kulliah mikrokseling. Hal yang memungkinkannya yakni melalui kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (2022), maka pengembangan dan penyelenggaraan inovasi pembelajaran daring dapat menjawab tantangan dan peluang di era industri 4.0 dan society 5.0.

Tercapainya kualitas modul ini dapat dilihat dari kelayakan isi dan media dari modul yang dikembangkan. Selain itu mengacu pada indikator analisis kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif oleh (Miftah, 2018)

diantaranya (1) tuntutan kurikulum, (2) kebutuhan di lapangan, (3) karakteristik sasaran, (4) potensi ICT untuk pemecahan masalah, dan (5) kecenderungan perkembangan masa depan. Dari pendapat tersebut menunjukkan desain micromodul digital yang telah dikembangkan telah melalui analisis kebutuhan. Adapun beberapa alasan micromodul yang dikembangkan menjadi efektif adalah sebagai berikut:

Pertama, penyusunan konten pembelajaran dilaksanakan dengan proses koordinasi dengan dosen *team teaching*, ketua program studi bimbingan konseling, *subject matter expert* dan anggota tim (desain instruksional). Pengembangan multimedia dilakukan dengan melibatkan anggota tim (*media expert*) sehingga multimedia yang dikembangkan sesuai dengan konsep pengembangan multimedia. Setelah mengembangkan materi/konten dan pengembangan multimedia serta evaluasi, kemudian dilakukan kegiatan *assembling*. Kegiatan *assembling* bertujuan agar pembelajaran *digital* yang dikembangkan menjadi utuh, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran yang mendukung ketercapaian kompetensi secara utuh.



Gambar 9. Page flip

Kedua, konsep desain micromodul disajikan sistematis dalam bentuk *page flip*. Sehingga memberikan efek nyata pada e-modul. Sehingga dapat mendukung pembaca dalam membangun representasi spasial teks dengan menyediakan isyarat spasial memori teks dan ingatan.

Ketiga, pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital pada mata kuliah mikrokseling telah memuat keunggulan dalam pembelajaran aktif (*high-tech*) melalui keunggulan dalam teknologi (*high-tech*). Aspek keunggulan pada penyelenggaraan mata kuliah yang dikembangkan yakni 1) metode pembelajaran berbasis *student*

engagement, didukung pendapat (Ponoharjo et al., 2022) bahwa implementasi *student engagement* dipandang menjadi langkah tepat dalam mengefektifkan pembelajaran 2) menghasilkan *learning object materials* (LOM) dalam rangka memfasilitasi pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital (melalui *case method, project based, experiential learning*).

Keempat, micromodul yang dikembangkan tidak hanya memuat teks atau bahan bacaan namun telah menghasilkan video pembelajaran interaktif oleh dosen bimbingan konseling, dilengkapi video praktek konseling, animasi interaktif untuk menjelaskan kegiatan belajar tiap BAB, menghasilkan *slide* interaktif berupa *power point* dan *mentimeter* serta teks interaktif berupa pdf yang memuat ragam materi sesuai dengan topik mata kuliah, serta panduan digital.

Kelima, mahasiswa mudah mengakses secara luring dan daring pada SPADA Indonesia. Hal tersebut memudahkan mahasiswa belajar kapanpun dan dimanapun serta menyimpan file untuk dibaca walaupun dalam keadaan *offline*.

Terakhir, untuk mengetahui ketercapaian mahasiswa dalam mata kuliah mikrokseling, maka evaluasi hasil pembelajaran dilakukan dengan menggunakan penilaian otentik yang menilai seluruh aspek pembelajaran. Hargreaves dalam (Muchtar, 2010) Penilaian autentik sebagai bentuk penilaian yang mencerminkan hasil belajar sesungguhnya, dapat menggunakan berbagai cara atau bentuk. Selain itu penilaian dilakukan dengan beberapa teknik seperti penilaian performansi (*performance assessment*), penilaian diri-sendiri (*student self-assessment*), penugasan (*proyek/project*), hasil kerja (*product*), dan tertulis (*paper & pen*).

Untuk melihat keberhasilan program pembelajaran inovatif yang dilakukan, dilakukan *monitoring* dan evaluasi ke salah satu kampus mitra dan diperoleh berupa pemahaman mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah di kampus UNM dan proses dalam pembelajaran yang dilakukan pada akun SPADA Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media berupa e-modul dimana penyelenggaraan pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk mata kuliah mikro konseling.

Mata kuliah Mikrokonseling di Program Studi Bimbingan Konseling FIP UNM menawarkan landasan yang kokoh dalam pembekalan mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi konselor profesional di masa depan. Hasil pengembangan media dan telah melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media yang memperoleh kategori sangat valid, hasil uji praktisi pada kategori sangat valid serta penilaian oleh mahasiswa yang menunjukkan produk sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, kejelasan materi, mudah dipahami dan efisien.

Perlu dilakukan upaya berkelanjutan dalam pengembangan modul digital dan pendekatan pembelajaran daring, dengan mengintegrasikan umpan balik dari mahasiswa, dosen dan pemangku kepentingan lainnya untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Ayu, I., Laksmi, A. W., Dantes, N., & Dharsana, I. K. (2021). Pengembangan Modul Konseling Behavioral untuk Meningkatkan Self-Achievement Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 6(1), 1–07.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Tujuan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. Kampus Merdeka. <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/about/tujuan>
- Miftah, M. (2018). Model Dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 095–106. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v13i1.443>
- Muchtar, H. (2010). Penerapan Penilaian Autentik dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 14(9), 68–76.
- Ponoharjo, Wahyuningsih, E. D., Oktaviani, D. N., Budi Utami, W., & Fadila, F. (2022). Persepsi mahasiswa ditinjau dari student engagement pada implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 51–65. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2073>
- Probowati, Devy. Apriani, Rizka. Indreswari, H. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Case Method pada Mata Kuliah Praktikum Konseling Psikodinamik Practicum Course). *Buletion Konseling Inivatif*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.17977/um059v3i12023p71-80>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model addie pada anak usia dini. *Jurnal Instruksional*, 1, 122–130.
- Sappaile, B. I., Ahmad, F. Yuniar, S. W., Albertus, H. N., Reza, S. R., Budi, U. (2024). Pengembangan Metode Penilaian Otentik Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 2128–2138.
- Siang, J. L., Ibrahim, N., & Situmorang, R. (2019). Development of hypercontent module using jonnuro model learning desain for candidates master guide. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2 Special Issue 9), 70–78. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1016.0982S919>
- Suarja, S., M., S. H., Wisda. R., Rahmawati, W., Tri, N. T. N. P. I. R. H. (2023). Mikro Konseling. In *Haura Utama*.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 188–199. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>