

E-MODUL PEMBELAJARAN PADA KEWENANGAN LEMBAGA-LEMBAGA NEGARA DALAM PEMBELAJARAN PPKn

Henny Krisnawati Ginting, L.R. Retno Susanti, Umi Chotimah

*Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar Palembang, Sumatera Selatan, Kode Pos 30128, Indonesia
Hennykrisnawati8@gmail.com*

Article History

Received: 23 Januari 2022, Accepted: 17 Mei 2022, Published: 10 Agustus 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* pada kewenangan lembaga-lembaga negara dalam pembelajaran PPKn di UPT SMA yang valid, praktis dan efektif. Metode pengembangan ini menggunakan model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) persiapan penulisan; (3) penulisan dan penyuntingan dan untuk evaluasi menggunakan tahap evaluasi yang dikembangkan oleh Tessmer yaitu (*self evaluation, expert review, one to one, small group, dan field test*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X IPS 3 SMA Xaverius 1 Palembang. Hasil validasi *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* oleh ahli materi, bahasa dan desain memperoleh rata-rata 85,40 persen sehingga dikategorikan sangat valid. Hasil uji kepraktisan *e-modul* menggunakan *flipbook maker* pada semua kelompok diperoleh rata-rata 90,47 persen pada tahap *one to one* dan 85,71 persen pada tahap *small group* dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas *e-modul* pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai *N-gain* sebesar 0,7 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* pada kewenangan lembaga-lembaga negara dalam pembelajaran PPKn di UPT SMA terbukti valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan; *E-Modul*; *Flipbook Maker*; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Abstract

This research aimed to develop e-module learning use flipbook maker on the authority of state institutions in learning Civics in the technical implementation unit of senior high school that is valid, practical and effective. This development method used the Rowntree development model which consisted of three stages, namely (1) planning; (2) writing preparation; (3) writing and editing. The evaluation used Tessmer's evaluation stage, namely self evaluation, expert review, one to one, small group, and field test. The subjects of this research were X IPS 3 students of SMA Xaverius 1 Palembang. The validation results of e-module learning use flipbook maker by material, language and design experts obtained an average of 85,4 percent, so it was categorized as very valid. The practicality test results of e-module use flipbook maker in all groups obtained an average of 90,47 percent on one-to-one stage, and 85,71 percent on small group stage with a very practical category. The e-module learning effectiveness test results on student learning outcomes through an N-gain value was 0,7; it was the high category. Based on the research results, it can be concluded that the development of e-module learning use flipbook maker on the authority of state institutions in learning Civics in the technical implementation unit of senior high school has proven to be valid, practical and effective to be used in learning.

Keyword: Development; *E-Modul*; *Flipbook Maker*; Pancasila and Civic Education Subject

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi teknologi yang dikembangkan oleh manusia terus mengalami kemajuan bahkan menuju kesempurnaan. Pada abad sekarang ini ditemukan beberapa alat yang sangat menunjang pada perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dan sangat mudah untuk digunakan di mana pun dan kapan pun (Miarso, 2007). Kemajuan teknologi tersebut tentunya memberikan pengaruh bagi kehidupan sebuah bangsa dalam dunia pendidikan saat ini, salah satunya untuk menjawab tantangan pembelajaran yang dilakukan secara online atau pun offline terhadap permasalahan yang muncul akibat virus corona (COVID -19). Hal tersebut telah membuat Kemendikbud mengeluarkan kebijakan/surat edaran Menteri Dikbudristek No 4 tahun 2020 mengenai pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dan mewajibkan seorang guru untuk membuat bahan ajar yang menarik dan berbentuk digital, untuk proses pembelajaran yang akan dilakuk (Mitha et al., 2020).

Proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan memberikan informasi kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik tentunya memerlukan bahan ajar yang baik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, namun bahan ajar yang digunakan saat ini dalam kegiatan pembelajaran masih berupa bahan ajar konvensional berbentuk cetak sebagai pegangan pendidik dalam menyampaikan materi di kelas. Dalam pembelajaran materi tentang kewenangan lembaga-lembaga negara peserta didik hanya dibekali dengan buku ajar yang terbatas, sehingga minat dari peserta didik untuk belajar menurun. Maka, pembelajaran seharusnya menarik minat peserta didik untuk belajar dan harus ada media yang bersifat atraktif sebagai solusinya (Gusmawan & Priatna, 2020).

Hal ini mengakibatkan semakin kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran PPKn sehingga berakibat merosotnya kualitas sikap sosial dan kesadaran terhadap budaya peserta didik di sekolah, dan juga dunia pendidikan kita. Peserta didik yang masih dalam dunia pendidikan kurang menunjukkan sikap sosial yang baik; bahkan ada kecenderungan tidak peduli terhadap sesamanya. Padahal peserta didik merupakan kekuatan besar dalam dunia pendidikan ke depan. Bila saat ini peserta didik kurang memiliki sikap sosial yang baik, bagaimana pendidikan kita di zaman yang akan datang? Tentunya dalam hal ini perlu adanya upaya dan usaha menanamkan, menumbuhkan, mengembangkan dan memelihara sikap sosial pada peserta didik. Salah satu usaha dan upaya itu dapat dilakukan oleh sekolah ialah melalui mata pelajaran PPKn. Mata pelajaran PPKn mempunyai fungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia. (Yuniwati & Masruri, 2016).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi di perpustakaan SMA Xaverius 1 Palembang dan hasil wawancara dengan pustakawan, ditemukan bahwa *e-modul* pembelajaran dan buku yang tersedia di perpustakaan dan bahan belajar yang digunakan guru jumlahnya masih terbatas dan masih berupa bahan ajar konvensional berbentuk cetak sebagai pegangan pendidik dalam menyampaikan materi di kelas. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang kondusif, karena beberapa orang peserta didik harus berbagi bahan ajar dengan dua sampai tiga orang peserta didik. Sehingga peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Di samping itu, penyajian pembelajaran masih cenderung menghafal sehingga dirasakan kurang adanya tantangan untuk lebih berpikir kritis dan menggunakan bahan pendukung lainnya yang lebih menarik. Oleh karena itu, dengan tersedianya *e-modul* pembelajaran, peserta didik dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Karena kelebihan dari *e-modul* pembelajaran itu sendiri adalah lebih praktis untuk dibawa kemana-mana, daya tahan dari *e-modul* ini juga tahan lama dan tidak mudah lapik dimakan oleh waktu, dan biaya produksi jauh lebih murah jika dibandingkan dengan modul yang berbasis cetak (Zhafran, 2020).

Disamping itu, berdasarkan hasil identifikasi dari pengamatan terhadap gaya belajar peserta didik ditemukan sebagian besar peserta didik memiliki gaya belajar visual. Sehingga hasil belajar yang dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan bahwa banyak hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar 3.3 tentang menganalisis fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI Tahun 1945 masih rendah yaitu rata-rata 65 dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Karena bahan belajar yang digunakan belum sepenuhnya mewakili kompetensi dasar yang digariskan. Berdasarkan hasil penelitian John Dewey (dikutip oleh Hosnan, 2014:267) menyimpulkan bahwa siswa akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan atau peristiwa yang terjadi disekelilingnya (Wijayanti, 2017).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui beberapa pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik melalui *google form* yang dikirimkan kepada peserta didik lewat ketua kelas di setiap kelas, maka ditemukan bahwa ada 54,9% peserta didik menjawab bahwa materi PPKn kompetensi dasar 3.3 tentang menganalisis fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga negara menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945), sangat sulit dipelajari dan di mengerti, sehingga perlu adanya inovasi baru untuk menciptakan bahan ajar yang berbasis digital yang dapat diakses oleh peserta didik ketika mengikuti pembelajaran secara online maupun *offline*, juga untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada materi PPKn yang akan disampaikan kepada mereka, (Gultom et al., 2021). Serupa dengan *e-book* yang bernuansa multimedia dan interaktif memiliki fitur yang mampu membawa pesan baik audio, video maupun animasi (A. L. Putri et al., 2020).

Hasil penelitian relevan lainnya oleh (I. P. Putri et al., 2020), yang menyatakan bahwa modul digital berbentuk *flipbook* dengan terbukti efektif dalam meningkat hasil belajar penyuluh KB. Penelitian dan pengembangan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* pada materi biogas untuk pendidikan vokasi agribisnis ternak ruminansia secara umum memperoleh hasil yang sama yaitu terbukti valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Kartika Kusuma Ariani, dkk, 2021). Penelitian yang sama juga yang dilakukan oleh (Priwantoro et al., 2018), juga menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* bahwa sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi masalah belajar tersebut dalam mata pelajaran PPKn dengan mengembangkan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* dengan kompetensi dasar 3.3 dalam pembelajaran PPKn di UPT SMA. Alasan peneliti memilih pengembangan *e-modul* pembelajaran ini sebagai salah satu solusi dari beberapa masalah yang terjadi di lapangan, yang berlandaskan masalah terbatasnya bahan ajar yang belum memuat kompetensi dasar yang digariskan. (Sulistianingsih & Annisa, 2019). Berdasarkan *e-modul* pembelajaran ini peserta didik dapat menerima materi pembelajaran secara optimal dan dapat mengembangkan kemandirian peserta didik serta dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki peserta didik secara maksimal. Sehingga peserta didik tidak perlu bergantung sepenuhnya kepada penjelasan guru. Pengembangan *e-modul* pembelajaran dengan menggunakan *flipbook* juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dari siswa. (Wibowo, 2018).

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk berupa *e-Modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* dengan menggunakan model pengembangan Rowntree dan Tessmer. Model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga

tahapan yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Tahap evaluasi formatif menggunakan metode (Tessmer, 2013), yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one to one*, *small group* dan *field test*.

Penelitian dilakukan di SMA Xaverius 1 Palembang. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X IPS 3 yang berjumlah 30 orang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021-2022.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan *walkthrough*, angket serta tes. Analisis data observasi dalam penelitian ini dilakukan saat studi pendahuluan dan hasilnya disajikan dalam bentuk kualitatif deskripsi hasil pengamatan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui masalah belajar dan pembelajaran yang dialami oleh peserta didik serta dijadikan sebagai gambaran dan kesimpulan secara deskripsi yang terjadi di SMA Xaverius 1 Palembang. Analisis *walkthrough* berisi saran dan komentar dari para ahli untuk menguji kevalidan dari *e-Modul* pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa sebagai bahan untuk revisi produk *e-Modul*.

Uji praktikalitas dilakukan untuk mendapatkan saran dan komentar dari peserta didik untuk melakukan revisi terhadap produk *e-modul* pembelajaran. Pada tahap *one to one* dilakukan dengan tiga orang peserta didik sedangkan pada tahap *small group* angket diberikan kepada delapan orang peserta didik. Skala likert menurut (Sugiyono, 2015) digunakan untuk nilai 5 kategori sangat baik, nilai 4 kategori baik, nilai 3 kategori cukup, nilai 2 kategori tidak baik, nilai 1 kategori kurang baik. Kemudian untuk rata-ratanya dikategorikan dalam kriteria kepraktisan menurut Riduwan (2015) yaitu 0%-20% (sangat tidak praktis), 21%-40% (tidak praktis), 41%-60% (cukup), 51%-80% (praktis), 81%-100% (sangat praktis). Kelayakan e-modul dicapai apabila presentase >61%.

Uji efektivitas dilakukan dengan melihat hasil belajar peserta didik yang mengacu pada KKM untuk mata pelajaran PPKn di SMA Xaverius 1 Palembang yaitu 75 yang dilakukan pada saat *pre test* dan *post test*. Untuk melihat perbandingan nilai yang diperoleh peserta didik dengan menggunakan N-gain skor.

Keefektifan *e-modul* pembelajaran dihitung berdasarkan nilai *N-Gain* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N_{Gain} = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maximum} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

N_{Gain} = Skor Gain Ternormalisasi

$S_{posttest}$ = Skor Post Test

$S_{pretest}$ = Skor Pre Test

Untuk mengukur efektifitas multimedia interaktif, hasil *N-gain* diinterpretasikan sesuai dengan klasifikasi Tabel 1 (Hake, 1998).

Tabel 1. Kategori N-Gain

Kriteria N-Gain	Kategori
Jika $N-gain > 0,7$	Tinggi
Jika $0,7 < N-gain < 0,3$	Sedang
Jika $N-gain < 0,3$	Rendah

Skor *pre* adalah skor tes awal sedangkan S_{post} skor tes akhir. Tinggi atau rendahnya N_{gain} diklasifikasikan berikut ini jika $g > 0,7$, maka termasuk kategori tinggi; jika $0,7 > g > 0,3$, maka termasuk kategori sedang; dan jika $g < 0,3$, maka termasuk kategori rendah sebagaimana yang sudah ditambikan dalam tabel 1 kategori *N-Gain*.

HASIL

Tahap Perencanaan

Penelitian pengembangan ini diawali dengan tahap perencanaan yaitu jabaran peserta didik, rumusan tujuan umum dan tujuan khusus, susunan garis besar isi, menentukan media, bahan yang mendukung pembelajaran dan pertimbangan bahan ajar yang ada. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada peserta didik kelas X SMA Xaverius 1 Palembang untuk mengetahui jabaran peserta didik. Karakteristik peserta didik yang berbeda suku, jenis kelamin, gaya belajar, tingkat kecerdasan, ekonomi dan sosial. Dari hasil observasi terhadap peserta didik telah didapati bahwa sebagian besar dari peserta didik memiliki gaya belajar yang visual. Hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik kelas X SMA Xaverius 1 Palembang memiliki kesulitan dalam memahami materi kewenangan lembaga-lembaga negara dalam pembelajaran PPKn yang disebabkan dengan keterbatasan sumber belajar yang ada. Sehingga hasil belajar dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan bahwa banyak hasil belajar peserta didik yang masih rendah dengan rata-rata 65 dari KKM yang ditetapkan (75).

Sementara Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Karena itu, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok untuk target tersebut. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, cerdas, terampil dan bertanggung jawab serta dapat berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Tahap perencanaan selanjutnya adalah perumusan tujuan umum dan tujuan khusus yang dilakukan agar produk *e-modul* pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan pembelajaran pada *e-modul* pembelajaran kewenangan lembaga-lembaga negara dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rumusan Tujuan Pembelajaran

E-modul Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pertemuan 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis fungsi dan peranan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI Tahun 1945 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi Suprastuktur dan Insfrastruktur sistem politik Indonesia 3. Peserta didik mampu menganalisis impeachment dalam ketatanegaraan RI
Pertemuan 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bagaimana tata kelola pemerintahan yang baik
Pertemuan 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan bagaimana peran warga negara dalam mewujudkan sistem politik Indonesia 2. Peserta didik mampu menunjukkan partisipasi warga negara dalam sistem politik RI

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, langkah selanjutnya menentukan garis besar tentang isi/ materi. Adapun materi pada *e-modul* pembelajaran adalah fungsi dan peranan tentang lembaga-lembaga negara, pengertian sistem politik Indonesia, tata kelola pemerintahan yang baik, peran warga negara dalam mewujudkan sistem politik Indonesia dan partisipasi warga negara dalam sistem politik RI. Setelah mengetahui isi/ materi yang akan dipelajari, peserta didik diharapkan mampu memahami lembaga-lembaga negara yang ada di Indonesia.

Tahapan selanjutnya adalah menentukan media yang akan digunakan dalam pengembangan *e-modul* pembelajaran kewenangan lembaga-lembaga negara. Pada pengembangan ini media yang dipilih adalah media elektronik. Media ini dipilih sesuai dengan kondisi situasi saat ini supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri dari rumah dan dapat diakses oleh peserta didik melalui handphone mereka masing-masing. Setelah menentukan media langkah selanjutnya yaitu merencanakan pendukung belajar. Untuk mendukung pengembangan *e-modul* pembelajaran ini maka dibutuhkan *software* atau perangkat lunak yang berupa *flipbook maker* yang dapat mengubah tampilan *e-modul* seperti buku secara elektronik. Tahapan selanjutnya adalah pertimbangan bahan ajar yang ada yang akan menjadi bahan untuk menyusun *e-modul* yang akan dikembangkan.

Tahap Persiapan Penulisan

Pada tahapan ini dilakukan berdasarkan dengan kendala yang ada berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, di mana keterbatasan modul dan buku yang tersedia di perpustakaan SMA Xaverius 1 Palembang terutama untuk mata pelajaran PPKn yang jarang tersedia dipasaran.

Mengurutkan ide atau gagasan dengan membuat garis besar isi materi yang dikembangkan dengan membuat *flowchart e-modul*. Materi dibuat berdasarkan garis besar isi yang telah disusun. Urutan materi pada *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook maker* adalah 1) fungsi dan peranan lembaga-lembaga negara menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945); 2) suprastruktur dan infrastruktur sistem politik Indonesia; 3) impeachment dalam ketatanegaraan RI; 4) tata kelola pemerintah yang baik; 5) peran warga negara dalam sistem politik Indonesia; 7) hasil analisis tentang kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI Tahun 1945, (Safaruddin, 2020).

Selanjutnya menentukan gambar pada *e-modul* pembelajaran yang dikembangkan dengan membuat *story board*. Tahapan selanjutnya adalah menentukan perangkat yang dibutuhkan dalam pengembangan *e-modul* adalah perangkat komputer atau laptop, *software flipbook maker*, hp android, internet dan bentuk fisik produk yang dikembangkan berupa *e-modul* yang di download di hp android dan laptop.

Tahap Penulisan dan Penyuntingan

Pada tahapan ini peneliti membuat draf dari *e-modul* pembelajaran yang sesuai dengan garis besar isi dari materi yang telah di susun. Adapun *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan adalah sampul depan, menu, daftar isi, glosarium, peta konsep, pendahuluan yang berisi tentang identitas modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, deskripsi singkat materi, petunjuk penggunaan modul dan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, latihan soal, penilaian diri, evaluasi, kunci jawaban dan sumber bacaan.

Tahap Evaluasi Sendiri (Self Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan oleh diri sendiri dengan menilai draf yang dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini melakukan perbaikan sendiri pada *e-modul* yang dibuat. Hasil perbaikan diri sendiri dilakukan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan yaitu dengan menghilangkan ikon dan mengubah peta konsep dan juga warna tampilan yang hasilnya menjadi prototipe 1.

Validasi Ahli (Expert Review)

Prototipe 1 dari *e-modul* pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Data yang dihasilkan dari validasi ahli terdiri dari data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator ahli akan dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki prototipe. Selain itu hasil penilaian dari validator juga menggunakan skala likert yang dijadikan dasar untuk mengetahui tingkat validasi *e-modul* yang dikembangkan.

Setelah selesai melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator pada prototipe 1, peneliti melaporkan hasil perbaikannya kepada validator ahli untuk diberikan penilaian oleh validator terhadap *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan. Validator ahli mengisi instrument validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran dengan menggunakan skala *likert*.

Data yang telah diperoleh dari validator ahli terhadap aspek yang dinilai pada *expert review* dianalisis dengan menggunakan rumus menurut (Riduwan, 2015) dan disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya menghitung rata-rata yang kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Validasi ahli materi terhadap *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel 3 tentang rekapitulasi hasil *expert review*.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Expert Review*

No	Validasi	Persentase (%)	Keterangan
1	Materi	93,33	Sangat valid
2	Desain pembelajaran	80,00	Valid
3	Bahasa	82,86	Sangat valid
Rata-rata		85,40	Sangat valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi *expert review* validitas *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan dalam tabel 3, menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook maker* dikategorikan layak dari aspek materi, bahasa dan desain. Prototipe 1 tersebut diujikan pada tahap *one-to one*.

Evaluasi Satu-satu (*One to One Evaluation*)

Kegiatan evaluasi satu-satu produk *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang telah dilakukan revisi berdasarkan saran dari *expert review*. Dalam uji coba ini peneliti melibatkan tiga orang peserta didik kelas X SMA Xaverius 1 Palembang pada kelompok *one to one*.

Tahap ini untuk menguji kepraktisan *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara yang dikembangkan dan mewakili populasi yaitu satu orang peserta didik berkemampuan sedang, satu orang peserta dibawah rata-rata dan satu orang peserta didik diatas rata-rata yaitu DYK, GPM, CGF. Hasil uji *one to one* dan *expert review* dijadikan sebagai acuan peneliti untuk membuat prototipe 2.

Hasil rekapitulasi uji *one to one* diatas menunjukkan bahwa masing-masing perolehan skor persentase DYK sebesar 100%, GPM sebesar 71,42% dan CGF sebesar 90,47% termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat dilihat pada tabel 4 tentang rekapitulasi hasil uji *one to one*.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji *One-to-One*

No	Nama	Persentase	Kategori
1	DYK	100 %	Sangat praktis
2	GPM	71,42 %	Praktis
3	CGF	100%	Sangat praktis
Rata-rata		90,47%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan pada tabel 4 bahwa *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan bersifat sangat praktis.

Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group*)

Prototipe 2 dihasilkan dari masukan dari ahli dan tiga orang peserta didik. Selanjutnya *e-modul* akan diujicobakan pada kelompok kecil. Peserta didik akan memberikan penilaian pada evaluasi

kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang peserta didik yang berbeda kemampuan, status sosial dan status ekonomi. Tahapan ini dilakukan untuk menguji praktikalitas prototipe 2 dari sudut pandang peserta didik dengan instrument yang sama dengan uji *one to one*.

Berdasarkan hasil uji coba tahap *small group* tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan bersifat sangat praktis. Hasil rekapitulasi tahap *small group* dapat dilihat pada tabel 4 tentang rekapitulasi hasil tahap *small group*:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Tahap *Small Group*

No	Nama	Persentase	Kategori
1	FTC	74,28	Praktis
2	ETR	97,14	Sangat praktis
3	EP	94,28	Sangat praktis
4	ANBN	94,28	Sangat praktis
5	MBA	88,57	Sangat praktis
6	TNAP	85,71	Sangat praktis
7	MPA	71,42	Praktis
8	RYL	80,00	Praktis
Rata-rata		85,71	Sangat praktis

Uji Lapangan (*Field Test*)

Uji lapangan dilakukan prototipe 3 pada produk *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang telah dikembangkan dan sudah direvisi berdasarkan masukan dari kelompok kecil. Tahap uji lapangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan *e-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti yang dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik yang akan dilihat dari hasil tes belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul*.

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata yang telah diperoleh peserta didik 54,6, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan rata-rata 84,4. Dari hasil *pretest* dan *posttest* telah menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai dari peserta didik dengan menggunakan *e-modul* pembelajaran dan dapat diketahui dengan *Gain score* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N_{gain} &= \frac{S_{Posttest} - S_{Pretest}}{S_{maximum} - S_{Pretest}} \\
 &= \frac{84,4 - 54,6}{100 - 54,6} \\
 &= \frac{29,8}{45,4} = 0,7
 \end{aligned}$$

Hasil yang telah diperoleh oleh peserta didik dalam tahap uji lapangan dapat dilihat pada tabel 6 tentang rekapitulasi hasil tahap *field test*:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Tahap *Field Test*

	Rata-rata	Gain	N-gain	Kategori
Pre Test	54,6			
			0,7	Tinggi
Post Test	84,4			

PEMBAHASAN

Pengujian kevalidan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* dilakukan dengan tahapan *expert review* sedangkan untuk pengujian kepraktisan dilakukan melalui tahapan uji *one to one* dan *small group*. Data yang telah diperoleh melalui tahapan *expert review* berupa masukan dan saran – saran dari para ahli, dan data kuantitatif dihitung dengan menggunakan skala *likert*. Tahapan *expert review* dilakukan dengan validasi *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* oleh validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain. Sesuai dengan keahliannya yaitu Helena

Wulandari, S.S., M. Pd selaku guru bahasa Indonesia di SMA Xaverius 1 Palembang sebagai validator ahli bahasa; Julkipani, S.Pd., M. Pd selaku validator materi dan Prof. Dr. H. Fuad Abd. Rahcman, M. Pd selaku validator desain pembelajaran.

Hasil uji validitas pada tahap *expert review* menunjukkan bahwa rerata penilaian dari para ahli sebesar 4,14 ahli bahasa, 4,67 ahli materi dan 4,0 ahli desain, sehingga *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* yang telah dikembangkan dinyatakan valid menurut validator ahli bahasa; validator ahli materi dan validator ahli desain dan layak diujicobakan sesuai dengan saran dan masukan. *e-Modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* yang telah dikembangkan masih memiliki kekurangan meskipun dari ahli bahasa sudah dikategorikan valid yaitu penulisan huruf, kalimat dan paragraf. Saran yang diberikan validator ahli bahasa antara lain (1) penulisan kata *untuk*; (2) penulisan tanda baca khususnya koma (,) dan huruf besar yang belum tepat, seharusnya setelah koma ditulis huruf kecil. Peneliti telah merevisi *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* dengan merevisi penulisan kata *untuk*, mengubah tanda baca pada beberapa kalimat khususnya setelah tanda koma (,) menggunakan huruf kecil.

Materi *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* dikategorikan sangat valid tetapi masih dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi. Masukan dan saran yang diberikan ahli materi antara lain; (1) mencantumkan tahunnya untuk semua pendapat ahli; (2) istilah asing cetak miring; (3) jadikan 2 paragraf; (4) tentukan jumlah organisasi/kelompok infrastruktur tersebut missal yang diminta sehingga mudah dalam penskoran; (5) redaksi soal; (6) jawaban A silahkan ganti redaksinya, karena secara substansi masih ambigu bisa juga bermakna benar. *e-modul* pembelajaran telah direvisi oleh peneliti dengan mencantumkan tahun pada setiap pendapat para ahli, dan memperbaiki istilah asing dengan cetak miring, memperbaiki paragraf yang terlalu panjang, sudah dibagi menjadi 2 paragraf, memperbaiki soal dengan menentukan organisasi/kelompok yang diminta sehingga mempermudah dalam penskoran, memperbaiki redaksi soal pada soal evaluasi, dan memperbaiki jawaban A dengan mengganti redaksinya.

Desain *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* sudah dikategorikan valid tetapi masih dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran-saran dari ahli desain yaitu; (1) modul harus interaktif khususnya pada saat latihan soal; (2) tujuan pembelajaran harus a, b, c; (3) tujuan pembelajaran untuk keterampilan belum ada. Peneliti melakukan perbaikan pada *e-modul* dengan membuat *e-modul* pembelajaran bisa link dengan *google form* khususnya dalam mengerjakan latihan soal, memperbaiki tujuan pembelajaran dengan mengurutkan sesuai dengan a, b, c dan menambahkan tujuan pembelajaran untuk keterampilan. Tahap *expert review* terhadap *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* hasilnya membuktikan bahwa dari aspek bahasa, aspek materi dan aspek desain memperoleh rata-rata 85,40% dengan kategori sangat valid. Kategori sangat valid berdasarkan pendapat Riduwan 2010 yaitu rentang skor 81%-100%. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh validator ahli yang menyatakan bahwa *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* layak dengan adanya perbaikan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Wibowo & Pratiwi, 2018), yang menyatakan bahwa dari hasil penilaian instrumen ahli materi dengan kriteria baik serta pada instrument respon siswa dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* matematika dengan pendekatan saintifik materi turunan untuk kelas XI SMA semester genap layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Sesuai dengan penelitian yang telah dikembangkan oleh (Rasiman & Pramasdyahsari, 2014) yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran matematika *e-comic* berbasis *flipbook maker* telah mencapai indikator yang valid, (2) media pembelajaran *e-comic* berbasis *flipbook maker* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMP. Keterampilan berpikir kritis dan (3) media

pembelajaran matematika *e-comic* berbasis *flipbook maker* dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti: kerja sama, kejujuran, percaya diri dan ketekunan.

Tahap *one-to one* dilakukan dengan tiga orang peserta didik kelas X IPS 2 SMA Xaverius 1 Palembang yang dipilih secara acak untuk mewakili populasi yaitu satu orang peserta didik berkemampuan sedang, satu orang peserta didik berkemampuan rendah dan satu orang peserta didik berkemampuan di atas rata-rata yaitu DYG, GPM dan CGF. Peserta didik diminta untuk menginstal *e-modul* pembelajaran di handphone mereka masing-masing dan mempelajarinya secara mandiri. Peserta didik memberikan tanggapan pada *e-modul* pembelajaran tersebut dan memperoleh hasil bahwa *e-modul* yang telah dikembangkan peneliti sangat menarik untuk proses pembelajaran dan menambah daya tarik supaya dibaca/dilihat, dan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi dan mudah dimengerti serta menambah rasa ingin tahu yang meningkat.

Hasil penilaian dari peserta didik terhadap *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa kepraktisan *e-modul* pembelajaran masuk dalam kategori sangat praktis dengan hasil 90.47%. Hal ini sejalan dengan pendapat Riduan (2010) dengan rentang 81-100% sebagai kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama Putri (2019) yang menyatakan bahwa *e-modul* dalam kategori ini terbukti valid, praktis, efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Produk *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran pada tahap *expert review* dan uji *one to one* yang menjadi prototipe 2 lalu dilanjutkan dengan tahap *small group*. Pada tahapan ini *e-modul* pembelajaran diujicobakan kepada delapan orang peserta didik kelas X MIPA 5 dan MIPA 6 SMA Xaverius 1 Palembang yang dipilih secara acak dengan variasi yang berbeda suku, status sosial dan keadaan ekonominya yaitu FTC, ETR, EP, ANBN, MBA, TNAP, MPA, RKL. Hasil yang telah diperoleh berdasarkan analisis penilaian dari delapan peserta didik yaitu 85,71% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Riduan (2010) dengan rentang 81-100% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sehingga berdasarkan hasil uji coba *small group* penggunaan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat disimpulkan sangat praktis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salim et al. (2020) yang menyatakan bahwa hasil validasi materi dan ahli media yang dilakukan dalam dua tahap diperoleh kriteria sangat layak. Untuk respon siswa terhadap media pembelajaran berupa buku digital berbasis *problem solving* mendapat hasil skor untuk SMKN Tangerang.

Hasil *pre test* dari peserta didik menunjukkan rata-rata 54,6 yang dikategorikan rendah, sedangkan hasil *post test* peserta didik menunjukkan rata-rata 84,4 dengan kategori tinggi. Menurut pendapat (Hake, 1998) yang menyatakan jika $g \geq 0,7$, maka N_{Gain} yang dihasilkan termasuk dalam kategori tinggi dengan rata-rata 0,7. Hal ini dapat diartikan bahwa *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* efektif terhadap meningkatkan hasil belajar peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulhelmi (2021), dengan menyatakan bahwa hasil penelitian rata-rata sebelum untuk kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan ini terdapat perbedaan nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk materi teknik pembuatan PCB secara manual. Tabel 6 merupakan hasil uji hipotesis Paired T-Test untuk kelas eksperimen dengan kepercayaan 95%, dimana diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,005$, maka hipotesis diterima. Maka pemanfaatan *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Simatupang (2021) menyatakan bahwa penggunaan *flipbook maker* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

Untuk mengembangkan modul elektronik yang baik selain harus memperhatikan kualitas isi dari modul tersebut, para pengembang juga harus memperhatikan perbedaan karakteristik dari pengguna. Hal itu dapat dikembangkan melalui pendekatan berbasis teknologi adaptif (Surahman & Alfidasari, 2017). Artinya modul ditambahkan fitur untuk dapat menyesuaikan dengan karakteristik gaya belajar pengguna. Selain itu modul elektronik yang dikembangkan juga sebaiknya dapat terkoneksi dengan sumber belajar lain yang dapat diakses menggunakan tautan terkoneksi (Surahman et al., 2021). Dengan demikian para pengguna mendapatkan kemudahan ketika menggunakan modul elektronik.

Kelebihan dan kelemahan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* yang telah dikembangkan oleh peneliti. 1) *e-modul* pembelajaran dapat diinstal pada handphone android dari peserta didik sehingga mereka dapat belajar secara mandiri; 2) *e-modul* setelah terinstal di handphone android peserta didik dapat menggunakannya secara offline; 3) *e-modul* pembelajaran dilengkapi dengan latihan soal-soal yang bisa langsung dihubungkan ke *google form* sehingga dapat melatih pemahaman dari peserta didik; 4) *e-modul* juga dilengkapi dengan penilaian sikap yang juga langsung dihubungkan ke *google form*; 5) dapat dijalankan pada laptop yang berbasis windows; 6) *e-modul* pembelajaran sudah interaktif (Aswirna & Ritonga, 2020). Sedangkan yang menjadi kelemahan *e-modul* pembelajaran adalah 1) *e-modul* pembelajaran tidak dapat digunakan pada handphone yang berbasis IOS atau macbook; dan 2) Proses dalam menginstal masih menggunakan kuota internet. Semoga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* dengan lebih kreatif dan interaktif lagi khususnya bagi orang-orang yang menggunakan IOS atau macbook agar dapat diinstal dan digunakan oleh mereka serta dalam menginstal *flipbook maker* tidak membutuhkan kuota internet.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan *e-modul* pembelajaran menggunakan *flipbook maker* pada kewenangan lembaga-lembaga negara pada PPKn di UPT SMA, dapat disimpulkan sebagai berikut *e-modul* dinyatakan sudah valid. Hasil validasi yang telah diperoleh pada tahap *expert review* dikategori sangat valid; *e-modul* sudah praktis. Hasil kepraktisan diperoleh dari uji *one to one* dan *small group*. Berdasarkan analisis tanggapan dari peserta didik diperoleh hasil dengan kategori praktis; dan pengembangan *e-modul* efektif sesuai dengan hasil pada uji lapangan. Berdasarkan hasil belajar peserta didik diperoleh *N-Gain* sebesar 0,7 dengan kategori tinggi yang menunjukkan bahwa *e-modul* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik didalam proses pembelajaran di SMA Xaverius 1 Palembang. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *e-modul* pembelajaran yang lebih interaktif lagi dan bisa digunakan didalam IOS, tidak hanya pada android.

DAFTAR RUJUKAN

- Aswirna, P., & Ritonga, A. (2020). The Development Discovery Learning- Based E-Book Teaching E-Book Based On Kvisoft Flipbool Maker On Science Literation. *HUNafa: Jurnal Studia Islamika*, 17(2), 47–79. <https://doi.org/10.24239/jsi.v17i2.590.47-79>
- Gultom, M. U., Ismail, R., Imawan, O. R., Salim, S., Anwar, K., & Kuncoro, A. T. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(1), 381–391. <https://doi.org/jacips.machung.ac.id>
- Gusmawan, D. M., & Priatna, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMA. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 93–100. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.22871>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student

- survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Miarso, Y. (2007). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. In *Computer*. <https://doi.org/KencanaPrenadaMediaGroup>
- Mitha, F., Hapizah, Susanti, E., & Scristia, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII. *Jurnal Gantang*, 5(2), 191–201. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2362>
- Priwanto, Widyanesty, S., Fahmi., S., & Astuti, D. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Dipadukan Dengan Geogebra Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Kuliah Program Linier. *Jurnal AdMatchEdu*, 8, 49–58.
- Putri, A. L., Charista, F. D. F., Lestari, S., & Trisiana, A. (2020). Implementasi Pancasila Dalam Pembangunan Dibidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.5666>
- Putri, I. P., Yuniasih, N., Sakdiyah, S. H., & Malang, U. K. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 523–530.
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544.
- Riduwan, A. (2015). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 58(12), 7250–7257. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Safaruddin, S. (2020). Landasan Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(2), 98–114. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i2.195>
- Salim, A. R., Ibrahim, N., & Muslim, S. (2020). Developing Flipbook Multimedia For Learning Motion Photos Techniques For Vocational High School Grade XII. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 3(3), 551–555.
- Simatupang, N. I. (2021). Effectiveness Using Flipbook Maker to Improve Student Learning Interest in Chemistry. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Blended Learning, Educational Technology and Innovation (ACBLETI 2020)*, 560. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210615.060>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistianingsih, A., & Annisa, C. (2019). Developing Interactive E-book as Material Technology Coursebook by Flipbook Maker Software. *Journal of Education and Practice*, 10(24), 11–17. <https://doi.org/10.7176/jep/10-24-03>
- Surahman, E., & Alfindasari, D. (2017). Developing adaptive mobile learning with the principle of coherence Mayer on biology subjects of high school to support the open and distance education. *3rd International Conference on Education and Training (ICET 2017)*, 184–190. <https://doi.org/10.2991/icet-17.2017.31>
- Surahman, E., Sulthoni, Wedi, A., & Putra, A. P. (2021). Components and Patterns of Hypercontent Textbook Design as Innovative Learning Resources in Digital Learning Era. *The 4th ICSSSED, International Conference of Social Science and Education, July 2021*, 58–67. <https://doi.org/10.2478/9788366675186-008>
- Tessmer, M. (2013). Planning and Conducting Formative Evaluations. In *Planning and Conducting Formative Evaluations*. <https://doi.org/10.4324/9780203061978>

- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. *Skripsi*.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Wijayanti, W. (2017). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Dilengkapi Dengan AA (Authentic Assessment) Berbatuan Flipbook Maker Untuk SMA Kelas X. *AKSIOMA*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i2.1422>
- Yuniwati, Y., & Masruri, M. S. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Melalui Penerapan Problem Based Learning di SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 199–210. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i2.7947>
- Zhafran, A. (2020). A Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model PPR Pada Siswa Kelas III SDN 127/II Sungai Arang Kecamatan Bungo Dani. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(1), 33–41. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i1.367>
- Zulhelmi, Z. (2021). Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31209>