

PENGEMBANGAN MICROMODUL TEORI-TEORI BELAJAR PADA MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEVELOPMENT OF MICROMODULE ON LEARNING THEORIES IN THE COURSE OF EDUCATIONAL PSYCHOLOGY FOR STUDENTS OF THE EDUCATIONAL TECHNOLOGY STUDY PROGRAM

Lisda Amaliyah¹, Farida Febriati², Herawan Hisanan³

¹⁻³Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

E-mail: farida.febriati@unm.ac.id

Submitted

2 April 2026

Accepted

2 May 2026

Revised

13 June 2026

Published

31 July 2026

Kata Kunci:

Pengembangan;
Micromodul; Teori-
Teori Belajar;
Psikologi Pendidikan;
Model 4D

Keyword:

Development;
Micromodule;
Learning Theories;
Educational
Psychology; 4D Model

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap Micromodul Teori-Teori Belajar Mata Kuliah Psikologi Pendidikan, mengetahui desain Micromodul Teori-Teori Belajar Mata Kuliah Psikologi Pendidikan, dan mengetahui validitas dan kepraktisan Micromodul tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 3D (Define, Design, Development). Subjek penelitian terdiri dari dua validator, 20 mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, dan satu dosen pengampu mata kuliah Psikologi Pendidikan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket analisis kebutuhan, angket validasi materi, angket validasi media, angket respons mahasiswa, dan angket tanggapan dosen. Hasil penelitian menunjukkan: analisis kebutuhan awal memperoleh persentase 81%, validasi ahli materi sebesar 92,31% (sangat valid), validasi ahli media sebesar 86,54% (sangat valid), uji coba kelompok kecil 89,21% (sangat baik), uji coba kelompok besar 83,99% (baik dan valid), serta tanggapan dosen pengampu 95% (sangat baik). Disimpulkan bahwa Micromodul Teori-Teori Belajar yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan di Universitas Negeri Makassar.

Abstract

This study aims to identify students' needs for a Micromodule of Learning Theories in the Educational Psychology course, describe the design of the Micromodule, and determine its validity and practicality. This study used a Research and Development (R&D) approach with the 3D development model (Define, Design, Development). The subjects consisted of two validators, 20 students from the Educational Technology Study Program, and one lecturer teaching Educational Psychology. Data were collected through needs analysis questionnaires, material validation, media validation, student response questionnaires, and lecturer feedback. Results showed: initial needs analysis reached 81%, material expert validation 92.31% (very valid), media expert validation 86.54% (very valid), small group trial 89.21% (very good), large group trial 83.99% (good and valid), and lecturer response 95% (very good). It is concluded that the developed Micromodule of Learning Theories is valid and practical for use in the Educational Psychology course at Universitas Negeri Makassar.

Citation :

Amaliyah, L., Febriati F., & Hisanan H. (2026). Pengembangan Micromodul Teori-Teori Belajar pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan Bagi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 5 (3), 389-398.
DOI:<https://doi.org/10.33578/kpd.v5i3.p389-398>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci utama kemajuan suatu bangsa. Lewat pendidikan, manusia bisa berkembang, bukan hanya dari sisi pengetahuan, tapi juga dari sisi keterampilan dan sikap. Pemerintah sendiri sudah menegaskan hal ini melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023, yang mewajibkan perguruan tinggi untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, inklusif, kolaboratif, kreatif, dan efektif. Artinya, kuliah hari ini tidak cukup hanya dengan menghafal teori. Mahasiswa juga dituntut berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, bekerja sama, dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat (Fonna, 2019). Salah satu ilmu yang penting dipahami oleh mahasiswa pendidikan adalah psikologi pendidikan. Ilmu ini membahas bagaimana manusia belajar, apa yang memengaruhi proses belajarnya, dan bagaimana lingkungan sekitar membentuk cara seseorang berpikir dan berkembang. Bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, memahami teori-teori belajar bukan sekadar kewajiban akademik. Pemahaman ini menjadi bekal nyata saat mereka merancang media, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat sasaran dan sesuai kebutuhan peserta didik (Rahmat, 2021).

Namun, memahami teori-teori belajar bukan hal yang mudah. Materi ini bersifat konseptual dan abstrak, sehingga banyak mahasiswa yang merasa kesulitan, terutama ketika harus menghubungkan teori dengan praktik nyata di lapangan. Kondisi ini diperparah dengan terbatasnya bahan ajar yang tersedia. Selama ini, mahasiswa masih mengandalkan buku teks tebal, modul cetak, dan slide presentasi yang kurang fleksibel untuk dipelajari secara mandiri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 16 September 2025 di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar, ditemukan sejumlah permasalahan konkret. Dari 16 mahasiswa yang mengisi angket analisis kebutuhan, sebanyak 81% menyatakan bahwa materi Psikologi Pendidikan sulit dipahami, bahan ajar yang ada belum mencukupi kebutuhan belajar mandiri, dan mereka sangat membutuhkan bahan ajar baru yang lebih ringkas, menarik, dan mudah diakses. Selain itu, wawancara singkat dengan dosen pengampu juga menunjukkan bahwa mahasiswa sering kesulitan mengaitkan konsep teori belajar dengan situasi nyata di dunia pendidikan. Keterbatasan ini mendorong perlunya inovasi bahan ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mahasiswa masa kini.

Salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan micromodul. Micromodul adalah bahan ajar digital yang dirancang secara ringkas, sistematis, dan interaktif. Berbeda dengan modul biasa yang cenderung tebal dan berat, micromodul menyajikan materi dalam unit-unit kecil yang terfokus, dilengkapi dengan studi kasus, video, dan kuis interaktif. Pendekatan ini memudahkan mahasiswa memahami konsep secara bertahap dan mengaitkan teori dengan contoh nyata. Pengembangan micromodul ini dilandasi oleh teori konstruktivisme, yang menegaskan bahwa mahasiswa belajar paling efektif ketika mereka aktif membangun pemahaman sendiri melalui interaksi langsung dengan materi dan situasi nyata (Azizah Siti Lathifah et al., 2024). Pendekatan studi kasus dipilih agar mahasiswa tidak sekadar menghafal nama tokoh dan definisi teori, melainkan benar-benar memahami bagaimana teori itu bekerja dalam praktik pembelajaran (Gustiawan et al., 2025).

Penelitian sebelumnya sudah menunjukkan potensi micromodul dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Suciani et al. (2024) membuktikan bahwa micromodul digital berbasis studi kasus yang dikembangkan dengan model ADDIE mampu mendorong inovasi dan memenuhi kelayakan sebagai bahan ajar. Irfan et al. (2025) juga menunjukkan hasil serupa dalam pelatihan pengembangan micro modul digital di SMKN 8 Pinrang. Meski demikian, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan micromodul untuk materi teori-teori belajar pada mata kuliah

Psikologi Pendidikan di tingkat perguruan tinggi menggunakan model 4D. Di sinilah letak kebaruan penelitian ini. Bukan hanya pada model pengembangannya, melainkan pada kombinasi antara: (1) konten materi yang bersifat konseptual-teoritis, (2) subjek mahasiswa perguruan tinggi dengan karakteristik belajar mandiri yang berbeda dari siswa sekolah, (3) integrasi studi kasus kontekstual yang membantu mahasiswa memahami relevansi teori dalam praktik, dan (4) format flipbook interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Keunikan ini yang membedakan micromodul ini dari sekadar modul digital biasa atau bahan ajar berbasis Canva pada umumnya. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap Micromodul Teori-Teori Belajar Mata Kuliah Psikologi Pendidikan, (2) mendeskripsikan desain micromodul yang dikembangkan, serta (3) mengetahui validitas dan kepraktisan micromodul tersebut dalam mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakannya (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D, yang terdiri dari empat tahap utama yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan). Model ini dipilih karena langkah-langkahnya sistematis, efisien, dan sangat sesuai untuk pengembangan bahan ajar digital yang terstruktur.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Subjek penelitian terdiri dari tiga kelompok: (1) dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media; (2) 20 mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2024 Kelas B yang digunakan dalam uji coba produk; dan (3) satu dosen pengampu mata kuliah Psikologi Pendidikan. Khusus untuk angket analisis kebutuhan awal, pengisian dilakukan oleh 16 dari 20 mahasiswa karena 4 mahasiswa lainnya tidak hadir pada saat penyebaran angket, sehingga tingkat respons mencapai 80%.

Pemilihan validator didasarkan pada pertimbangan yang jelas. Validator ahli materi adalah Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd., dosen dengan keahlian di bidang Psikologi Pendidikan yang memiliki pengalaman mengajar dan memahami standar konten keilmuan yang relevan. Sementara itu, validator ahli media adalah Maenuddin Bustanil Syah, M.Pd., dosen yang memiliki kompetensi di bidang media dan teknologi pembelajaran, sehingga kompeten untuk menilai kelayakan tampilan dan fungsionalitas produk digital. Berikut adalah uraian pelaksanaan setiap tahap model 4D dalam penelitian ini:

1. Tahap Define dilakukan melalui identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan dosen pengampu untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan keterbatasan bahan ajar yang ada, observasi proses perkuliahan, serta penyebaran angket kebutuhan kepada mahasiswa. Dari tahap ini diperoleh gambaran jelas mengenai kesulitan mahasiswa dan kebutuhan akan bahan ajar baru.
2. Tahap Design mencakup perencanaan struktur dan konten micromodul, pemilihan studi kasus yang relevan dengan materi teori-teori belajar, perancangan aktivitas pembelajaran, serta penyusunan evaluasi. Desain visual dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, kemudian dikonversi ke format Flipbook agar dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat digital.

3. Tahap Development merealisasikan rancangan menjadi produk nyata. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, lalu direvisi sesuai masukan validator sebelum diujicobakan kepada mahasiswa dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (5 mahasiswa) dan uji coba kelompok besar (20 mahasiswa).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lima jenis angket: (1) angket analisis kebutuhan awal, berisi 10 butir pernyataan dengan pilihan jawaban Ya/Tidak; (2) angket validasi ahli materi, berisi 13 butir pernyataan mencakup aspek kesesuaian materi, kedalaman konten, keakuratan konsep, dan keterpaduan dengan RPS; (3) angket validasi ahli media, berisi 13 butir pernyataan mencakup aspek tampilan, tata letak, konsistensi visual, kemudahan akses, dan fungsionalitas; (4) angket respons mahasiswa, berisi 19 butir pernyataan dengan skala 1–4; dan (5) angket tanggapan dosen pengampu, berisi 10 butir pernyataan. Seluruh instrumen telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum digunakan untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan gabungan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengkaji saran dan masukan dari validator, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase validitas dan kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Kebutuhan (Tahap Define)

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada mahasiswa. Dari 10 butir pertanyaan yang diisi oleh 16 mahasiswa yang hadir, skor jawaban "Ya" terkumpul sebanyak 130 dari skor maksimal 160, sehingga diperoleh persentase 81%. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi Psikologi Pendidikan, merasa bahan ajar yang tersedia belum mencukupi kebutuhan belajar mandiri mereka, dan sangat mendukung pengembangan bahan ajar baru berupa micromodul. Aspek kebutuhan yang mendapat skor tertinggi adalah keinginan mahasiswa untuk memiliki bahan ajar yang bisa dipelajari secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi landasan yang kuat untuk melanjutkan proses pengembangan micromodul.

2. Desain Micromodul (Tahap Design)

Micromodul Teori-Teori Belajar dirancang dengan komponen-komponen berikut: (1) tampilan sampul dengan desain sederhana namun akademik; (2) halaman identitas penulis; (3) kata pengantar; (4) daftar isi yang sistematis; (5) tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara spesifik dan terukur; (6) uraian materi inti yang disajikan ringkas namun padat dengan bahasa yang komunikatif dan akademik; (7) ilustrasi tokoh-tokoh teori belajar seperti Jerome Bruner, Jean Piaget, dan Lev Vygotsky; (8) contoh penerapan kontekstual melalui studi kasus berbasis situasi pembelajaran nyata; (9) skema perbandingan antar teori dan strategi pembelajaran; (10) video pembelajaran dan kuis interaktif; (11) daftar pustaka; serta (12) daftar gambar beserta sumbernya.

Yang membedakan micromodul ini dari modul digital biasa adalah strukturnya yang disusun dalam unit-unit kecil yang terfokus, sehingga mahasiswa tidak perlu membaca seluruh modul sekaligus. Setiap unit berisi satu konsep utama yang langsung dilengkapi dengan studi kasus, sehingga pemahaman dibangun secara bertahap dan kontekstual. Desain visual dikembangkan menggunakan aplikasi Canva agar tampilannya menarik dan tidak membosankan, kemudian dikonversi ke format Flipbook sehingga bisa diakses dari laptop maupun ponsel. Evaluasi interaktif

dilakukan menggunakan platform Wayground/Quizizz, sementara video pembelajaran terintegrasi melalui YouTube sebagai media audio-visual pendukung.

3. Hasil Validasi dan Kepraktisan (Tahap Development)

Tahap Development merupakan tahap merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk nyata. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, direvisi sesuai masukan, lalu diujicobakan kepada mahasiswa dalam dua tahap.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yang kompeten di bidang media dan teknologi pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap 13 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan, tata letak, konsistensi visual, kemudahan akses, dan fungsionalitas micromodul. Setiap butir dinilai dengan skala 1–4, sehingga skor maksimal adalah 52. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1–4, di mana skor 1 berarti sangat tidak setuju/sangat tidak layak, skor 2 berarti tidak setuju/tidak layak, skor 3 berarti setuju/layak, dan skor 4 berarti sangat setuju/sangat layak. Skor maksimal keseluruhan adalah 52. Hasil penilaian selengkapnya disajikan pada Tabel 1. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan Micromodul menarik dan sesuai karakteristik mahasiswa	3
2	Tata letak (layout) rapi dan terstruktur	4
3	Pemilihan warna, font, dan ukuran huruf konsisten	3
4	Tampilan konsisten pada setiap halaman	3
5	Penyajian media mendukung pemahaman mahasiswa	4
6	Micromodul mudah diakses melalui laptop dan handphone	4
7	Micromodul dapat digunakan secara mandiri	4
8	Teks dan gambar terintegrasi dengan baik dan jelas	3
9	Micromodul mudah diakses dan ukuran file tidak besar	4
10	Setiap tombol atau ikon berfungsi dengan baik dan responsif	4
11	Penempatan judul dan subjudul mudah dikenali dan konsisten	3
12	Penempatan logo atau identitas media selaras dengan tampilan utama	3
13	Tampilan video dalam micromodul jelas beserta audionya	3
	Jumlah	45

$$\text{Nilai validitas} = 45/52 \times 100\% = 86,54\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Butir yang mendapat skor penuh (4) menunjukkan bahwa aspek kemudahan akses, kemandirian penggunaan, dan fungsionalitas tombol sudah sangat baik. Sementara aspek tampilan dan konsistensi visual masih mendapat skor 3, yang berarti perlu sedikit penyempurnaan. Validator memberikan saran perbaikan, yaitu: (1) membuat sampul yang lebih umum dan representatif, (2) melengkapi daftar gambar beserta sumbernya, dan (3) menyesuaikan spasi antarparagraf secara konsisten. Seluruh saran tersebut telah ditindaklanjuti dalam revisi produk.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen yang kompeten dalam bidang Psikologi Pendidikan. Penilaian dilakukan terhadap 13 butir pernyataan yang mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kedalaman materi, keakuratan konsep keilmuan, serta keterpaduan materi dengan RPS. Skor maksimal adalah 52. Kriteria penilaian mengacu pada Arikunto (2010): persentase 81%–100% dikategorikan sangat valid/sangat praktis, 61%–80% dikategorikan

valid/praktis, dan di bawah 60% dikategorikan tidak valid/tidak praktis. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah	4
2	Isi materi membantu mahasiswa mencapai pemahaman yang mendalam	4
3	Konsep-konsep disajikan sesuai standar keilmuan psikologi pendidikan	3
4	Penjelasan materi selaras dengan RPS	4
5	Micromodul menyediakan materi yang mendukung pembelajaran mandiri	4
6	Penjelasan mencakup aspek historis, tokoh, dan konsep inti teori belajar	4
7	Materi mencakup ilustrasi nyata dari konteks pendidikan	4
8	Kalimat disusun dengan struktur sederhana namun akademis	4
9	Setiap paragraf memiliki fokus yang jelas	3
10	Terdapat studi kasus atau ilustrasi penerapan teori belajar	3
11	Materi membantu mahasiswa menerapkan teori pada situasi nyata	3
12	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4
13	Evaluasi dalam micromodul mampu mengukur pemahaman mahasiswa	4
Jumlah		48

$$\text{Nilai validitas} = 48/52 \times 100\% = 92,31\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Aspek yang mendapat skor penuh (4) meliputi kesesuaian dengan capaian pembelajaran, kedalaman materi, dan kejelasan bahasa. Aspek yang masih mendapat skor 3 adalah standar penyajian konsep keilmuan, kejelasan fokus paragraf, serta kualitas studi kasus dan penerapan teori dalam situasi nyata. Validator memberikan saran agar kesalahan ketik (typo) pada setiap paragraf diperbaiki. Saran tersebut telah dilaksanakan sebelum produk diujicobakan.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 orang mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Penilaian menggunakan angket 19 butir pernyataan dengan skala 1–4. Skor maksimal adalah 380 (19 butir $\times$ 4 skor maksimal $\times$ 5 mahasiswa). Hasil uji coba menunjukkan total skor 339, sehingga diperoleh persentase 89,21% dengan kategori Sangat Baik. Mahasiswa menilai bahwa micromodul mudah dipahami, relevan dengan capaian pembelajaran, dan dipersepsikan membantu pemahaman mereka terhadap teori-teori belajar serta kemampuan mengaitkannya dengan contoh dan skenario nyata.

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor
1	Materi micromodul mudah saya pahami	17
2	Isi micromodul sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah	18
3	Contoh dalam micromodul membantu memahami teori	19
4	Micromodul mencakup teori-teori belajar secara lengkap	17
5	Penjelasan konsep inti mendalam namun jelas	16
6	Materi relevan untuk kebutuhan perkuliahan	20
7	Tata letak halaman nyaman dilihat	16
8	Ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca	18
9	Membantu memahami teori lebih mudah	18
10	Membantu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan teori	17
11	Mendukung mengaitkan teori dengan skenario nyata	18
12	Desain halaman konsisten	19
13	Halaman tidak terlalu penuh	16
14	Latihan soal relevan	19
15	Penyajian tidak monoton	19
16	Struktur memudahkan mengikuti materi	18
17	Materi mudah diulang	19
18	Ada studi kasus atau ilustrasi penerapan teori	18
19	Micromodul dipersepsikan mendukung pemahaman materi	18

d. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar melibatkan 20 mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Dengan instrumen yang sama, skor maksimal adalah 1.520 (19 butir $\times$ 4 skor maksimal $\times$ 20 mahasiswa). Hasil menunjukkan total skor 1.277, sehingga persentase kepraktisan adalah 83,99% dengan kategori Baik dan Valid.

Tabel 4. Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Skor
1	Materi micromodul mudah saya pahami	62
2	Isi sesuai capaian pembelajaran	68
3	Contoh membantu memahami teori	65
4	Mencakup teori secara lengkap	69
5	Penjelasan konsep inti jelas dan mendalam	62
6	Materi relevan dengan perkuliahan	64
7	Tata letak nyaman	67
8	Ukuran huruf mudah dibaca	69
9	Membantu memahami teori	71
10	Membantu identifikasi kelebihan dan kekurangan	66
11	Mendukung mengaitkan teori dengan nyata	68
12	Desain konsisten	65
13	Halaman tidak terlalu penuh	70
14	Latihan soal relevan	67
15	Penyajian tidak monoton	66
16	Struktur memudahkan	66
17	Materi mudah diulang	68
18	Ada studi kasus atau ilustrasi	69
19	Dipersepsikan mendukung pemahaman materi	65

Sedikit penurunan persentase dibanding uji coba kelompok kecil adalah hal yang wajar. Kelompok yang lebih besar memiliki karakteristik dan kemampuan adaptasi yang lebih beragam, sehingga variasi penilaian menjadi lebih lebar. Meski demikian, mayoritas mahasiswa tetap memberikan penilaian positif terhadap manfaat micromodul ini.

e. Tanggapan Dosen Pengampu

Penilaian tanggapan dosen dilakukan oleh selaku dosen pengampu mata kuliah Psikologi Pendidikan. Instrumen penilaian terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala 1–4, sehingga skor maksimal adalah 40. Total skor yang diperoleh adalah 38, sehingga nilai validitas = $38/40 \times 100\% = 95\%$ dengan kategori Sangat Baik. Dosen menilai bahwa materi micromodul sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPS, disajikan secara sistematis, serta dilengkapi dengan contoh dan studi kasus yang relevan dengan konteks pendidikan di Indonesia.

Tabel 5. Rekap Hasil Validasi dan Uji Kepraktisan Micromodul

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	92,31%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	86,54%	Sangat Valid
3	Uji Coba Kelompok Kecil	89,21%	Sangat Baik
4	Uji Coba Kelompok Besar	83,99%	Baik dan Valid
5	Tanggapan Dosen Pengampu	95%	Sangat Baik

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan Micromodul Teori-Teori Belajar Mata Kuliah Psikologi Pendidikan yang valid dan praktis melalui model 3D. Pembahasan berikut disusun berdasarkan temuan utama penelitian.

Dari sisi kebutuhan mahasiswa, hasil analisis awal menunjukkan bahwa 81% mahasiswa memang membutuhkan bahan ajar tambahan berupa micromodul. Temuan ini masuk akal, mengingat materi teori-teori belajar bersifat konseptual dan abstrak, sehingga sulit dipahami hanya dari buku teks atau slide presentasi yang disajikan satu arah. Hal ini sejalan dengan pendapat Famulaqih dan Lukman (2024) yang menyatakan bahwa bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran dan keberadaannya sangat menentukan keberhasilan belajar mahasiswa.

Dari sisi kualitas desain, micromodul ini memiliki keunggulan dibanding bahan ajar konvensional karena materi disajikan dalam unit-unit kecil yang terfokus, dilengkapi studi kasus, dan dapat diakses secara digital kapan saja. Penggunaan aplikasi Canva dalam perancangan visual terbukti menghasilkan tampilan yang menarik dan atraktif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa (Sholeh et al., 2020; Fitriana et al., 2025). Konversi ke format Flipbook menjadikan micromodul ini sebagai buku digital interaktif yang lebih menarik dan mudah digunakan dibanding modul cetak biasa (Aliyah & Istiq'faroh, 2022; Ni'mah et al., 2024). Evaluasi interaktif menggunakan Wayground/Quizizz juga membantu mahasiswa mengukur pemahaman mereka secara mandiri dan menyenangkan (Hamdani et al., 2024; Pravitasari et al., 2023). Sementara itu, integrasi video melalui YouTube memperkaya pengalaman belajar secara audio-visual (Arham, 2020; Yudha & Sundari, 2021).

Dari sisi validitas materi, hasil validasi ahli materi sebesar 92,31% menunjukkan bahwa konten micromodul sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, konsep yang disajikan akurat, bahasanya jelas, dan materi selaras dengan RPS. Skor yang sedikit lebih rendah pada aspek penyajian standar keilmuan dan kualitas studi kasus menjadi catatan untuk penyempurnaan ke depan. Dari sisi validitas media, hasil validasi sebesar 86,54% menunjukkan bahwa tampilan, tata letak, kemudahan akses, dan fungsionalitas micromodul sudah memenuhi standar kelayakan bahan ajar digital. Hasil ini mendukung prinsip bahwa perencanaan desain yang matang sangat menentukan kualitas produk akhir (Kosasih, 2021).

Dari sisi kepraktisan, hasil uji coba kelompok kecil (89,21%) dan kelompok besar (83,99%) menunjukkan bahwa micromodul dipersepsikan membantu pemahaman mahasiswa dan mudah digunakan. Perlu ditegaskan bahwa angka ini mencerminkan persepsi mahasiswa terhadap manfaat micromodul, bukan hasil tes pemahaman yang terukur secara objektif. Oleh karena itu, perlu kehati-hatian dalam menafsirkan temuan ini. Perbedaan persentase antara kelompok kecil dan besar merupakan hal yang wajar dan tidak mengurangi kelayakan micromodul secara keseluruhan. Temuan ini mendukung pandangan Susilana et al. (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan *microlearning* dengan penyajian materi yang ringkas dan terfokus dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran mandiri di era digital.

Tanggapan dosen pengampu yang mencapai 95% memperkuat kesimpulan bahwa micromodul ini layak digunakan baik sebagai bahan ajar utama maupun pendamping perkuliahan. Secara keseluruhan, penelitian ini sejalan dengan Suciani et al. (2024) dan Irfan et al. (2025) yang menunjukkan bahwa micromodul digital berbasis studi kasus dapat mendorong inovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Meski demikian, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Jumlah responden terbatas pada satu kelas di satu program studi, sehingga hasil ini belum bisa digeneralisasi ke konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum mengukur peningkatan pemahaman mahasiswa secara objektif melalui tes. Artinya, perlu penelitian lanjutan yang

menggunakan desain eksperimen untuk membuktikan secara lebih kuat apakah micromodul ini benar-benar meningkatkan hasil belajar mahasiswa. |

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

| Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar membutuhkan bahan ajar berupa micromodul teori-teori belajar yang ringkas, sistematis, mudah dipahami, dan dilengkapi studi kasus yang relevan. Kebutuhan ini terbukti dari hasil analisis kebutuhan awal sebesar 81%. Kedua, desain Micromodul Teori-Teori Belajar disusun menggunakan model 4D dengan struktur yang jelas, tampilan visual yang konsisten, bahasa yang komunikatif, serta memuat tujuan pembelajaran, uraian materi, studi kasus, video pembelajaran, kuis interaktif, dan rangkuman yang mendukung pembelajaran mandiri. Ketiga, micromodul yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan validasi ahli materi (92,31%) dan validasi ahli media (86,54%), serta dipersepsikan sangat praktis berdasarkan uji coba kelompok kecil (89,21%), kelompok besar (83,99%), dan tanggapan dosen pengampu (95%). Dengan demikian, micromodul ini layak digunakan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Perlu digarisbawahi bahwa simpulan ini berlaku untuk konteks terbatas, yaitu pada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan jumlah responden yang belum besar. Hasil penelitian ini belum bisa langsung digeneralisasi untuk semua konteks pembelajaran atau semua mahasiswa secara umum.

Beberapa rekomendasi dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian ini. Program Studi Teknologi Pendidikan diharapkan mendukung penggunaan dan pengembangan bahan ajar digital seperti micromodul sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Dosen pengampu diharapkan memanfaatkan micromodul ini secara optimal dan mengembangkan micromodul serupa untuk materi lain. Mahasiswa diharapkan memanfaatkan micromodul sebagai sumber belajar mandiri yang fleksibel. Bagi peneliti selanjutnya, sangat disarankan untuk memperluas cakupan materi, menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif, dan yang paling penting: menguji efektivitas micromodul secara objektif melalui penelitian eksperimen dengan instrumen tes pemahaman yang terukur. Hal ini penting karena justru menjadi keterbatasan utama penelitian ini. |

DAFTAR PUSTAKA

- |Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media FlipBook Bahasa Indonesia Materi Fabel Kelas IV SD. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
- Arham, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran. *Academia Education*.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 01–12.
- Fitriana, N., Idawati, & Mariati. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar. 5(2), 375–384.

- Fonna, N. (2019). Pengembangan revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang. Guepedia.
- GH, M., & Arsal, A. F. (2022). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Ekologi Tumbuhan. 8(23), 434–441.
- Gustiawan, W., Sari, M. P., & Septivani, M. D. (2025). Menggagas Paradigma Baru Kurikulum: Strategi, Inovasi, dan Implementasi dalam Transformasi Pendidikan Vokasi. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Hamdani, Asrul, Haidah, Rahman, A., Jamilah, M., & Kusnandar, A. (2024). Penerapan Wayground dalam Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan, 9(1), 28–42.
- Irfan, A. M., Anwar, B., Anwar, F., Romadin, A., & Fuadah, N. (2025). Pelatihan Pengembangan Micro Modul Digital Berbasis Case Method di SMKN 8 Pinrang. 6(3), 4346–4357.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara.
- Ni'mah, A. F., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi, 9(5), 125–132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Pravitasari, D., Kholidin, N., Dewi, S. E. K., dkk. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital Bagi Mahasiswa. Jurnal Indonesia, 5(1), 12–17.
- Rahmat, P. S. (2021). Psikologi pendidikan. Bumi Aksara.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Suciani, L., Pandang, A., Harum, A., Fitri, Q., & Nurul, M. B. (2024). Pengembangan Learning Object Material dalam Desain Micromodul Digital Berbasis Case Method dan Project Based Pada Perkuliahan. Konseling, Jurnal Matappa, 8, 11–12.
- Sugiyono, P. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Sulaiman, S., Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandhani, S., dkk. (2024). Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Susilana, R., Dewi, L., Rullyana, G., Hadiapurwa, A., & Khaerunnisa, N. (2022). Can microlearning strategy assist students' online learning? Cakrawala Pendidikan, 41(2), 437–451. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.43387>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. Journal of Telenursing (JOTING), 3, 538–545. |