**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIP BOOK MAKER***

**MATERI PENDIDIKAN KARAKTER**

**UNTUK PEMBELAJARAN MATA KULIAH PANCASILA MPK UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Adhitya Rolasmi A1, Aulia Novemy Dhita Surbakti B2, HudaidahC3

1 adhityarolasmi@unsri.ac.id,

1Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,Universitas Sriwijaya

**ABSTRACT**

## The influence of technological development nowadays has also participated in the learning process in Indonesia, so of course with its development so e-learning innovations are needed for the learning process and one of them is e-module. This study aims to build an e-module based application Flip Book Maker on the course of education Pancasila, which is expected not only to learn language. Research methodology uses borg and bile development model, this research is divided into three stages, namely (a) Needs analysis (b) development of e-module based material book maker, and (3) trial of e-module based on flip factor book maker. Based on the results of statistical tests published E-Module Based Flip Book Maker Character Education Materials for Learning Pancasila course is effective to strengthen the character of students and also effective in improving learning outcomes

## ABSTRAK

Pengaruh perkembangan teknologi dewasa kini juga sudah ikut mempengaruhi sistem proses pembelajaran di indonesia, sehingga tentu saja dengan perkembangannya tersebut banyak sekali inovasi-inovasi e-learning yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan salah satunya adalah e-modul. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah e-modul berbasis aplikasi *Flip Book* maker pada mata kuliah pendidikan pancasila, yang diharapkan mampu tidak hanya untuk mempermudah proses pembelajaran dan juga untuk menguatkan karakter mahasiswa. metodelogi penelitian menggunakan model pengembangan borg and gall, penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu (a) Analisis kebutuhan (b) pengembangan *e-modul* berbasis *Flip Book maker* materi pendidikan karakter,dan (3) Uji coba *e-modul* berbasis *Flip Book maker* materi pendidikan karakter dan uji efektivitas. Berdasarkan dari hasil uji statistik diketahui bahwa *E-Modul* Berbasis *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakteruntuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila efektif untuk penguatan karakter mahasiswa dan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

*Kata kunci: E-modul,Flip Book maker, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Karakter.*

**PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi perkembangan inovasi Sains dan teknologi sangatlah cepat. Ilmu pengetahuan menjadi sangat mudah untuk digunakan dimanapun dan kapanpun. Perkembangan zaman sedemikian tentunya berdampak pada konsepsi belajar.Belajar merupakan sesuatu yang sangat kompleks. Berbagai pengalaman yang terjadi pada diri individu akan menyebabkan si individu mengalami proses belajar yang tampak dari luar. Oleh karena itu beberapa ahli mengemukakan padangan yang berbeda tentang belajar.

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi atau Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh dosen kepada peserta didik. Sumber belajar yang selama ini sering digunakan adalah buku atau pun modul yang sudah dicetak. kelemahan dari buku atau pun modul yang sudah dicetak ini adalah tampilan yang kurang menarik dan jarang dibawa oleh mahasiswa. Sumber belajar yang inovatif pada dasarnya dapat diciptakan oleh dosen dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menarik dan dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimana saja. Apalagi saat ini mahasiswa sudah indentik dengan *handphone, android dan gedget*, sehingga alat komunikasi yang tidak pernah ditinggalkan oleh mahasiswa tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Oleh karena itu dosen harus memanfaatkan alat komunikasi tersebut untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan serta diskusi dengan dosen mata kuliah Pancasila, perlu adanya inovasi untuk menciptakan sumber belajar yang dapat diakses mahasiswa melalui handphone mereka. Sumber belajar tersebut tentunya harus memanfaatkan *software* yang dapat diakses melalui program android HP mereka. Dengan asumsi bahwa 90% mahasiswa memliki *handphone* berbasis *android*. Sumber belajar ini berbentuk E-Modul Berbasis *Flip Book* Makers yaitu sebuah aplikasi *electronic book* atau buku elektronik yang dilengkapi dengan gambar, suara dan video yang bisa membuat pembacanya semakin terbawa pada bacaannya dengan rasa nasionalisme yang tinggi serta bisa dibawa dimana saja dengan handphone android.

Selain digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, pengembangan modul juga diharapkan dapat membantu dalam pembentukan karakter ataupun sikap dari para mahasiswa khususnya pada mata kuliah pendidikan Pancasila.

Menurut Hilgard dan Brower(dalam Hamalik,1992:45)sendiri mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek dan pengalaman. Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan prilaku, termask juga perbaikan perilaku. Sedangkan Lester D. Crow dalam Sagala (2010: 13) mengemukakan, belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap dimana dikatakan berhasil manakalah seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajari serta mampu menyampaikan dan mengekspresikannya dalam bahasa sendiri. Diharapkan setelah diaplikasikannya e-modul dengan mengguanakan aplikasi *Flip Book* Makers ini selain mampu untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa juga mampu untuk meningkatkan dan membentuk karakter Mahasiswa menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan dari asumsi tersebut maka peneliti akan melakukan pengembangan terhadap e-modul berbasis *flip-book* Makers yang akan digunakan pada mata kuliah pendidikan Pancasila pada mata kuliah pengembangan kepribadian di Universitas Sriwijaya.

**METODOLOGI**

Menurut Borg and Gall (2003:569)penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya mengembangkan produk yang sudah ada melainkan juga menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. (Sugiyono, 2011:297). Secara garis besar pada penelitian ini akan memaparkan hasil yang diperoleh dari 3 tahap pelaksanaan penelitian pengembangan yang meliputi (a) Analisis Kebutuhan tentang produk yang dikembangkan kebutuhan (b) pengembangan *e-modul* berbasis *Flip Book maker* materi pendidikan karakter,dan (3) Uji coba *e-modul* berbasis *Flip Book maker* materi pendidikan karakter dan uji efektivitas, penelitian menggunakan sumber-sumber pendukung seperti sumber dokumen yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Sriwijaya, sampel penelitian merupakan Mahasiswa dari tiga kelas yang berbeda yaitu Kelas Sosiologi kampus Indralaya, Kelas Elektro Kampus Indralaya dan Kelas Sosiologi Kampus Palembang yang terdiri dari 120 Mahasiswa yang merupakan Sampel dari uji coba pengembangan produk.

Pada tahapan selanjutnya setelah dilakukannya penilaian oleh ahli maka masuk ketahap uji coba produk kelapangan. Tindakan lebih lanjut adalah pada tahapan ini akan dilakukan 3 kali tahap uji coba, yang pertama adalah Uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one-to one trying out*) yang terdiri dari 5 orang, Uji coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*) yang terdiri dari dan Uji coba lapangan (*a Whole class of learners*) yang terdiri 48 mahasiswa.

**LITERATURE REVIEW**

Hamalik (1993: 145) mendefinisikan modul sebagai suatu paket pengajaran yang berkenaan dengan satu unit terkecil bertahap dari suatu pelajaran tertentu. Adapun maksud bertahap, sebab modul dipelajari secara individual dari satu unit keunit lainnya. Sedangkan Praswoto (2015: 106) mengemukan modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar mandiri dengan bantuan yang minimal dari pendidik.

Menurut Santayasa (2009) menyatakan bahwa strategi pengorganisasian materi pembelajaran pada modul mengandung *squencing* yang mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi pelajaran, dan synthesizing yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada pesertadidik keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi penggunaan komputer (termasuk di dalamnya internet) sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar (pembelajaran) memiliki sifat interaktif dan diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara dosen, mahasiswa, dan bahan belajar maka dihadirkanlah suatu media pembelajaran berbasis e-modul yang dapat menjadi suplemen bagi pengembangan sumber pembelajaran.

e-modul dapat dikombinasikan dengan menggunakan aplikasi *Flip Book* Makers, *Flip Book* Makers adalah sebuah software yang berguna membuat aplikasi electronic book atau buku elektronik. Buku elektronik adalah buku yang dapat kita baca melalui komputer(Supangat, 2016).

Keunggulan dari aplikasi ini adalah (1) mampu memberi efek *flip*, yaitu membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku sehingga seperti membaca buku sungguhan. (2) pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangat mudah. (3) e-book yang dihasilkan tidak berupa buku saja, namun juga dilenggkapi dengan gambar, suara, dan video (4) produk yang kita hasilkan dapat dipublikasikan dalam bentuk SWF atau *Flash, HTML* untuk di *puslih di web*, dan dalam bentuk email. Sedangkan menurut *web7crawler*, (2013) kelemahan dari *Flip Book* Makers adalah informasi yang disampaikan cenderung lebih sedikit mendapat perhatian dari pembaca. Pembaca tentu mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan yang terkandung di dalam *e-book* tersebut dan bukannya dibuat terpukau dengan efek *multimedia* yang terdapat di dalam *e-book* tersebut**.**

**Hasil Temuan dan Pembahasan**

**1.Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara hasil pada analisis studi kebutuhan diketahui bahwa selama ini metode pengajaran dengan menggunakan modul sudah sangat lumrah pada proses pembelajaran hampir pada semua mata kuliah, namun dalam konten dan juga isi semua modul terlihat sama tanpa ada inovasi dalam pembuatan dan juga konsep visualnya. Sedangkan unsur tujuan dari pembuatan modul tersebut bermacam-macam dari peningkatan hasil belajar hingga penumbuhan karakter mahasiswa.

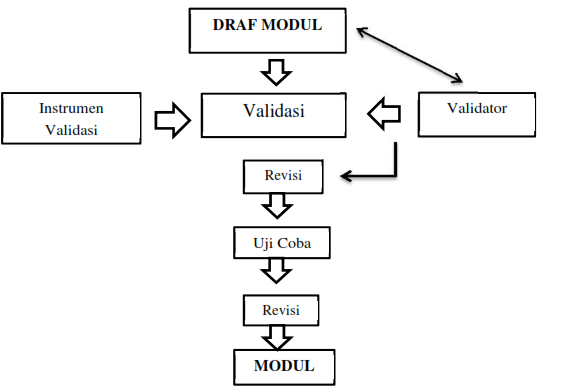
Namun tanpa adanya inovasi pada pengembangan modul ini maka tujuan-tujuan tersebut sulit untuk tercapai. Pada pernyataan beberapa mahasiwa menyatakan bahwa dosen dalam menerangkan materi perkuliahan mengacu pada metode konvesional seperti ceramah. Meskipun metode pembelajaranya terkesan masih berpusat pada dosen, tetapi dosen juga mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diajukan Dosen. Mahasiwa juga dapat bertanya kepada dosen tentang materi yang telah dibahas sebelumnya jika belum paham sehingga pelajaran berlangsung lebih demokratis adanya *feed back* antara Dosen dan Mahasiswa.

Oleh karena itu diharapkan pendidik atau dosen dapat mengembangkan modul yang inovatif yang mampu untuk mencapai target atau indikator yang diingikan seperti peningkatan hasil belajar dan juga pengguatan karakter. Namun dari semua itu hal yang juga harus diperhatikan adalah minat belajar dari mahasiwa, terkadang apabila mahasiswa hanya diberikan modul cetak cenderung mahasiwa agak malas dalam belajar. Sehinggga dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah inovasi baru dalam hal visualisasi dan juga *packcage* atau dalam kemasan pengembangan modul yang akan dijadikan sebagai bahan ajar. Salah satunya dengan menjadikan modul tersebut menjadi e-modul dengan cara menggunkan aplikasi *Flip Book maker.* Selain itu juga disamping mempermudah proses pembelajaran penggunaan media e-learning diharapakan mampu untuk meningkatkan kemampuan dan minat mahasiwa dalam belajar karena, karena zaman serba IT sekarang mahasiwa cenderung lebih menyukai konsep pembelajaran dengan menggunakan media elektronik,selain itu juga penggunaan e-learning diharapkan akan lebih praktis dan menghemat sumber dari segi pencetakan modul fisik.

**2. *E-Modul* Berbasis *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakteruntuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila**

Pada tahap pengembangan modul dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan berdasarkan model yang telah dipilih yaitu Model Borg and Gall namun langkah-langkahnya telah disesuaikan dengan kebutuhan yang ada dilapangan. Adapun tahapannya meliputi analisis kebutuhan bahan ajar, mendesain bahan ajar yang akan dirancang melalui persiapan prototype bahan ajar, mengembangkan draf awal modul melalui proses validasi oleh para pakar,implementasi, mengevaluasi produk yang dikembangkan, dan perbaikan secara berkelanjutan. Setelah produk yang dikembangkan tersusun maka langkah selanjutnya yaitu implementasi produk melalui serangkaian praktek dan uji coba produk.

Pada tahapan awal adalah validasi terhadap modul terlebih dahulu, pada tahapan ini terdapat dua aspek yang akan dievaluasi yaitu validasi materi dan bahasa. Validasi dilakukan pada draf awal modul yang telah dikembangkan terlebih dahulu, yang bertujuan untuk melihat kelayakan modul yang akan dikembangkan yang nantinya akan menggurangi kesalahan pada tahap uji coba. Expert atau validator yang ditunjuk untuk melakukan melakukan validasi adalah pakar yang kompeten pada bidanngya.



Gambar 1. Desain Pengembangan Modul

Draf e-Modul yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi kepada pakar. Skor dan saran yang diberikan oleh pakar akan dijadikan rujukan perbaikan modul untuk disempurnakan. Adapun hasil dari validasi materi dan bahsaa adalah;

Chart 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa dan Materi E-Modul .

Berdasarkan dari hasil dari validasi ahli dengan bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang akan diterapkan pada proses pembelajaran, maka diperoleh hasil rerata 4,59 dapat dikategorikan sangat baik dalam skala likert. Hasil ini berdasarkan dari aspek penilian terhadap kesusiana dan kebenaran dan juga bobot materi yang terdapat pada modul tersebut yang diukur dengan ahli melakukan penilaian berdasarkan dari 32 pernyataan yang berkaitan dengan model pembelajararan tersebut.

Sedangakan, Berdasarkan dari hasil dari validasi ahli yang bertujuan untuk menguji kelayakan modul pada pada bagian bahasa yang akan diterapkan pada proses pembelajaran, maka diperoleh hasil rerata 4,2 dapat dikategorikan sangat baik dalam skala likert. Hasil ini berdasarkan dari aspek penilian terhadap kesesuaian dan kebenaran dan juga bobot materi yang terdapat pada modul tersebut yang diukur dengan ahli melakukan penilaian berdasarkan dari 10 pernyataan yang berkaitan dengan model pembelajararan tersebut.

Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli maka peneliti akan melakukan perbaikan baik dari konten dan bahasa berdasarkan dari masukan dari para ahli tersebut. Kemudian akan dimasukan ke dalam aplikasi *Flip Book* Makers*.* Tahapan selanjutnya adalah uji coba.

**3. Uji Coba *E-Modul* Berbasis *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakteruntuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila**

Pada tahapan selanjutnya setelah dilakukannya penilaian oleh ahli maka masuk ketahap uji coba produk kelapangan. Tindakan lebih lanjut adalah pada tahapan ini akan dilakukan 3 kali tahap uji coba, yang pertama adalah Uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one-to one trying out*) yang terdiri dari 5 orang, Uji coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*) yang terdiri dari 10 mahasiswa dan Uji coba lapangan (*a Whole class of learners*) yang terdiri 48 mahasiswa.

Berikut adalah hasil dari uji coba yang telah dilakukan setelah validasi dari para ahli;

Chart 2. Hasil Uji Coba Produk E-Modul

Berdasarkan dari hasil uji coba terdapat peningkatan dari setiap fase walaupun tidak terlalu signifikan. Namun ini menandakan bahwa dari setiap tahap uji coba sudah dilakukan evaluasi demi untuk meningkatkan hasil dan juga kualitas produk yang dikembangkan dari setiap hasil evaluasi.

Penilaian dilakukan berdasarkan dari hasil angket mahaiswa yang menggukur bagaimana tingkat perkembangan dari setiap uji coba, sehingga melalui angket tersebut peneliti bisa melakukan perbaikan pada bagian yang dianggap masih memerlukan evaluasi, beberapa aspek penting yang menjadi tolak ukur adalah, (1) pengaplikasian *Flip Book* Makers (2) isi konten atau materi, dan (3) Sistem Penulisan Modul.

Berdasarkan dari uji coba E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis *Flip Book* Makers, ada beberapa poin evaluasi yang harus diperhatikan,diantaranya;

1.Perlu diperhatikan pada penggunaan laptop ataupun gadget untuk mengaplikasikan *Flip Book* Makers, seringkali mahasiswa masih kesulitan dalam menjalankan aplikasi tersebut.

2. Terkadang Mahasiswa terlalu fokus pada media pembelajaran yang digunakan bukan pada konten yang ada pada materi pembelajaran.

3. Layout dan petunjuk pada pada e-modul harus diperjelas, hal ini bertujuan meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat pengunaan.

|  |  |
| --- | --- |
| **Tampilan Produk Final E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis *Flip Book* Maker** | **Penjelasan** |
| D:\11.PNG | Tampilan Cover Depan E-Modul Pendidikan Pancasila dengan layout yang menarik dari design flip book maker |
| D:\22.PNG | Tampilan dari E-modul yang bisa dibuka seperti buku pada umumnya dengan menggunakan efek dari *Flip Book* maker ,membaca e-modul menjadi lebih realistis seperti halnya membaca buku pada umunya. |

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian pendahuluan yang dilakukan sebagai pengumpulan data untuk penyusunan *prototype* sebagai data yang akurat, trianggulasi data merupakan cara yang tepat untuk digunakan. Trianggulasi data memungkinkan peneliti untuk mengurangi kemungkinan salah interpretasi dalam mengumpulkan data, menurut Denzin dan Lincon (2011) Hasil observasi bertujuan sebagai tolak ukur untuk meninjau kebenaran dan mereduksi dengan kondisi lingkungan.

**D.** **Uji Efektivitas E-Modul Pendidikan Pancasila berbasis *Flip Book* Makers**

Untuk melihat peningkatan prestasi dan pengukuran sikap mahasiswa setelah , maka dilakukan uji T dengan *Paired Samples T Test*. Uji T tersebut berusaha untuk membandingkan pengaruh positif dan signifikan prestasi dan sikap mahasiswa (hasil *pre test* dan *post test*) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Namun, sebelum uji T dilaksanakan persyaratan yang harus dipenuhi yaitu data harus didistribusikan normal dan homogen. Maka, harus dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Berikut

Pada tahapan ini peneliti akan menguji perbedaan rarata sebelum dan sesudah perlakukan di kelas sosiologi Indralaya pada rana peningkatan sikap diperoleh hasil sebagai berikut.; rerata *pretest* sebesar 68,20 dan rerata *posttest* sebesar 76,39, pada uji T didapatkan nilai sebesar -11,848 dengan taraf signifikansi 0,000<0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang bearti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Sedangkan pada rana peningkatan prestasi siap didapatkan hasil rerata *pretest* sebesar 51,04 dan rerata *posttest* sebesar 68,13, sedangkan hasil uji T didapatkan nilai sebesar -6,686 dengan taraf signifikansi 0,000<0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang bearti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Produk final merupakan e-modul berbasis aplikasi *Flip Book* Makers*,* pengembangan bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran pada mata kuliah pendidikan pancasila di Mata kuliah pengembangan kepribadian Universitas Sriwijaya, selain itu juga untuk membantu dalam penguatan karakter dari para mahasiswa itu sendiri.

Penggunaan media pembelajaran e-leraning juga dibuat untuk mempermudah pembelajaran dan membantu mahasiwa dalam berpikir krtitis terhadap materi yang akan dipelajari (Suarsana,2013).selain itu pengunaan *Flip Book* maker juga dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa (pornamasari,2017).

Penerapan metode caramah yang dilakukan secara terus menerus akan membuat mahasiswa beranggapan bahwa mata kuliah pendidikan Pancasila hanya sebatas cerita dan hanya bersifat hafalan semata. Maka untuk memeninggalkan anggapan tersebut pengajar atau dosen seharusnya lebih inovatif Selain berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan nilai-nilai, mata kulaih pendidikan Pancasila juga memiliki peranan yang besar dalam pembentukan martabat serta manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Menjadi manusia Indonesia bukanlah hal yang mudah mereka harus memahami bahwa Indonesia merupakan negara multikultur dan hingga saat ini masih menjadi permasalahan. Sehingga bukan hanya mata kuliah pendidikan Pancasila yang berperan didalamya melainkan pendidikan sebagai ruang lingkup yang lebih luas.

Konsep pengembangan modul Pendidikan Pancasila ini secara umum adalah untuk memberikan pendidikan karakter untuk mahasiswa, selain itu juga mahasiswa dapat memahami arti pentingnya persatuan dan kesatuan Indonesia dan menjadi menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi rasa solidaritas sosial antara sesama (Mujiyati,2017) dan senantiasa menjadikan menjaga kutuhan NKRI dan menghindari konflik-konflik yang selama ini terjadi di Indonesia (Pratama,2017).

**KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa masih tingginya kebutuhan akan media atau bahan ajar yang inovatif dalam proses pembelajaran perkuliahan, terutama pada mata kuliah pendidikan Pancasila. Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakteruntuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila ini bisa menjadi solusi atas kebutuhan bahan ajar yang inovatif dan juga mampu untuk membentuk karkater mahasiswa. selain itu juga berdasarkan dari uji lapangan didapatkan bahwa e-modul berbasis *Flip Book* maker ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar atau indeks pretasi mahasiswa berdasarkan dari hasil pretest dan posttest rana kognitif, sedangakan pada rana afektif untuk mengukur sikap mahasiswa dan tanggapan tentang pengembangan e-modul ini meningkat dari setiap uji coba. Dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *Flip Book* Makers ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan penguatan karakter mahasiswa.

Bagi para pengembang selanjutnya diharapakan penelitiian ini dapat menjadi rujukan, penelitian masih banyak yang harus dievaluasi lagi namun setidaknya ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Pertama adalah konten dan juga penggunaan media akses berupa laptop yang harus benar-benar memiliki kondisi yang baik, dan juga materi yang memadai. Selain itu terkadang pemakaian modul dalam proses pembelajaran dapat juga menghilangkan konsentrasi para mahasiswa yang hanya berfokus pada media ajar saja namun tidak fokus pada pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Borg and Gall.2007. An introduction: Eight Edition Educational Research.Pearson Education. America

Dahar,R.W. 2011.Teori-teori Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Penerbit Airlangga

Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln (eds.). 2009. Handbook of Qualitative.

Hamalik, Oemar. 1992, Psikologi Belajar Mengajar, Bandung:Sinar Baru.

Hamalik, Oemar. 1993. Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembinaan Ketenagakerjaan. Bandung: Trigenda Karya

Santyasa, I Wayan. 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori

Pengembangan Modul. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Prastowo, Andi. 2015. Panduan Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press

Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln (eds.). 2009. Handbook of QualitativeResearch. Terj. Dariyatno dkk. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.

Sagala, Syaiful. 2010. Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif DAN R&D (cetakan ke- 14). Bandung: Alfabeta.

Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *2*(2).

Pornamasari, E. I. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Flipbook Maker Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbasis Teori Vygotsky Materi Pokok Relasi Dan Fungsi. *Aksioma*, *7*(1), 74-83.

Mujiyati, N., Warto, W., & Agung, L. (2017). The Strategies to Improve Social Solidarity of Senior High School Students through History Module Based on Problems. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *11*(2), 130-137.

Pratama, Y., & Joebagio, H. The development of Means-Ends Analysis and Value Clarification Technique Integration Model to explore the local Wisdom in Historical Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *11*(2), 179-187.

Sumber Internet:

https://web7crawler.wordpress.com/2013/03/27/kelemahan-efek-flip-book-dalam-e-book/ (diakses pada, 10,Mei 2017).