

Pengembangan Modul Hypercontent untuk Mata Diklat Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI

Ira Fauziah¹, Robinsong Situmorang,² Suprayekti.³

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

³ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.052.07>

Article History

Submitted : 2022

Accepted : 2022

Published : 2022

Keywords

Keywords 1;
Pengembangan 2; Modul
Hypercontent 3; Belajar
Mandiri 4; Kode Etik
dan Disiplin BPK RI 5;
Model Rowntree

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah bahan ajar berupa modul cetak berbasis hypercontent yang dapat memfasilitasi belajar mandiri CPNS BPK RI pada materi kode etik dan disiplin pegawai BPK RI. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model Rowntree. Model ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu perencanaan, persiapan penulisan, serta penulisan dan penyuntingan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media untuk melakukan review modul cetak berbasis hypercontent sebelum diujicobakan, serta melibatkan CPNS BPK RI sebagai pengguna. Uji coba pengguna dilakukan dengan 3 tahap, yaitu; one to one evaluation dilakukan kepada 3 orang peserta diklat dengan tingkat kemampuan yang berbeda, tahap kedua uji coba small group yang diujicobakan kepada 9 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda. Terakhir uji coba field test yang dilakukan dengan memberikan 15 soal pilihan ganda kepada peserta diklat sebanyak 22 orang, hasil nilai rata-rata keseluruhan dari field test sebesar 8.39 yang diartikan mendapatkan kategori baik. Hasil produk pengembangan ini adalah modul cetak berbasis hypercontent yang dapat dimanfaatkan pada proses belajar mandiri CPNS BPK RI khususnya materi kode etik dan disiplin pegawai BPK RI.

Abstract

This development research aims to produce a teaching material in the form of a hypercontent that can facilitate self-study for CPNS BPK RI on material for the code of ethics and discipline of BPK RI employees. The development model in this study refers to the Rowntree model. This model consists of three stages, namely planning, writing preparation, as well as writing and editing by involving material experts and media experts to review -based print modules hypercontent before being tested, and involving CPNS BPK RI as users. User testing is carried out in 3 stages, namely; one to one evaluation was carried out on 3 training participants with different levels of ability, the second stage was a small group trial which was tested on 9 students with different abilities. Finally, the field test was carried out by giving 15 multiple choice questions to the training participants as many as 22 people, the overall average value of the field test was 8.39 category good. Based print module hypercontent that can be used in the self-study process for CPNS BPK RI, especially the material for the code of ethics and discipline of BPK RI employees.

PENDAHULUAN

Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia atau biasa disingkat dengan BPK RI merupakan satu-satunya lembaga audit eksternal yang independen sehingga memiliki tanggung jawab yang besar untuk ikut serta mewujudkan terciptanya akuntabilitas dan transparansi untuk tercapainya good governance. Dalam melaksanakan tugasnya, BPK merupakan lembaga negara yang bebas dan mandiri. Perwujudan kebebasan dan kemandirian BPK tertuang pada Undang-Undang BPK RI tentang Kode Etik. Kode etik tersebut mengatur mengenai sikap, perilaku, dan perbuatan bagi para anggota dan pemeriksa BPK.

Guna menunjang keberhasilan penerapan kode etik dalam menjalankan tugas dan fungsi BPK, maka Badan Pendidikan dan Pelatihan Pemeriksaan Keuangan Negara atau disingkat Badiklat PKN BPK RI menyelenggarakan diklat prajabatan "Orientasi ke-BPK-an" yang didalamnya terdapat mata diklat kode etik dan disiplin pegawai BPK RI. Pelaksanaan mata diklat kode etik dan disiplin pegawai BPK RI sudah ditunjang dengan fasilitas yang cukup memadai. Namun, dinilai masih memiliki beberapa kekurangan. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara tidak struktur pada tanggal 23 Oktober 2021 pukul 10.25 WIB kepada Bapak M Yusuf Jhon selaku Kepala Teknologi Pembelajaran Badiklat PKN BPK RI.

Hasil yang diperoleh bahwa dalam proses pelatihan mata diklat kode etik dan disiplin pegawai BPK RI mengalami beberapa kendala diantaranya: (1) Waktu pelaksanaan mata diklat kode etik dan disiplin pegawai BPK RI cukup terbatas yaitu hanya terdapat 4JP atau 1 kali pertemuan dengan menggunakan metode ceramah, sehingga sebaiknya diperlukan metode yang lebih baik. (2) Melihat latar belakang pendidikan dan pengalaman peserta diklat yang beragam, tetapi tidak adanya fasilitas untuk belajar mandiri (*self learning*) menyebabkan peserta diklat mengalami *lack of knowledge*; dan (3) Bahan ajar yang disajikan kurang relevan, yaitu disajikan melalui Ms. Powerpoint (PPT). Sehingga, materi dalam PPT kurang meng-*guide* peserta diklat untuk

mengeksplor lebih jauh mengenai materi kode etik dan disiplin BPK RI, dikarenakan minimnya referensi yang disajikan.

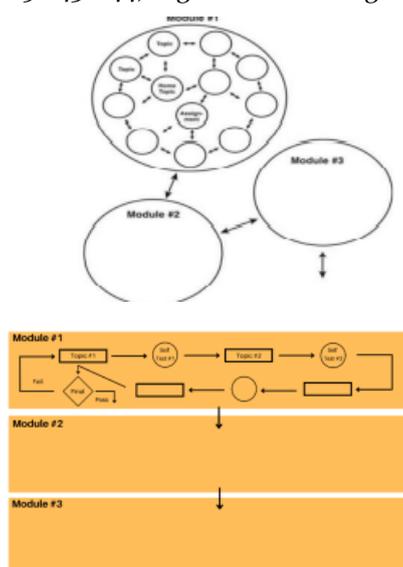
Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses sumber teknologi yang tepat dan sesuai. Berdasarkan uraian tersebut, maka untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada diperlukan pengembangan sumber belajar yang bersifat *self directing* agar peserta diklat dapat lebih mudah dalam mempelajari dan memahami materi kode etik dan disiplin pegawai BPK RI. Modul dipilih karena merupakan sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan peserta diklat tidak lagi minim informasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan modul *hypercontent* diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan tidak monoton. Hal tersebut dikarenakan dalam modul *hypercontent*, peserta diklat akan disediakan fitur link atau QR Code yang apabila terhubung dengan internet akan langsung dapat mengakses seperti *cloud computing*, *youtube*, dan lain sejenisnya. Teori-teori pada pendekatan tersebut penulis uraikan secara lengkap sebagai berikut.

MODUL HYPERCONTENT

Smaldino menjelaskan bahwa modul merupakan unit pengajaran yang lengkap dan dirancang untuk digunakan oleh seorang peserta didik atau sekelompok kecil siswa tanpa kehadiran pengajar. Selanjutnya, *hypercontent* merupakan salah satu media interaktif yang merupakan hasil gabungan dari beberapa media. Secara sederhana *hypercontent* dapat dipahami sebagai konsep yang menghubungkan satu materi dan materi lain dalam satu program teknologi digital tertentu (Prawiradilaga et al., 2017). Selanjutnya dijelaskan oleh Simonson et al (2015) bahwa desain pembelajaran *hypercontent* memiliki unit, modul, dan topik. 1) Modul diidentifikasi dan diatur ke dalam unit konten yang serupa; 2) Topik yang terkait dengan modul diidentifikasi dan pengalaman pembelajaran yang dirancang dan diproduksi. Topik-topik disajikan menggunakan teks, audio, grafik, gambar, serta video; dan 3) Pengembangan kegiatan penilaian modul,

penilaian dirancang untuk menentukan apakah seorang peserta didik telah berhasil menyelesaikan dan memahami modul atau tidak. Jika sudah memenuhi kompetensi maka peserta didik beralih ke topik berikutnya dalam modul.

Perbedaan antara modul konvensional dan modul hypercontent menurut (Simonson et al., 2005: 143- 144) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Perbedaan Desain Instruksional Modul Konvensional dan Modul *Hypercontent*

Berdasarkan Gambar 1 di atas, dijelaskan bahwa pada desain instruksional modul konvensional, didasarkan pada instruksi yang di program secara linier. Modul instruksional dibagi menjadi beberapa topik, dan setiap topik memiliki topik instruksional dan penilaian sendiri. Sebelum peserta didik melanjutkan ke topik berikutnya dalam modul, maka peserta didik harus berhasil menyelesaikan penilaian pada topik tersebut. Sedangkan desain instruksional modul *hypercontent*, modul disusun dengan tidak mengikat peserta didik untuk memulai atau mengakhiri topik dari bagian yang mana materi yang akan dipelajari. Peserta dapat memulai dari mana saja materi yang ingin dipelajari sesuai dengan keinginan peserta, asalkan dibaca secara tuntas seluruh materi yang ada.

Selanjutnya, pada dasarnya komponen modul *hypercontent* sama dengan modul pada umumnya yaitu terdiri dari: 1) Pendahuluan; 2) Isi pokok bahasan; 3) Penilaian; 4) Rangkuman; dan 5) Tes Akhir. Perbedaan yang jelas terdapat pada bagian pokok isi bahasan, yaitu modul *hypercontent* terdapat teks, audio, grafik,

gambar, dan video yang ditautkan dengan bantuan teknologi, misalnya laman *website*, *QR Code*, dan *cloud computing*.

Pertama, Menggunakan *kode respons cepat (Quick Respons Code/QR Code)*. *QR code* dapat diakses melalui gawai menggunakan program *QR code reader*. *QR code* ini dapat digunakan untuk menghubungkan *link* pada teks yang mengaitkan teks tersebut dengan informasi dari laman *website* tertentu. Ali et al (2017) menyatakan bahwa *QR code* merupakan aplikasi yang mudah dan berguna untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Kedua, menggunakan saluran video *youtube*. Video *youtube* dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik, serta membantu menjelaskan sebuah konten. Namun, perlu diperhatikan dalam pemilihan secara kritis video *youtube* untuk memastikan kegunaannya (Riley, 2017). Selain itu Frongia et al (2016) menyatakan bahwasannya banyak video yang diunggah ke *youtube* dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, namun tetap perlu adanya proses filter video dengan kualitas pendidikan yang tepat.

Ketiga, menggunakan *Cloud Computing*. *Cloud computing* adalah ruang untuk menyimpan dan mengakses data dan program melalui internet dari lokasi yang jauh atau menggunakan komputer dari *hard drive* komputer kita (Giap et al., 2020: 3). Selain itu Aljawarneh (2013: 2) menyatakan bahwa: “*Cloud computing definition as a high performance computing infrastructure based on system virtual machines to provide ondemand resource provision according to the service level agreements established between a consumer and a resource provider.*” Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwasannya *cloud computing* merupakan salah satu teknologi yang sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Dimana dengan *cloud computing* data yang tersimpan di mesin secara virtual dapat ditautkan kedalam modul *hypercontent* sehingga dapat diakses oleh peserta.

PRINSIP DESAIN PESAN

Pesan yang akan disampaikan dalam sebuah modul *hypercontent* harus dapat dipahami oleh peserta diklat, karena modul *hypercontent* merupakan salah satu sumber belajar yang sengaja dirancang untuk proses

kegiatan belajar mandiri. Grabowski mengungkapkan bahwa desain pesan merupakan perencanaan untuk merencanakan sebuah pesan menjadi bentuk fisik. Sebagai sebuah sumber belajar, modul memiliki tiga aspek penting yang dapat menunjang penyampaian pesan pembelajaran, yaitu; (1) aspek pemilihan materi (*chunking*); (2) aspek verbal; dan (3) aspek visual.

Pertama, aspek pemilihan materi (*Chunking*). Merancang konten pada modul sangat erat kaitannya dengan desain pembelajaran, hal ini disebabkan karena merancang konten pada modul akan mengacu pada: a) Tujuan pembelajaran; b) Pemilihan dan penentuan topik yang akan disampaikan; c) *Chunking* atau pembagian materi menjadi bagian terkecil dan menghasilkan learning object; d) Penentuan format media yang tepat berdasarkan ragam pengetahuan masing-masing materi; dan d) Penentuan bentuk asesmen yang sesuai.

Kedua, aspek verbal. Pada aspek verbal, alur penyajian sebaiknya disusun secara bertahap mulai dari yang mudah kemudian dilanjutkan kepada uraian yang sulit seperti yang diungkapkan oleh Sitepu dalam bukunya, yaitu agar terjadi komunikasi yang efektif, ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam menggunakan bahasa dalam ragam tulisan, yaitu kemampuan berbahasa peserta didik, kaidah bahasa, pilihan kata, dan gaya bahasa.

Ketiga, aspek visual. Pesan yang akan disampaikan dalam sebuah tidak hanya secara verbal akan tetapi juga dibutuhkan visualisasi untuk mengkonkritkan sebuah pesan yang ingin disampaikan. Visualisasi sangat membantu terciptanya pengetahuan seseorang secara mudah dan cepat. Terdapat dua aspek dasar dalam perancangan visual, yaitu unsur visual dan unsur teks.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Rowntree. Model Rowntree digunakan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran dalam berbagai bentuk, misalnya penulisan modul. Model ini memiliki tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, serta tahap penulisan dan penyuntingan. Adapun rincian tahapannya sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan, tahap ini terdiri dari; a) Analisis karakteristik peserta didik. Mengenal terlebih dahulu peserta didik adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh penulis. Maka dari itu hal pertama yang harus dilakukan oleh penulis adalah menganalisis profil peserta didik, diantaranya mengenai usia, tempat tinggal, kemampuan awal yang dimiliki CPNS BPK RI, gaya belajar yang disukai, bahan ajar yang biasa digunakan, penggunaan teknologi yang bisa digunakan, dan harapan dari fasilitas yang akan digunakan. b) Merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya penulis merumuskan tujuan pembelajaran yang terdiri dari Tujuan Pembelajaran Umum (TPU) dan Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK). c) Menyusun garis besar isi materi. Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah menyusun Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang akan dikembangkan. d) Menentukan media. Pada tahap ini dilakukan pemilihan media untuk diintegrasikan ke dalam modul *hypercontent*. Berdasarkan pemilihan media tersebut, diharapkan menghasilkan daftar media yang akan diintegrasikan ke dalam modul *hypercontent* dan sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun isi materi pada bahan ajar modul *hypercontent*. e) Merencanakan pendukung belajar. Pendukung belajar yang dimaksud adalah sumber belajar manusia yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendukung belajar yang direncanakan oleh pengembang adalah instruktur sebagai fasilitator. f) Mempertimbangkan bahan ajar yang sudah ada. Pada tahap ini, penulis menganalisis keberadaan bahan ajar yang sudah ada sebelumnya. Bahan ajar yang sudah ada dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan modul.

2) Tahap Persiapan Penulisan, tahap ini terdiri dari; a) Mempertimbangkan sumber daya dan hambatannya. Pertimbangan sumber daya yang digunakan pada tahap ini yaitu sumber pustaka dan sumber daya manusia. Sumber pustaka yang digunakan dalam mengembangkan modul adalah draft file yang berisi silabus, PPT, kurikulum, dan materi-materi yang sudah disediakan oleh instruktur. Untuk sumber daya manusia yang dipertimbangkan adalah instruktur yang memahami mata diklat kode etik dan disiplin pegawai BPK RI. b) Mengurutkan ide atau gagasan. Pada tahap ini, penulis mengurutkan susunan materi yang akan dipelajari terlebih

dahulu untuk modul yang akan dikembangkan. c) Mengembangkan aktivitas dan umpan balik. Pada tahap ini, penulis berdiskusi dengan instruktur untuk memberikan aktivitas dan *feedback*, yakni dengan memberikan latihan maupun studi kasus. d) Menentukan contoh-contoh terkait. Pada tahapan ini penulis akan mencari contoh terkait dengan materi yang dapat mendukung modul *hypercontent* dari berbagai sumber, seperti buku-buku, artikel, majalah, video, foto, poster, serta sumber dari internet. e) Menentukan grafis. Pada tahap ini, penulis menganalisis tentang materi apa saja yang membutuhkan grafis untuk meningkatkan pemahaman peserta pelatihan. f) Menentukan peralatan yang dibutuhkan. Pada tahap ini, penulis menentukan peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan bahan ajar, contohnya berupa perangkat komputer yang memiliki program *software*. g) Merumuskan bentuk fisik. Hal terakhir yang harus dilakukan pada tahap kedua ini adalah menentukan pengemasan produk yang dikembangkan kedalam bentuk fisik.

3. Tahap Penulisan dan Penyuntingan, tahap ini terdiri dari; a) Mulai membuat *draft*. Pada tahap ini penulis mulai mengembangkan materi yang telah dikaji pada tahap sebelumnya mulai dari tujuan pembelajaran, GBIM, susunan dan penjelasan materi, serta dari kerangka yang telah ditentukan sehingga dapat dikemas dalam *draft* modul dengan pendekatan *hypercontent*. b) Melengkapi dan menyunting *draft*. Setelah membuat *draft* awal, penulis melengkapi *draft* tersebut dengan mengkombinasikan materi, contoh, ilustrasi, sumber, serta kegiatan belajar. c) Menulis assesmen belajar. Pada tahap ini penulis membuat dan mengembangkan assesmen belajar dari tiap-tiap kegiatan belajar. Assesmen yang disusun berbentuk tes formatif yang diberikan pada setiap akhir kegiatan belajar. d) Menguji coba dan memperbaiki isi materi pembelajaran. Setelah penulis menyelesaikan modul, pada tahap terakhir ini modul diuji cobakan untuk melihat sejauh mana tingkat kualitas dan keefektifan produk yang dikembangkan. Pada tahap mengujicoba modul, dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group*, dan *field test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat dan waktu penelitian dilakukan pada November s.d Agustus 2022 secara *hybrid*.

Responden pada penelitian pengembangan modul *hypercontent* ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan pengguna. Teknik evaluasi yang digunakan penulis dalam mengembangkan modul ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah apa saja yang terjadi dalam proses pengembangan modul. Selanjutnya, teknik pengumpulan data untuk *expert review* dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner terbuka. Ahli materi dan ahli media akan diberikan kebebasan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dikarenakan tidak disediakannya pilihan jawaban. Teknik pengumpulan data untuk pengguna dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner tertutup. Pengguna sudah disediakan pilihan jawaban, sehingga pengguna cukup memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan memberikan tanda *checklist* dengan pilihan jawaban Ya/Tidak. Instrumen yang akan diberikan kepada ahli materi dan pengguna berupa kuisisioner yang dikemas dalam *google form*. Penilaian untuk pengguna menggunakan skala Guttman, yaitu skala untuk memperoleh jawaban yang jelas dengan pilihan jawaban antara “Ya” dan “Tidak”.

Berikut merupakan hasil analisis sasaran peserta diklat:

Tabel 1 hasil analisis sasaran

Aspek	Deskripsi
Demografi	CPNS BPK RI tahun 2021 memiliki rentang usia sekitar 23-34 tahun.
	CPNS BPK RI tahun 2021 berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.
	Terkait mata diklat “Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI” peserta diklat mengharapkan bahwa dalam pembelajaran tidak hanya sekedar teori melainkan terdapat contoh-contoh yang pernah terjadi maupun contoh ilustrasi agar dapat memahami materi lebih mendalam.

Latar Belakang Pengetahuan Peserta diklat merupakan CPNS yang sama sekali belum mendapatkan materi “Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI” di Badiklat PKN BPK RI.

Sumber Belajar Pada mata diklat “Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI” sumber belajar yang digunakan hanya berupa *Ms. Powerpoint (PPT)* untuk memfasilitasi CPNS dalam proses pembelajaran.

rata-rata penguasaan sebesar 8.39, hasil tersebut jika dikonversikan dalam kategori yang disediakan mendapat kategori “B” atau baik. Berikut merupakan tampilan modul setelah dilakukannya revisi:



Gambar 2 Tampilan Modul setelah Revisi

Data dari Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa CPNS BPK RI membutuhkan bahan ajar untuk memfasilitasi dan membantu peserta diklat dalam memahami lebih dalam mengenai materi kode etik dan disiplin pegawai BPK RI. Hal tersebut dipicu karena pihak Badiklat PKN BPK RI tidak memberikan bahan ajar yang spesifik seperti modul atau sejenisnya untuk mempelajari materi kode etik dan disiplin pegawai BPK RI. Data hasil analisis tersebut dijadikan sebagai bahan untuk membuat tujuan pembelajaran, GBIM, peta konsep serta langkah-langkah selanjutnya dalam proses pengembangan. Hasil selanjutnya dalam tahap perencanaan adalah rumusan tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus pada modul *hypercontent* untuk mata diklat “Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI”.

Setelah produk modul *hypercontent* untuk mata diklat “Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI” selesai dikembangkan, dilakukan *review* oleh ahli materi dan ahli media, serta dilakukan uji coba kepada calon pengguna. Pada tahap *review* ahli materi, modul mendapatkan masukan berupa perbaikan kembali pada ringkasan materi dan pengubahan narahubung fasilitator. Pada tahap *review* ahli media, modul mendapatkan beberapa masukan seperti penggantian judul modul, konsistensi jenis *font* pada ilustrasi, perbaikan tabel, dan tata letak kunci jawaban. Pada tahap uji coba *one to one* mendapatkan masukan pada aspek ilustrasi. Pada uji coba *small group* tidak ditemukannya permasalahan dalam penggunaan modul *hypercontent*. Pada tahap *field test*, dari 22 peserta yang mengikuti uji tersebut, didapat hasil

SIMPULAN

Berdasarkan tahapan pengembangan dan hasil uji coba produk yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk modul *hypercontent* untuk mata diklat “Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI” dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan oleh CPNS BPK RI sebagai sumber belajar mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan penelitian ini tentu banyak sekali tantangan dan hambatan yang dialami oleh pengembang. Pengembang banyak sekali mendapatkan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi yang sangat luar biasa dari berbagai pihak sehingga pengembang dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljawarneh, S. (2013). *Cloud Computing Advancements in Design Implementation and Technologies*. British Cataloguing.
- Barbara B, S. a. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta.
- Giap, Y. C., Riki, Kurnaedi, D., Nursanty, E., Nugroho, M. A., Simarmata, J., & Ardilla, Y. (2020). *Cloud Computing: Teori dan Implementasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Kurniawati, I. (n.d.). *Modul Pengembangan Bahan Belajar*. Kemendikbud: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.

- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Molenda, A. J. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York.
- Nara, E. S. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pannen, P. d. (1997). *Pendidikan Orang Dewasa*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- PGSD, I. M. (2021). *Desain Instruksional di Jenjang SD (Teori dan Praktik)*. Sukabumi: CV Jejak.
- Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prawiradilaga, D. S. (2014). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Purwanto, A. R. (2007). *Pengembangan Modul*. Depdiknas: Pustekkom.
- Richey, B. B. (1994). *Teknologi Pembelajaran*. Washington: AECT.
- Richey, B. B. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Washington: AECT.
- Rowntree, D. (1994). *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning*. London: Kogan.
- Rusman. (2021). *Manajemen Kurikulum Pendidikan dan Pelatihan (Konsep, Pengembangan, dan Evaluasi)*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Saltsman, K. S. (2008). *Applying the ADDIE Model to Online Instruction, dalam Lawrence A. Tomei (Ed.), Adapting Information and Communication Technologies for Effective*. USA: Robert Morris University.
- Sharon E Smaldino, D. L. (2008). *Educational Technology and Media for Learning, 8th Edition*. Ohio: Pearson Prentice Hail.
- Simonson, M. S. (2005). *Teaching and Learning at a Distance (4th Edition)*.
- Sitepu, B. (2006). *Penyusunan Buku Pelajaran*. Jakarta: Verbum Publishing.
- Sitepu, B. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: Rosdakarya.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suparman, A. (2008). *Desain Instruksional*. New York: Routledge.
- Waluyo. (2009). *Manajemen Publik (Konsep, Aplikasi, dan Implementasinya dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah)*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

Sumber Internet:

- <https://badiklatpkn.bpk.go.id/profil-badiklat-pkn/> diakses pada 6 februari 2022 Pukul 20.47 WIB
- <https://badiklatpkn.bpk.go.id/struktur-organisasi/> diakses pada 6 Februari 2022 Pukul 20.47 WIB

Sumber Jurnal:

- Ali, N., Santos, I. M., & Areepattamannil, S. 2017. *Pre-service Teachers Perception of Quick Response (QR) Code integration in Classroom Activities. The Turkish Online Journal of Educational Technology*.
- Chicoreanu, T. D., Bilal, E., & Butnariu, M. 2015. *Qr Codes in Education - Success or Failure? Rethinking Education by Leveraging the Elearning Pillar of the Digital Agenda for Europe*. <https://doi.org/10.12753/2066-026x-15-208>.
- Dewi Salma Prawiradilaga, Retno Widyaningrum, dan Diana Ariani. 2017. *"Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent"*. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, Vol. 5 No. 2. https://www.learntechlib.org/p/200355/article_200355.pdf
- Fatikhatun Najikah dan Christina Ismaniati. 2018. *"Pengembangan Buku Panduan Sebagai Sumber Belajar untuk Tenaga Kerja Indonesia Di Malaysia"*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 3 No. 2.

- <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/4766/3013>
- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IERE/article/viewFile/29371/17338>
- Frongia, G., Mehrabi, A., Fonouni, H., Rennert, H., Golriz, M., & Günther, P. 2016. *YouTube as a Potential Training Resource for Laparoscopic Fundoplication*. Journal of Surgical Education. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2016.04.025>
- Hamas Fadila Susanto. 2021. Skripsi: *"Pengembangan Modul Hypermedia Diklat Peraturan Dinas 19 Di Balai Pelatihan Teknik Perkeretaapian Sofyan Hadi Bekasi"*. Jakarta: UNJ. Hal.17 <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/13900>
- Herlina. 2019. *"Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku"*. Jurnal teknologi Pendidikan, Vol.21 No. 3 (Desember,2019),220. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/13340>
- Jhoni Lagun Siang, Nurdin Ibrahim, dan Robinson Situmorang. 2019. *"Development of Hypercontent Module Using Jonnuro Model Learning Desain for Candidates Master Guide"*. International Journal of Recent and Technology Engineering, Vol. 8 (September,2019),78. https://www.researchgate.net/publication/337076594_B10160982S919
- Lamria Rauli Marbun. 2009. *"Gambaran Sistem Pelayanan pada Unit Diklat Rumah Sakit Metropolitan Medical Center"*. <http://lontar.ui.ac.id/file.Gambaran+Si+stem+Literatur.pdf> diakses pada 17 Maret 2022 pukul 13.04
- Lina Komalasari, Suyitno Muslim, dan Murni Winarsih. 2020. *"Needs Analysis of The Traffic Safety Training Hyper Content Module at The Ministry of Transportation"*. Journal of Educational Research and Evaluation, Vol. 4 No. 4, 425.
- Lisa Shustack, EdD, R. 2018. *"Virtually Engaging Millennial Nursing Students Through QR Codes"*. Journal of Nursing Education, 57(11), 669-700. <https://doi.org/10.1057/dddmp.2013.53>
- M.Amin, Suyitno Muslim, dan Murti Kusuma Wirasti. 2020. *"Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T Di Stkip Surya"*. Vol. 9 No. 2, 230. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/download/24142/pdf>
- Nurfadhilah, Erry Utomo, Amos Neokala. 2021. *"Puberty Education in Primary School: Situation and Solution"*, International Journal of Mechanical Engineering, Vol. 6.
- Riley, J. 2017. *"Integrating YouTube Videos in Online Teacher Education Courses"*. Journal of Teaching and Learning with Technology, 6(1), 81-84. <https://doi.org/10.14434/jotlt.v6.n1.19526>
- Riza Anugrah Putra, Mustofa Kamil, dan Joni Rahmat Pramudia. 2017. *"Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Jurnal Pendidikan Luar Sekolah"*. Vol. 1(April,2017),27. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/viewFile/8723/5413>
- Rahmat Arofah and Hari Cahyadi. 2019. *"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model"*. Education Journal, 3.1. 35-43. Hlm 36.
- Yusnimar Yusri. 2013. *"Strategi Pembelajaran Andragogi"*, Jurnal Ilmiah Keislaman. Vol.12 No. 1 (Januari-Juni). 36. <http://dx.doi.org/10.24014/af.v12i1.3861>