



Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan 3D Realist Berbasis Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Lenti Susanna Saragih^{a,1*}, Jufri Dharma^{a,2}, Sabda Dian Nurani Siahaan^{a,3}

^a Universitas Negeri Medan, Indonesia

¹ lenti@unimed.ac.id; ² jufriidharma@unimed.ac.id; ³ sabda@unimed.ac.id

* penulis korespondensi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received, Agustus 2023

Accepted, Desember 2023

Published, Desember 2023

Kata Kunci:

Bahan Ajar, 3D Realist, Project Based Learning, Hasil Belajar.

Cara Mengutip:

Saragih, L.S., Dharma, J., Siahaan, S.D.N. (2023). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan 3D Realist Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11 Special Issue(1), pp 14-30.

Abstrak

Video 3D *Realist* merupakan suatu bahan ajar yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami konteks materi pembelajaran sehingga mudah untuk menerapkannya dalam sebuah *project*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan menganalisis dampak penggunaan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* berbasis *Project Based Learning* pada hasil belajar mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metodel R&D model ADDIE dengan menggunakan software *3DPageflip Profesional*. Populasi penelitian adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis semester 6. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Data diolah dengan menggunakan analisis deskriptif. Uji yang dilakukan adalah uji kelayakan, dan uji efektifitas. Hasil uji validasi kelayakan isi memperoleh *score* rata-rata 86%, aspek penyajian memperoleh *score* rata-rata 91% dan aspek bahasa memperoleh *score* rata-rata 87%. Seluruh aspek kelayakan masuk kategori sangat layak. Dilihat dari uji keefektifan diketahui bahwa nilai sig yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebesar $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D Realist Berbasis *Project Based Learning* sangat layak dan efektif digunakan.

Abstract

Realist 3D video is a teaching material that can make it easy for students to understand the context of learning material so that it is easy to apply it in a project. This study aims to determine the feasibility level and analyze the impact of using Organizational Behavior teaching materials with 3D Realist based Project Based Learning on student learning outcomes. The method used in this study is the ADDIE R&D model, using 3Dpageflip Profesional software. The study population is 6th semester Business Education Study Program students. Data collection techniques use observation and questionnaires. Data is processed using descriptive analysis. The tests carried out are due diligence, and effectiveness tests. The results of the content feasibility validation test obtained an average score of 86%, the presentation aspect obtained an average score of 91% and the language aspect obtained an average score of 87%. All aspects of eligibility fall into the very decent category. In view of the effectiveness test, it is known that the GIS value obtained in this study is $0.000 < 0.05$, meaning that there are differences in learning outcomes before and after treatment using teaching materials. Based on the results of the study, it can be concluded that teaching materials for Organizational Behavior with 3D Realist Based Project Based Learning are very feasible and effective to use.

PENDAHULUAN

Era digital saat ini menawarkan berbagai teknologi baru yang dapat memberikan kemudahan dalam semua aspek kehidupan. Kemudahan-kemudahan ini menuntut setiap orang untuk mampu merancang dan melakukan sebuah *project* dengan baik. Menurut Fathurrohman (2016), *project based learning (PjBS)* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik. PjBS mampu memfasilitasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dengan menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam kehidupan nyata Saefuddin (2014). Hal ini sesuai program yang dikembangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan (Kemendikbud 2020)

Bahan ajar menjadi salah satu sarana yang dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Melalui bahan ajar koneksi antara dosen dan mahasiswa dapat lebih terlaksana, Islam (2023). Bahan ajar dalam peranannya sebagai pemberi informasi sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik. Pendidik harus mampu mengolah serta menelaah setiap informasi didalamnya agar dapat diserap secara tepat. Inovasi dalam penggunaan berbagai bahan ajar sangat penting untuk menambah wawasan peserta didik. Kebiasaan penggunaan bermacam-macam bahan ajar memberikan kemudahan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik sesuai dengan diharapkan. Fakta yang terjadi dilapangan sering sekali pendidik hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar. Dan sering sekali buku yang digunakan adalah buku yang tersedia di pasar dimana muatan dan materinya belum tentu sesuai dengan kebutuhan kurikulum peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan suasana belajar yang terkesan dictator, monoton dan membosankan. Dengan demikian, risiko yang didapat adalah bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan kemungkinan capaian pembelajaran yang dituntut tidak tercapai. Seorang dosen dituntut kreativitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Maka dari itu, bahan ajar dibuat oleh pendidik harus lebih interaktif, menarik, mudah dipahami, melibatkan peserta didik dan tidak monoton. Tidak hanya dengan buku, text book tetapi juga dengan video-video menarik yang dapat mempermudah proses penguasaan materi.

Sesuai dengan pencapaian sasaran unimed yaitu dengan mengoptimalkan pembelajaran berbasis HOTS dengan menggunakan Kurikulum MBKM mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami ilmu pengetahuan tetapi juga harus memiliki *softskill* yang memadai yang berguna dalam dunia kerja. Mahasiswa diberikan kemerdekaan dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan dalam mengakses semua bahan ajar yang ada. Masalah utama adalah bahan ajar yang tersedia belum sesuai, sehingga pembelajaran khususnya matakuliah Perilaku Organisasi masih menggunakan buku yang tersedia dari pengarang diluar Unimed, dimana tuntutan dan kebutuhannya sudah pasti berbeda. Kurikulum MBKM yang memfokuskan siswa untuk menguasai materi perkuliahan dengan berbasis *project* yang diberlakukan di Unimed mengharuskan mahasiswa menyelesaikan 6 jenis tugas yakni Tugas Rutin (baik kelompok maupun individu), *Critical Book Review (CBR)*, *Critical Journal Review (CJR)*, *Mini Riset (MR)*, *Mini Project (MP)*, dan *Rekayasa Ide (RI)*. Bahan ajar yang menarik diharapkan dapat menjadi modal dosen sehingga mahasiswa mampu memberikan ide dan inovasi kreatif dalam menyusun dan melaksanakan proyek. Penggunaan animasi 3d dalam bahan ajar dapat diterapkan dalam

pengembangan bahan ajar sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik.

Matakuliah Perilaku Organisasi merupakan matakuliah yang sangat menarik untuk dikembangkan menggunakan *Project Based Learning*. Salah satu bahan ajar yang memudahkan mahasiswa dalam pembelajaran adalah video animasi 3d atau sering disebut dengan *3D Realist*. Penggabungan bahan ajar dengan video 3d realist memudahkan peserta didik dalam merancang *project* yang sesuai. Peserta didik tidak hanya paham materi tentang individu, kelompok dan organisasi, tetapi sebagai seorang calon pendidik dan calon wirausahawan, peserta didik juga harus mampu membuat *project-project* yang berhubungan dengan organisasi. Melalui pengembangan pada bahan ajar matakuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menjadi seorang yang mengenal dirinya sebagai individu, memiliki karakter yang kuat dan menjunjung tinggi nilai norma dan etika serta memiliki kemampuan yang matang dalam berorganisasi baik secara teori maupun mempraktekannya dengan benar

TINJAUAN PUSTAKA

Bahan Ajar dengan Video 3D *Realist*

Pendidik memiliki tugas yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran yakni untuk mempersiapkan strategi, materi yang pada akhirnya dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di dalam kelas, penerapan dan pemberlakuan kurikulum serta melakukan penilaian untuk mengevaluasi kinerja peserta didik (Chien dan Wu, 2020: 2). Dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang tepat, seorang pendidik dapat menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Prastowo (2013) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan bahan ajar harus mempertimbangkan beberapa prinsip diantaranya prinsip relevansi, prinsip konsistensi dan prinsip kecukupan (Prastowo, 2013). Lebih lanjut pembaharuan isi bahan ajar secara berkelanjutan juga menjadi hal penting untuk dilakukan agar dapat menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, bahkan pembaruan informasi pada bahan ajar tidak hanya dapat dilakukan oleh dosen, melainkan perlu adanya kolaborasi kreatif dengan mahasiswa agar dapat mempekaya isi dan kualitas bahan ajar (Putnik dan Alves, 2019). Sehingga dapat dikatakan bahwa penyusunan bahan ajar harus memenuhi unsur kebaruan, kepraktisan/mudah digunakan, aksestabilitas, komunikatif, dan menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar itu sangat unik dan spesifik. Unik, artinya bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan untuk *audiens* tertentu dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Spesifik artinya isi bahan ajar tersebut dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai tujuan tertentu dari *audiens* tertentu. Sistematika cara penyampaianya pun disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Kurikulum merdeka belajar menuntut pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Melalui ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas. Salah satu usaha dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif adalah dengan penggunaan bahan ajar berbasis digital dan tiga dimesi (3D), Petrovic (2019) Terdapat banyak *software* yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar 3D salah satu diantaranya adalah *PageFlipe Profesional*. Menurut Salsabila (2013) *software* 3D *PageFlip Profesional* merupakan salah satu jenis perangkat lunak yang dapat membuat tampilan animasi sehingga mampu menciptakan media pembelajaran

interaktif bagi siswa. Sedangkan Saefullah (2016) mengemukakan bahwa buku digital berbasis 3D *PageFlip Professional* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, ataupun suara, dan dapat dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya. Buku elektronik dapat dibaca melalui komputer, laptop, dan gawai. 3D *PageFlip Professional* dapat menyajikan bahan ajar dalam format elektronik yang di dalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi interaktif dengan memadukan teks, gambar, video, audio, animasi, dan navigasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, menyenangkan, membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Permana (2016) mengemukakan bahwa 3D *PageFlip Professional* adalah tampilan yang dapat diakses dan dipakai melalui komputer dan dapat diunduh pada *Google*. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa 3D *PageFlip Professional* perangkat lunak yang dapat menghasilkan buku digital atau *e-book* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing pendidik. Menurut Pranyoto (2016) hasil belajar adalah pernyataan tentang kemampuan atau konsep yang diharapkan diketahui mahasiswa pada akhir jangka waktu pembelajaran. Sejalan dengan pendapat diatas Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dari sisi dosen, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi mahasiswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Menurut Pranyoto (2016) terdapat dua *factor* yang mempengaruhi hasil belajar yaitu *factor* internal dan *factor* eksternal.

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Project Based Learning*

Salah satu model pembelajaran yang berkaitan dengan keaktifan siswa dan berpikir kritis yaitu Model *Project Based Learning (PBL)*. Menurut Jazimah (2021) model *project based learning* menyediakan kondisi untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan analisis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan menimbulkan budaya berpikir pada diri peserta didik, proses pembelajaran *project based learning* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut Saefuddin (2014) *Project Based Learning* dapat digunakan ketika pendidik ingin mengkondisikan pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghasilkan sebuah karya berdasarkan permasalahan nyata (kontekstual) yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut Nurhayati dan Haryati (2020) mengemukakan bahwa Pembelajaran berbasis *project based learning* dapat dilaksanakan apabila dipenuhi syarat-syarat berikut: a) pendidik harus terampil mengidentifikasi kompetensi dasar yang lebih menekankan pada aspek keterampilan atau pengetahuan pada tingkat penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; b) pendidik mampu memilih materi atau topik-topik yang akan dijadikan tema proyek sehingga menjadi menarik; c) pendidik harus terampil menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan proyek; d) adanya fasilitas dan sumber belajar yang cukup; e) pendidik harus melihat kesesuaian waktu proyek dengan kalender akademik sehingga kegiatan proyek memungkinkan akan dilakukan.

Penelitian Relevan

Asih, dkk (2022) melakukan penelitian yang berjudul Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbantuan 3D *Pageflip Profesional* untuk SMA dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media 3D *Pageflip Profesional* sangat layak

digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Fitri, dkk (2021) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D *Pageflip Profesional* pada Materi Momentum dan Impuls. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian angket validasi ahli dan validasi media serta angket persepsi mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-modul* dikembangkan menggunakan aplikasi 3D *Pageflip Professional* dengan format akhir program *exe* dan kerangka modul terdiri dari *cover* modul, peta kedudukan modul, kegiatan pembelajaran per sub bab dengan contoh dan latihan soal serta tes formatif akhir, memuat materi, video, animasi, simulasi. Keunggulan dari *e-modul* ini yaitu dapat langsung dijalankan, video yang ditampilkan berbentuk tiga dimensi, dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, dan memuat tes formatif akhir sebagai pengukur kemampuan siswa.

Firnanda (2022) juga telah melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Visual Dimensi Bermuatan *Problem Based Learning* untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Organisasi dan Arsitektur Komputer. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan yakni (1) *analyze* menganalisa permasalahan yang terjadi lewat wawancara (2) *design* proses desain produk bahan ajar (3) *development* melakukan pengembangan produk bahan ajar (4) *implement* implementasi produk bahan ajar yang dikembangkan dan (5) *evaluation* mengevaluasi bahan ajar dan memperoleh umpan balik dari responden. Data yang didapat dari proses validasi ahli media menghasilkan nilai persentase rata-rata 95 65% yang berarti produk bahan ajar termasuk kategori sangat valid berdasarkan tabel kriteria kelayakan dan validasi dari ahli materi menunjukkan persentase rata-rata 90 00% yang berarti produk bahan ajar termasuk kategori sangat valid berdasarkan tabel kriteria kelayakan. Adapun uji kelompok kecil menunjukkan nilai persentase rata-rata 90 67% dan uji lapangan 89 64% yang menandakan bahan ajar termasuk kategori sangat valid berdasarkan tabel kriteria kelayakan. Data hasil uji motivasi menunjukkan nilai persentase rata-rata 90.68% yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi sekali berdasarkan tabel kategori motivasi belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sumarni (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 (Noviyanti, 2020). Model ADDIE ini memiliki siklus pengembangan yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan, yaitu, *analisis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Populasi penelitian sebagai sumber data didalam penelitian ini adalah mahasiswa semester VI program studi Pendidikan Bisnis Unimed yang terdiri dari kelas A (33 mahasiswa) dan B berjumlah 29 mahasiswa. Sampel yang dipilih pada penelitian ini adalah kelas A yang terdiri dari 33 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan menguji kelayakan dan efektifitas bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D Berbasis *Project Based Learning*.

Uji Kelayakan

Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Hasil penilaian terhadap seluruh aspek di ukur dengan *Skala Likert*. Menurut Sugiyono (2018) skala *likert* adalah alat untuk mengukur pendapat, sikap, persepsi seseorang atau kelompok

terhadap suatu fenomena social. Dalam penelitian ini jawaban butir instrumen diklasifikasikan menjadi lima pilihan Azis (2019) yaitu:

Tabel 1. Jawaban Butir Instrumen *Skala Likert*

Keterangan	Skala
sangat baik/ sangat sesuai/ sangat layak/ sangat jelas	5
baik/ sesuai/ layak/ jelas	4
kurang baik/ kurang sesuai/ kurang layak/ kurang jelas	3
tidak baik/ tidak sesuai/ tidak layak/ tidak jelas	2
sangat tidak baik/ sangat tidak sesuai/ sangat tidak layak/ sangat tidak jelas	1

Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan perhitungan untuk melihat bobot masing-masing tanggapan validator dengan menghitung skor rata-ratanya memakai rumus sebagai berikut Azis (2019)

$$\text{Rata-rata skor total} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Banyak Butir Pertanyaan}} \dots\dots\dots (1)$$

Kategori kelayakan diukur berdasarkan nilai persentasi rumus sebagai berikut Rustandi (2021), kemudian di interpretasikan sesuai dengan tabel 2 dibawah

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Rata-Rata Skor}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots (2)$$

Tabel 2. Kategori Kriteria Kelayakan

Persentasi	Kriteria Kelayakan	Skor
0-21	Sangat Tidak Layak	1
21-40	Tidak Layak	2
41-60	Cukup Layak	3
61-80	Layak	4
81-100	Sangat Layak	5

Sumber: Sugiyono (2018)

Uji Efektifitas

Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* dikatakan efektif jika dalam penggunaannya memberikan dampak terhadap hasil belajar mahasiswa. Untuk menguji keefektifan dari bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* ini dilakukan uji coba pada kelompok kecil terbatas dengan desain eksperimen *before-after (one to one)* menggunakan *paired sample t test* Azis (2019). Uji coba keefektifan media pembelajaran dilakukan pada sampel kecil sebanyak 33 mahasiswa yang sudah pernah menyelesaikan pembelajaran pada materi yang disajikan. Uji ini menggunakan *paired sampel t test* dengan hipotesis:

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning*.

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning*.

Dengan kriteria terima Ho, jika nilai *Sig* > 0,05 dan tolak Ho, jika nilai *Sig* < 0,05 (Kadir, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum ini dilakukan analisis mengenai jenis kurikulum yang dipakai di Universitas Negeri Medan khususnya yang sedang diterapkan pada prodi Pendidikan Bisnis. Dalam rangka menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih gayut

dengan kebutuhan zaman. *Link and match* tidak saja dengan dunia industri dan dunia kerja tetapi juga dengan masa depan yang berubah dengan cepat. Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan selalu relevan. Untuk menyikapi hal tersebut UNIMED menggandeng kurikulum KKNI dan Kurikulum Merdeka Belajar menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi. Universitas Negeri Medan memberlakukan 6 bentuk tugas, yaitu Tugas Rutin (TR), *Critical Book Report* (CBR), *Critical Jurnal Review* (CJR), *Mini Research* (MR), *Team Project* (TP), dan *Rekayasa Ide* (RI). Dengan adanya 6 tugas KKNI tersebut, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan karya, skill dan kreativitas seperti tuntutan dalam kurikulum merdeka. Melalui tugas *Team Project*, mahasiswa dituntut untuk menghasilkan produk tertentu yang sesuai dengan mata kuliah. Melalui tugas *Mini Riset*, mahasiswa dituntut untuk terjun ke dunia kerja untuk melakukan observasi, dan membandingkan teori yang diperoleh di kampus dengan fakta dan aktualisasi di lapangan. Pelaksanaan kurikulum akan lebih sempurna jika pembelajaran mengintegrasikan dengan berbasis kasus (*Case Method*), *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*. Hal tersebut bertujuan untuk merangsang pola pikir mahasiswa agar terbiasa untuk berfikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah. Untuk menampung hal tersebut dalam Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* harus memuat ke 6 tugas KKNI dan mencantumkan *case study* pada setiap bab serta merancang project bereta luaran yang akan dicapai.

Analisis Instruksional

Dalam tahapan ini dilakukan analisis profil lulusan, peta konsep dan peta kompetensi pada prodi Pendidikan Bisnis. Dalam perspektif KKNI pada level 6, lulusan Strata 1 Pendidikan Bisnis diharapkan mencapai kualifikasi sebagai berikut:

- 1) Mampu mengaplikasikan bidang keahlian dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi;
- 2) Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural;
- 3) Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok;
- 4) Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Berdasarkan *standard* kompetensi yang terdapat pada program studi Pendidikan Bisnis tersebut, maka diperoleh beberapa standar kompetensi pada mata kuliah Perilaku Organisasi, diantaranya;

1. Mampu menganalisis secara mendalam tentang perbedaan individu, pembelajaran organisasi, kecerdasan emosional, perasaan, sikap, dan nilai
2. Mampu menganalisis dan mengaplikasikan pembentukan kelompok dan interaksi kelompok
3. Mampu menganalisis kekuasaan dan politik, komunikasi dan kepemimpinan dalam organisasi
4. Mampu menganalisis keanekaragaman, budaya, desain dan pengembangan organisasi

Untuk memenuhi standar kompetensi mata kuliah Perilaku Organisasi tersebut dirumuskan beberapa kompetensi dasar dalam mata kuliah Perilaku Organisasi, diantaranya;

1. Mampu mengkaji secara mendalam perbedaan tentang individu ditinjau dari segi kemampuan dan kepribadian

2. Mampu menganalisis secara mendalam tentang persepsi, pengambilan keputusan individual, kepribadian dan kepuasan kerja
3. Mampu menganalisis konsep motivasi, teori motivasi serta mampu menerapkan motivasi dengan mengubah sifat dari lingkungan kerja, pentingnya keterlibatan karyawan dan mengkaji hubungan antar rencana bayaan berdasarkan keterampilan
4. Mampu menganalisis tentang teori pembentukan kelompok, jenis-jenis kelompok *factor* kesuksesan kelompok dan interaksi kelompok
5. Mampu mengimplemantasikan tim kerja, efektifitas tim kerja dan menangani konflik dalam tim kerja
6. Mampu menganalisis perkembangan pemikiran tentang konflik, negosiasi serta mampu mengmelaksanakan negosiasi dalam penyelesaian konflik
7. Mampu mengkaji secara mendalam tentang landasan kekuasaan, taktik kekuasaan dalam kelompok dan politik
8. Mampu menganalisis dan mengimplementasikan arti penting komunikasi, hambatan komunikasi dalam organisasi serta menerapkan komunikasi yang efektif
9. Mampu menganalisis pengukuran keberhasilan kepemimpinan dalam organisasi, pengembangan kepemimpinan, studi kepemimpinan, peran dan gaya kepemimpinan organisasi
10. Mampu menganalisis sifat budaya organisasi, sumber budaya organisasi, dimensi budaya pada perusahaan multinasional
11. Mampu menganalisis konsep organisasi sebagai *system* terbuka, organisasi pembelajaran dan organisasi *horizontal*
12. Mampu menganalisis tentang kekuatan untuk perubahan dan pengelolaan perubahan dalam organisasi
13. Mampu menganalisis pengembangan organisasi dan teknik pengembangan organisasi.

Analisis Mahasiswa

Analisis mahasiswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan tingkat pengetahuan umum mahasiswa materi dan *topic* pada bahan ajar. Analisis mahasiswa dilakukan dengan wawancara terbuka kepada mahasiswa yang menjadi subjek penelitian yakni mahasiswa prodi Pendidikan Bisnis semester 6 kelas A. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa mahasiswa sangat membutuhkan bahan ajar yang lebih interaktif, inovatif dan tidak membosankan. Dalam hal materi pembelajaran, mahasiswa menginginkan materi yang tidak monoton, tetapi mahasiswa lebih menyukai materi berdasarkan pembahasan kasus-kasus yang sedang terjadi dan membandingkannya dengan teori yang ada dalam *literature* ataupun jurnal sebagai solusi pemecahan masalah. Penugasan berbasis *project* dianggap lebih memantang daripada harus menjawab soal yang panjang dan teoritis saja. Pengerjaan tugas secara kelompok dirasa sangat efektif dalam hal ide, kreatifitas dan juga dana. Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahan ajar Perilaku Organisasi disusun sesuai dengan masukan dari mahasiswa.

Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, dilakukan dengan dua tahapan yakni merancang konsep buku cetak yang terdiri dari merancang peta konsep matakuliah, materi bahan ajar dan juga rancangan RPS dan juga merancang materi berbasis 3D dengan memilih salah satu materi yang digunakan dalam ujicoba penelitian.

Rancangan buku cetak

Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, maka peneliti menyusun materi yang termuat pada buku matakuliah Perilaku Organisasi kedalam 13 bab yaitu: Bab 1 Individu dan Perbedaannya, Bab 2 Persepsi, Pengambilan Keputusan dan Kepuasan Kerja, Bab 3 Motivasi, Bab 4 Dasar-Dasar Perilaku Kelompok, Bab 5 Tim Kerja, Bab 6 Konflik dan Negosiasi, Bab 7

Kekuasaan dan Politik, Bab 8 Komunikasi dalam Organisasi, Bab 9 Kepemimpinan dalam Organisasi, Bab 10 Keanekaragaman dan Budaya Organisasi, Bab 11 Desain Organisasi, Bab 12 Perubahan Organisasi dan Bab 13 Perubahan Organisasi. Buku dirancang sesuai dengan jumlah pertemuan selama satu semester. Project yang dilakukan adalah berupa pelaksanaan seminar atau worksop dengan tema sesuai dengan materi pilihan. Seminar atau worksop ini mengundang tim ahli yang kompeten dibidang yang dibahas. Untuk memudahkan ketercapaian *project* maka pada tiap bab dicantumkan tartget pelaksanaan proyek sebagai bahan acuan untuk melihat ketercapaian ataupun progress dari pelaksanaan *project*. Luaran dalam project ini adalah berupa karya ilmiah yang dimuat pada jurnal bereputasi dan juga berupa publikasi di media *online*.

Rancangan 3D Realist

Dalam rancangan bahan ajar 3D realist peneliti memilih bab 2 sebagai bahan kajian yakni “Persepsi dan Pengambilan Keputusan. Untuk menrancang bahan ajar 3D, peneliti menggunakan *software* 3D *Pageflip Profesional*. Pemilihan aplikasi ini karena selain lebih mudah digunakan, terdapat juga *software* dalam bentuk gratis dan tutorial penggunaan aplikasi juga sudah ada banyak di *youtube*. Selain ini *software* ini telah memuat semua kebutuhan penulis dalam merancang bahan ajar dengan video 3D. Video 3D Realist di rancang dengan memasukkan materi bahan ajar cetak, membuat video pembelajaran, mencantumkan link *youtube* berisi video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, mencantumkan gambar, mencantumkan link untuk *quiz* setelah pelaksanaan pembelajaran. Untuk membuat video 3D lebih enak untuk dipelajari peneliti juga memasukkan musik sebagai pengiring pada saat mempelajari bahan ajar Perilaku Organisasi 3D *realist* ini.

Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini, seluruh rancangan yang telah ditetapkan pada tahap desain direalisasikan. Pada penelitian ini tahap pengembangan dilakukan dengan membuat terlebih dahulu bahan ajar berbentuk *softcopy* kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan modul 3D *realist*.

Pengembangan Bahan Ajar (Buku) Perilaku Organisasi Berbasis Project Based Learning

Bahan ajar cetak dikembangkan berdasarkan rancangan RPS dibarengi dengan rancangan 6 tugas KKNi dan juga tugas *project* serta *case study*. Dalam setiap bab ditetapkan tagihan dari tugas *project*. Hal ini dilakukan agar mahasiswa memahami sampai sejauh mana proses pengerjaan *project* dan dapat digunakan juga sebagai acuan dalam menentukan kesuksesan *project*. *Case study* yang dipilih pada setiap bab adalah kasus-kasus terbaru. Selain membahas masalah dan solusi pemecahannya, mahasiswa juga diminta memberikan kritik sosial berdasarkan permasalahan yang diangkat. Hal ini dibuat karena sesuai dengan tujuan dari pembuatan bahan ajar ini yakni berbasis *Project Based Learning*. Selain materi dan tugas, juga dirancang *system* penilaian dan standard penilaian bagi mahasiswa selama perkuliahan. Aturan dan kesepakatan perkuliahan tertuang dalam kontrak perkuliahan yang ditandatangani oleh mahasiswa dan dosen

Pengembangan Bahan Ajar Video

Bahan ajar berupa buku fisik kemudian dilengkapi dengan video yang dapat mempermudah mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran. Video tersebut kemudian di *upload* ke media *youtube*. Terdapat 4 materi yang disajikan dengan menggunakan video diantaranya adalah *Persepsi* dan pengambilan keputusan, tim kerja, perubahan organisasi dan desain organisasi. Berikut tampilan video pembelajaran tersebut.

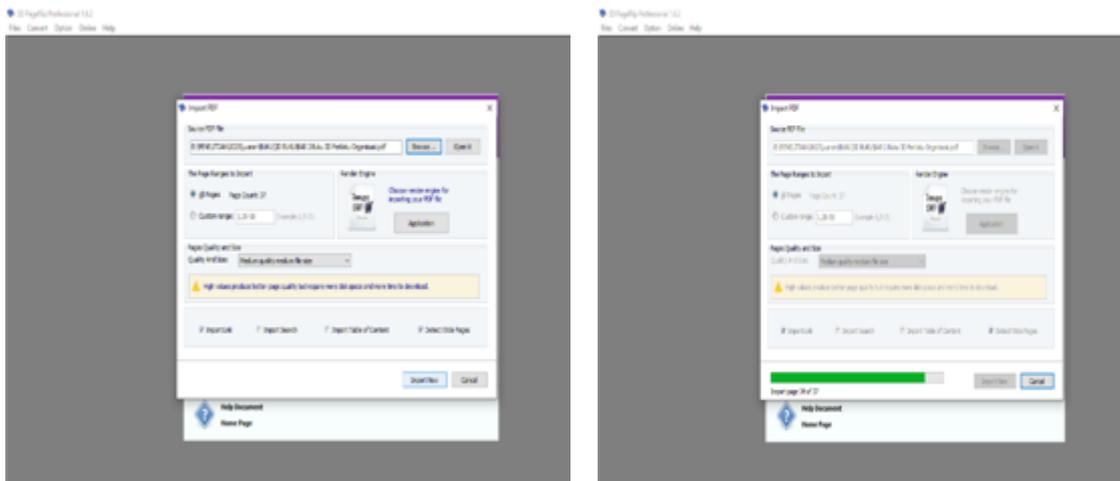


Gambar 1. Layout Video Bahan Ajar

Pengembangan Bahan Ajar 3D

Bahan ajar cetak dan video kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar 3D. Pengembangan bahan ajar ini digunakan dengan memanfaatkan *software* 3D *Pageflip Profesional*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan tahapan ini adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan seluruh materi baik dalam bentuk pdf, video bahan ajar, *link* yang digunakan, suara, music, video animasi dan juga soal *quiz* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya
2. Menginstal *software* 3D *Page Flip Profesional* ke perangkat yang digunakan
3. Membuka aplikasi, tampilan awal aplikasi, kemudian memilih model *magazine* ketika ingin memulai membuat buku 3D. Kolom sebelah kiri adalah semua *tools* yang dapat digunakan untuk memodifikasi bahan ajar 3D tersebut. Terdapat banyak pilihan pengaturan yang dapat digunakan sesuai dengan kreatifitas pengguna. Sedangkan dibagian atas terdapat beberapa petunjuk mulai dari memasukkan data, mengedit halaman, menyimpan file yang telah dikerjakan, menyimpan perubahan setiap halaman, *convert* 3D *book* dan juga *upload* 3D *book*.
4. Memilih menu *create new*, lalu pilih pdf yang akan dijadikan bahan ajar 3D di kolom browser lalu klik open setelah memilih file tersebut selanjutnya *checklist import* link dan klik *import now*

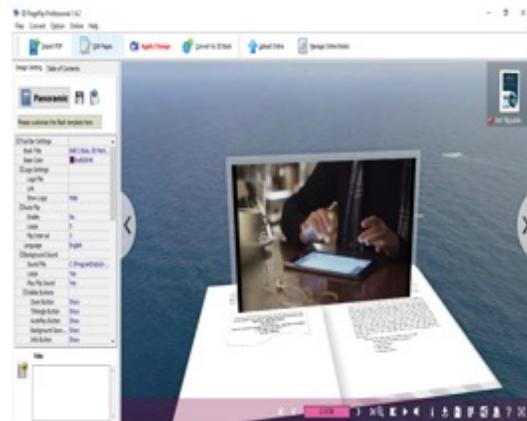
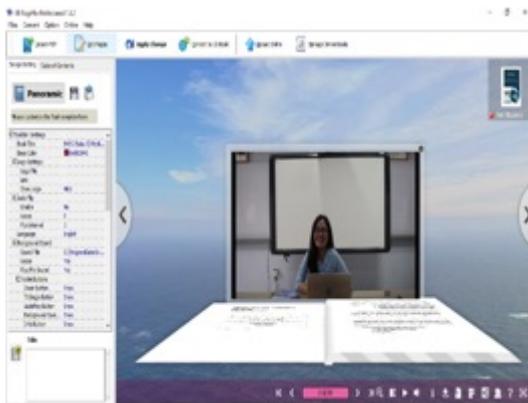
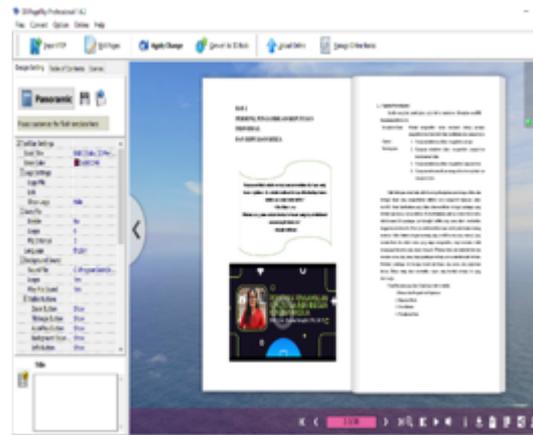
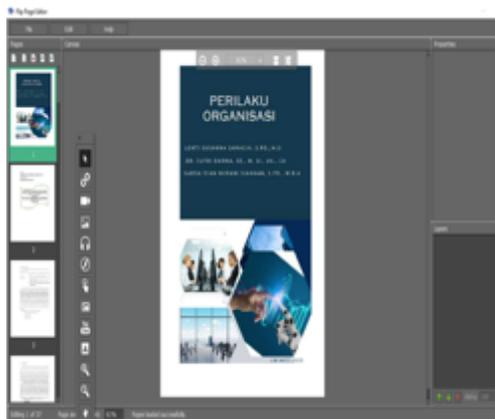


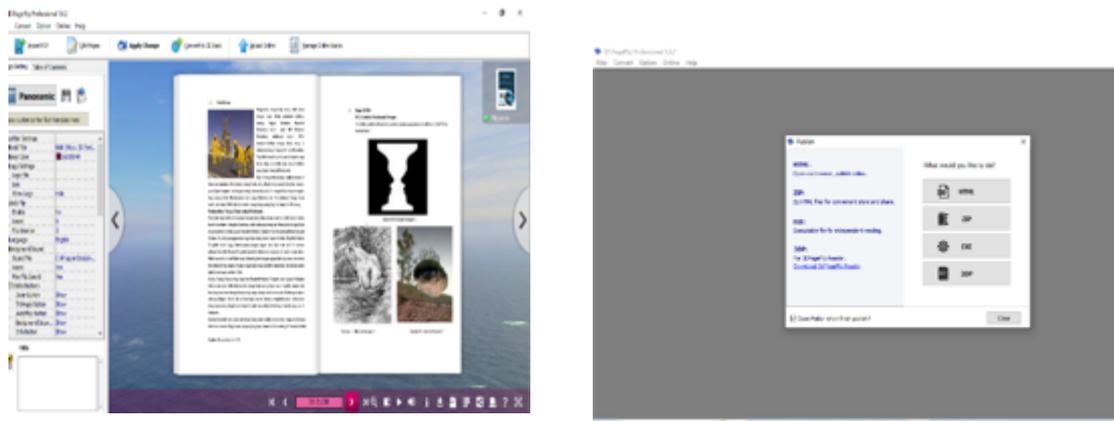
Gambar 2. Tahapan *input file* dalam *software* 3D *PageFlip Profesional*

5. Memilih menu *edit page* untuk mengedit tiap halaman dalam bahan ajar. Pada tahapan ini dapat dilakukan dengan menambah *link*, video, suara, *quiz*, gambar dan lain sebagainya kedalam bahan ajar.

6. Menambahkan video pada halaman depan bab yang sesuai dengan isi video, dan melakukan pengaturan pada tampilan video saat video diputar. Video yang digunakan dapat berasal dari perangkat yang di upload ke bahan ajar, atau juga video yang telah di upload oleh penulis kemudian memasukkan *link youtube* kedalam bahan ajar 3D.
7. Memilih Menu *Convert to 3D Book* untuk menyimpan hasil kerja. Hasil Kerja dapat disimpan dalam bentuk *HTML*, *ZIP*, *EXE* ataupun *3DP* yang kemudian dapat dibagikan kepada orang lain (peserta didik).
8. Sebelum menutup aplikasi terlebih dahulu memnyimpan hasil kerja kedalam perangkat yang digunakan.

Berikut disajikan beberapa *layout* yang ditampilkan pada *Video 3D Realist* bahan ajar Perilaku Organisasi berbasis *Project Based Learning*, seperti yang tertera pada gambar dibawah.





Gambar 3. Layout Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan 3D Berbasis Project

Implementation (Pelaksanaan)

Uji Kelayakan (Validitas)

Bahan ajar yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji kelayakan. Uji kelayakan pada penelitian ini dengan melibatkan 3 validator ahli yakni orang dosen senior di Fakultas Ekonomi. Ketiga validator ini menilai 2 kategori yaitu ahli materi dinilai oleh 2 orang dosen dan ahli media dinilai oleh 1 orang dosen. Setelah data diperoleh, kemudian untuk melihat bobot masing-masing tanggapan validator. Hasil uji validasi dari masing-masing indikator pada aspek penilaian yang dilakukan oleh tiga validator ahli pada buku ini dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 3. Data Penilaian Validator

No	Validator	Aspek			Rata	Ket
		Isi	Penyajian	Bahasa	Rata	
1	Validator Media	87%	89%	83%	86%	Sangat Layak
2	Validator Materi	85%	91%	85%	87%	Sangat Layak
3	Validator Materi	86%	93%	92%	90%	Sangat Layak
	Rata-Rata	86%	91%	87%	88%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah

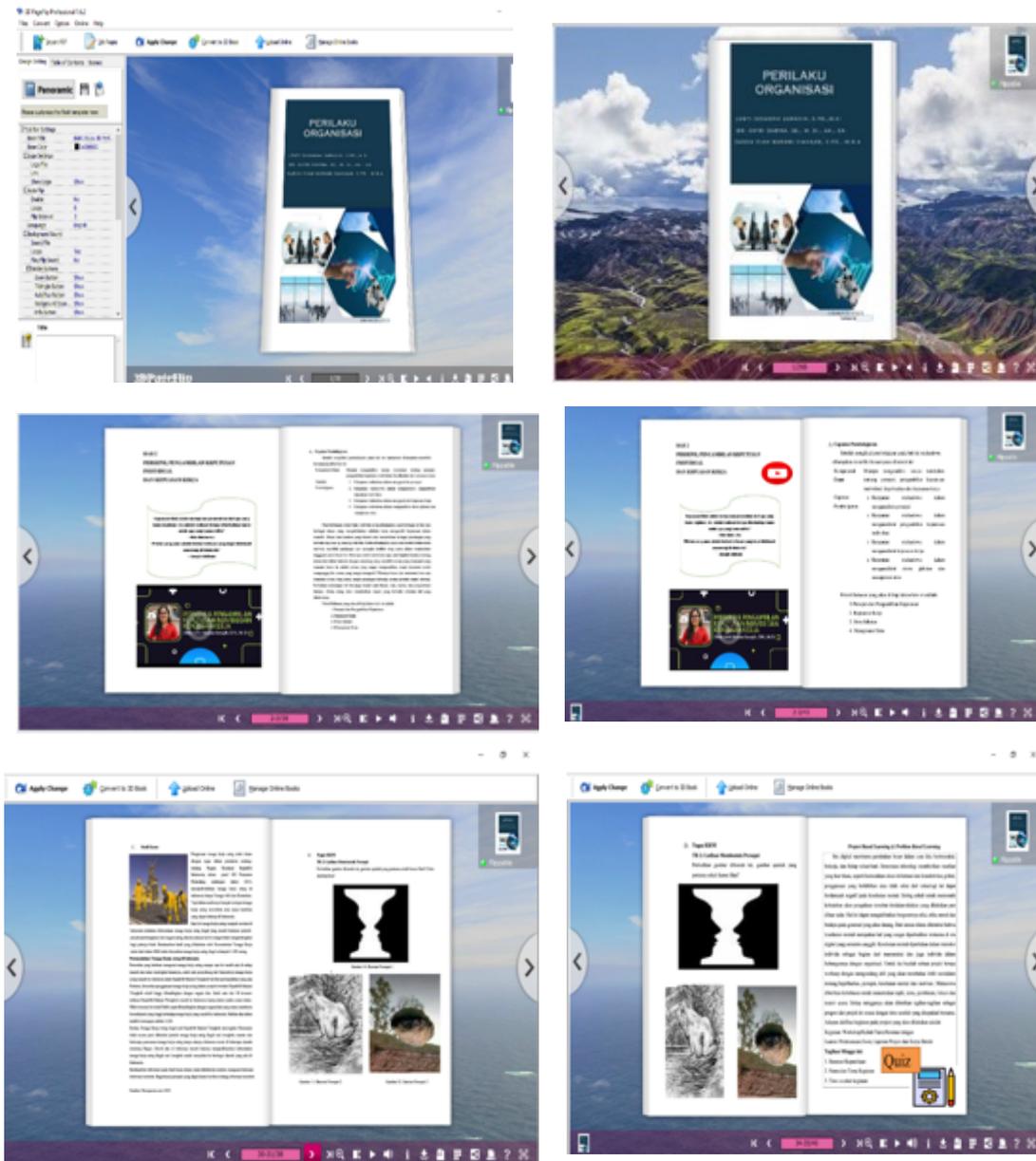
Berdasarkan data pada tabel diatas diketahui bahwa penilaian validator terhadap kelayakan dilihat dari aspek isi memperoleh rata-rata nilai 86% masuk kategori sangat layak. Aspek penyajian memperoleh nilai rata-rata sebesar 91% masuk kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 88% masuk kategori sangat layak. Dilihat dari penilaian ketiga validator memperoleh rentang nilai rata-rata pada rentang 86%-91%, hal ini menyatakan bahwa Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan video 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* sangat layak untuk digunakan. Namun demikian terdapat beberapa masukan dari validator demi perbaikan pada bahan ajar Perilaku Organisasi ini diantaranya adalah seperti pada tabel dibawah ini. Memasukan semua materi buku dalam bentuk 3D, bukan hanya pada bab uji coba

1. Selain video agar dicantumkan *link youtube* dalam bahan ajar 3D
2. Penulisan agar diperhatikan karena masih ada yang salah ketik
3. Mengikut Sertakan *quiz* dalam materi 3D

Revisi Bahan Ajar

Berdasarkan masukan dari validator maka untuk melengkapi dan menyempurnakan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan video 3D *realist* berbasis *project based learning*. Peneliti melakukan perbaikan dan revisi terhadap bahan ajar yang telah ada. Seluruh masukan dari

validator yang telah dirangkum kemudian digunakan sebagai bahan untuk perbaikan bahan ajar. Beberapa revisi yang telah dilakukan diantaranya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Layout Bahan Ajar 3D Berbasis *Project* Sebelum dan Setelah Revisi

Uji Ewektifitas

Untuk mengetahui tingkat efektifitas bahan ajar, dilakukan Uji *Pired Sample T Test* dengan menggunakan SPSS 26. Uji *Pired Sample T Test* menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna dimana hasil uji ditentukan oleh nilai signifikansinya. Syarat uji *pired sample t test* ini adalah jika data sudah terdistribusi normal. Untuk itu tahap pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan uji normalitas pada data yang telah diperoleh. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 26 dengan melihat hasil nilai pada *table Shapiro-Wilk*. Hal ini dilakuakn karena jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian dibawah 50 responden. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4 *Tests of Normality*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre Test</i>	.127	33	.196	.957	33	.219
<i>Post Test</i>	.133	33	.148	.971	33	.500

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *table output Test of Normality* diatas. Pada bagian *Shapiro-wilk* diketahui nilai *Sig* untuk nilai *pre test* sebesar 0,219 dan nilai *Sig* untuk *post test* sebesar 0, 5. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0, 05 maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre test* dan *post test* berdistribusi normal. Maka dari itu persyaratan ataupun asumsi normalitas dalam penelitian ini sudah terpenuhi, Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t test* untuk mengetahui efektifitas bahan ajar Perilaku Organisasi dengan video 3D realist terhadap hasil belajar mahasiswa.

Uji Efektifitas

Setelah mengetahui hasil uji normalitas maka dilakukan uji efektifitas. Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D realist berbasis project based learning terhadap hasil belajar mahasiswa. Untuk mengetahui efektifitas dalam penelitian ini, diuji dengan analisis *Pired Sample Test* menggunakan SPSS 26 untuk menguji hipotesis penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning*.

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning*.

Hasil pengujian efektifitas pada bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D realist pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 5. *Paired Samples Test*

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Std. Deviat</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
<i>Pair 1</i>	<i>Pre Test - Post Test</i>	-3.78788	1.0534	-4.16143	-3.41433	-20.655	32	.000	

Sumber: Data Diolah

Dasar Pengambilan keputusan *Paired Sample T-Test* (Singgih Santoso, 2014:265): Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < *Alpha* Penelitian (0, 05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > *Alpha* Penelitian (0, 05), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan *table* hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa nilai sig yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebsar $0,000 < 0, 05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning*. Selain itu dalam *table pired sample test* diketahui nilai *mean* sebesar -3.78. Nilai ini menunjukkan selirih rata-rata hasil belajar *pre test* dengan *post test* dimana perbedaan tersebut diantara -4, 16 sampai dengan -3, 41.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahapan ini, penggunaan kalimat dan bahasa di dalam bahan ajar di perhatikan dan diperbaiki jika menemukan ada kesalahan dalam pengetikan. Bahasa yang digunakan adalah

bahasa yang mudah dipahami oleh mahasiswa. Dengan demikian dihasilkanlah sebuah produk yang sudah dinyatakan layak digunakan, praktis digunakan dan memiliki efektifitas yang tinggi.

Pembahasan Penelitian

Bahan ajar yang dihasilkan adalah berupa bahan ajar dengan 3D dimana dalam bahan ajar tersebut terdapat materi, video, gambar, soal *quiz* dan juga tugas *project*. Bahan ajar didesain dengan menggunakan *software* 3D *Pagefliper Profesional*. Selain bahan ajar berbentuk 3D, dihasilkan juga bahan ajar buku cetak yang telah didaftarkan ISBN nya. Bahan ajar didesain dengan tugas *project* mahasiswa dimana pada setiap pertemuan ditentukan target-target *project* yang harus dicapai. Selain tugas *project* bahan ajar juga memuat tugas KKNi seperti *Critical Book Review*, *Critical Journal eview*, *Mini Riset*, Studi Kasus, Rekayas Ide, dan Tugas Rutin. Pengembangan bahan ajar ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Widura, *et al.*, 2021 yang mengatakan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa penilaian ketiga validator memperoleh rentang nilai rata-rata pada rentang 86%-91%, hal ini menyatakan bahwa Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan video 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* dilihat dari segi isi, penyajian dan bahasa sangat layak untuk digunakan. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Fitri (2021) yang mengatakan bahwa E-modul dikembangkan dengan menggunakan aplikasi 3D *Pageflip Professional* dengan format akhir program *exe* dan kerangka modul terdiri dari cover modul, peta kedudukan modul, kegiatan pembelajaran per sub bab dengan contoh dan latihan soal serta tes formatif akhir, memuat materi, video, animasi, simulasi praktis digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini dapat diketahui bahwa nilai sig yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning*. Selain itu dalam *table pired sample test* diketahui nilai *mean* sebesar -3.78. Nilai ini menunjukkan selisih rata-rata hasil belajar *pre test* dengan *post test* dimana perbedaan tersebut diantara -4, 16 sampai dengan -3, 41. Hal ini seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Widura (2021) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal yang sama dengan pendapat Faqiroh (2020) yang menemukan bahwa penggunaan *project based learning* dan *problem based learning* sangat dikehendaki oleh peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya, sehingga para pendidik diharapkan mampu memberikan inovasi dalam pembelajarannya. Selain itu Asih (2022) juga mengemukakan dalam penelitiannya bahwa Bahan Ajar 3D berbantuan *Pageflip Profesional* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Produk bahan ajar matakuliah Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*) yang terdiri dari 13 Bab yaitu : (1) Individu dan Perbedaannya; (2) Persepsi, Pengambilan Keputusan dan Kepuasan Kerja; (3) Motivasi; (4) Dasar-Dasar Perilaku Kelompok; (5) Tim Kerja ; (6) Konflik dan Negosiasi; (7) Kekuasaan dan Politik; (8) Komunikasi dalam Organisasi; (9) Kepemimpinan dalam Organisasi; (10) Keanekaragaman, Budaya Organisasi; (11) Desain Organisasi; (12) Perubahan Organisasi; (13) Pengembangan Organisasi. Bahan Ajar 3D dikembangkan dengan menggunakan *software* 3D *Pageflip Profesional* dengan menggabungkan

materi cetak (pdf), video pembelajaran, *link* soal dan jawaban *quiz* dan juga gambar. Produk bahan ajar matakuliah Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Uji Keefektifan Produk bahan ajar matakuliah Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan diuji dengan menggunakan *Paired Sample Test* dan telah dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Artinya bahan ajar matakuliah Perilaku Organisasi dengan 3D *Realist* Berbasis *Project Based Learning* memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Asih, Nining Setia. Sobihah Rasyad. Juwanda. (2022). Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbantuan 3D Pageflip Profesional untuk SMA. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 9 No. 1 Januari 2022 P-ISSN: 2339-2258, E-ISSN: 2548-821X, pp, 231-240
- Azis, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video).
- Chien, S. P., & Wu, H. K. 2020. Examining influences of science teachers' practices and beliefs about technology-based assessment on students' performances: A hierarchical linear modeling approach. *Computers and Education*, 157, pp 2
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Faqiroh, Binti, Zakkyatul. 2020. Problem Based Learning Model for Junior High School in Indonesia (2010-2019). *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol 8 No 1, 42-48
- Fathurrohman, M. (2016). Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Fitri, Hammiyati., Maison., Dwi Agus Kurniawan. 2021. Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Profesional pada Materi Momentum dan Impuls. Repositori Unja: Jambi
- Firnanda, Muhammadiyah Aditya. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Visual Dimensi Bermuatan Problem Based Learning untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Organisasi dan Arsitektur Komputer. Repositori Universitas Negeri Malang
- Islam, A. (2023, May 26). Mengutip Situs Web di [Pengaruh Bahan dan Media Ajar untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Kelas]. Diakses pada Agustus 10, 2023 dari <https://mtsalislam.sch.id/p/2023/05/26/peengaruh-bahan-dan-media-ajar-untuk-meningkatkan-efektifitas-pembelajaran-dikelas/>
- Jazimah, I., Septianingsih, S. (2021). Penggunaan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Berbasis HOTS (High Order Thingking Skill) pada Pembelajaran Daring di LMS (Learning Management Sistem) Online Class UMP Matakuliah Sejarah Australia dan Osenia. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* Vol 4, No 2
- Kemdikbud .(2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran yang Berorientasi HOTS Tahun 2020 (21 Januari 2020) Diakses pada Agustus 16, 2023 dari <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/Peningkatan-Kualitas-Pembelajaran-yang-Berorientasi-HOTS>

- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100– 120
- Nurhayati, Ai Sri & Harianti, Dwi. 2020. Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Diakses pada 10 Agustus 2023 dari [website sibatik.kemdikbud.go.id](http://website.sibatik.kemdikbud.go.id)
- Permana, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Di SMK Ma'arif Salam Magelang. Laporan Penelitian. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Petrovic, O. 2019. Digital media and informal learning: Alteration mechanism and captured episodes. *Communications in Computer and Information Science*, 1022(6), 433–469. DOI: 10.1007/978-3-030-21151-6_21
- Pranyoto, Y. H. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Pembiasaan Refleksi. *Jurnal Masalah Pastoral*, 4(1), 14.
- Prastowo. A. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press. ISBN, 978-602-978-898-3.
- Putnik, G., & Alves, C. 2019. Learning material co-creation infrastructure in social network-based education: An implementation model. *Procedia CIRP*, 84(1), 215–218.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda.
- Saefudin, A & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Roskadarya.
- Saefullah, I. 2016). *Membuat Buku Digital Mandiri*. Indramayu: Kaonoe Book.
- Salsabila, R.P. (2013). Pengembangan Modul Elektronik Fisika sebagai Media Intruksional Pokok Bahasan Hukum Newton pada Pembelajaran Fisika di SMA *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1 (1): 12-19
- Sugiyono, 2018. *Statistika untuk Penelitian* .Jakarta: Alfabeta
- Sumarni, Sri.2019. *Model Penellitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap*. Yogyakarta: Universitas Islam Kalijaga
- Widura, Wira Bayu. Arca Aspini.2021. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol 4 No 2, pp 200-209