

**PENGEMBANGAN E-MODUL HUKUM PERDATA DAN BISNIS BERBASIS MASALAH PADA MATERI HUKUM PERJANJIAN UNTUK MAHASISWA S1 PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

*DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED E-MODULES ON CIVIL AND BUSINESS LAW IN CONTRACT LAW FOR UNDERGRADUATE STUDENTS OF PANCASILA AND CIVIC EDUCATION AT MALANG STATE UNIVERSITY*

**Hamidah Ulfa Fauziah\***

Universitas Negeri Yogyakarta  
Jalan Colombo Nomor 1 Sleman 55281, Indonesia

**Siti Awaliyah, Nuruddin Hady**

Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia

**INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel:**

Diterima : 15 November 2024  
Disetujui : 01 Maret 2025

**Keywords:**

e-module; civil and business law; contract

**Kata Kunci:**

e-modul; hukum perdata dan bisnis; perjanjian

**\*) Korespondensi:**

E-mail: hamidah0023fishipol.2023@student.uny.ac.id

**Abstract:** this study aims to develop and test the feasibility, attractiveness, and effectiveness of problem-based civil and business law e-modules. The method used is research and development based on the steps outlined by Borg and Gall. The product developed in this study is an e-module on civil and business law based on contract law material that is feasible, attractive, and effective for students. The feasibility of the product was based on expert validation results of 92 percent for content, 96 percent for media, and 83 percent for learning. The attractiveness test of the product was based on the results of a small-group pilot test at 96.75 percent and a large-group pilot test at 97.58 percent. The effectiveness test of the product was based on the results of a large-group pilot test, with an average pretest score of 57.82, while the post-test score was 72.05. The average score obtained by students in civil and business law courses increased by 14.23.

**Abstrak:** kajian ini bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan, kemenarikan, serta keefektifan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dengan berpedoman pada langkah-langkah sebagaimana dikemukakan oleh Borg dan Gall. Produk yang dihasilkan dalam kajian pengembangan ini yaitu berupa e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah materi Perjanjian yang layak, menarik, dan efektif untuk mahasiswa. Uji kelayakan produk didasarkan pada hasil validasi ahli materi sebesar 92 persen, validasi ahli media sebesar 96 persen, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 83 persen. Uji kemenarikan produk didasarkan pada hasil uji coba kelompok kecil sebesar 96,75 persen dan hasil uji coba kelompok besar sebesar 97,58 persen. Uji keefektifan produk didasarkan pada hasil uji coba kelompok besar yaitu nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,82 sedangkan *post test* sebesar 72,05. Rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa pada pembelajaran hukum perdata dan bisnis mengalami peningkatan sebesar 14,23.

## PENDAHULUAN

E-modul merupakan bahan ajar berbasis e-learning yang memadukan teknologi informasi dan komunikasi dalam wujud perangkat elektronik untuk digunakan pada proses pembelajaran. E-modul disusun secara sistematis agar dapat dimanfaatkan oleh seorang dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran (Warsita, 2008). E-modul interaktif dengan didukung tampilan visual dapat menjadi media pembelajaran yang sangat menarik untuk mahasiswa (Gunawan, 2010). Penggabungan antar komponen dalam modul berguna untuk menunjukkan informasi secara terstruktur, menarik, serta memiliki hubungan timbal balik (Munadi, 2013). Materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan agar dapat dipahami oleh mahasiswa (Mayer, 2009). Kelebihan dari penggunaan e-modul yaitu bersifat praktis karena dapat digunakan setiap waktu di berbagai tempat.

E-modul termasuk dalam kategori bahan ajar dengan wadah digital yang memprioritaskan kemampuan mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri. E-modul dapat membantu mahasiswa untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Candiasa, 2004). E-modul mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai teori yang disampaikan oleh dosen dalam proses pembelajaran (Wati, 2016; Gunadarma, 2011; Arsyad, 2009). Penggunaan e-modul sebagai sumber belajar bertujuan untuk membantu mahasiswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Pannen, 2001). Kegiatan pembelajaran di kampus akan lebih inovatif dan bervariasi apabila dosen menggunakan bahan ajar yang bersifat interaktif (Ramdania & Galuh, 2013). E-modul dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar selain buku teks untuk menambah wawasan sekaligus memperkuat pemahaman mahasiswa.

E-modul berbasis masalah menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan peran aktif mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekitar. E-modul berbasis masalah bertujuan agar mahasiswa tidak hanya mampu memahami materi namun juga mampu menerapkan teori yang diperoleh dalam proses pembelajaran untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari (Gagne, 1985, Suryosubroto, 1983). Mahasiswa diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir

secara kritis, bekerja sama dalam kelompok, membangun komunikasi yang baik, serta mengelola informasi secara bijak (Lestari, 2013, Kumar, 2013). Penyusunan e-modul berbasis masalah sangat diperlukan untuk Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis khususnya pada materi perjanjian (Suarsana, 2013). Bahan ajar yang biasa digunakan untuk menjelaskan materi hukum perdata dan bisnis hanya berupa buku teks yang tidak dilengkapi dengan contoh kasus beserta analisis penyelesaiannya. Buku teks terkait hukum perdata dan bisnis saat ini cenderung terbatas sehingga diperlukan bahan ajar tambahan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis masalah perlu dikembangkan untuk Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis agar mahasiswa dapat mempelajari kasus-kasus yang berkaitan dengan materi beserta tata cara penyelesaiannya.

Pengembangan e-modul berbasis masalah dengan berbantuan *flipbook* dan *augmented reality* menjadi kebaruan dari kajian ini. Penggunaan e-modul berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa (Razzaq, 2019; Chong, Yunos, & Spahat, 2005). E-modul berbasis masalah jarang digunakan pada pembelajaran ilmu sosial karena cenderung dikembangkan untuk rumpun ilmu eksakta (Beveridge & Archer, 2006; Dell'Olio & Donk, 2007). Hal ini tentu menjadi dasar perlunya dilakukan pengembangan e-modul berbasis masalah untuk pembelajaran hukum perdata dan bisnis terutama pada materi perjanjian yang seringkali menimbulkan konflik dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan e-modul berbasis masalah dengan berbantuan *flipbook maker* dan *augmented reality* berpedoman pada *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yaitu prinsip pembelajaran yang mengedepankan pemanfaatan teknologi (Daryanto, 2016; Mulyasa, 2006; Nurdyansyah & Widodo, 2015). E-modul berbasis masalah yang dikembangkan dilengkapi dengan *QR-Code*, gambar *augmented reality*, serta disajikan dalam bentuk *flipbook* yang dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

E-modul berbasis masalah untuk Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus mengembangkan keterampilan mahasiswa untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan

dengan konsep perjanjian. Perkembangan zaman yang semakin modern menuntut agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memadukan teknologi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki (Nurseto, 2011; Sungkono, 2003). Kajian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul berbasis masalah yang layak, menarik, dan efektif untuk diterapkan oleh mahasiswa dalam pembelajaran Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis khususnya pada materi perjanjian.

## METODE

Kajian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan berpedoman pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Tahap pertama yang dilakukan yaitu studi pendahuluan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada dosen pengampu sekaligus mahasiswa yang telah menempuh Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Pengumpulan data juga dilakukan melalui studi pustaka pada buku, jurnal, serta kurikulum. Tahap kedua yaitu perencanaan yang dimulai dengan menyusun desain e-modul berbasis masalah berbantuan *flipbook* dan *augmented reality*. Pemetaan materi pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan tema yang sesuai dengan pengembangan e-modul berbasis masalah hukum perdata dan bisnis khususnya pada materi perjanjian. Tahap pengembangan produk dilakukan dengan menyusun draft e-modul berbasis masalah hukum perdata dan bisnis untuk materi perjanjian. Tahap uji coba awal dilakukan melalui proses validasi oleh tim ahli yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Tahap revisi I dilakukan untuk memperbaiki bagian modul yang kurang sesuai berdasarkan hasil validasi produk.

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk menguji tingkat kemenarikan dari produk yang dikembangkan dengan melibatkan 8 mahasiswa. Tahap revisi II dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh mahasiswa pada tahap uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk menguji tingkat kemenarikan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2008). Uji coba kelompok besar melibatkan mahasiswa program studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang yang sedang

menempuh Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis dengan subjek uji coba sebanyak 39 orang. Tahap terakhir yaitu penyempurnaan produk akhir berdasarkan hasil uji coba kelompok besar sehingga diperoleh produk final berupa e-modul berbasis masalah untuk Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas angket analisis kebutuhan, angket validasi produk, angket respon mahasiswa, serta lembar soal *pretest* dan *post test*. Analisis data dilakukan dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan dari e-modul didasarkan pada kriteria hasil persentase yang meliputi 86%-100% dengan kategori sangat layak/sangat menarik/sangat efektif, 71%-85% layak/menarik/efektif, 56%-70% cukup layak/cukup menarik/cukup efektif, 41%-55% kurang layak/kurang menarik/kurang efektif, dan < 40% tidak layak/tidak menarik/tidak efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan e-Modul Hukum Perdata dan Bisnis Berbasis Masalah

Produk yang dihasilkan dalam kajian ini yaitu e-modul berbasis masalah untuk mahasiswa S1 yang sedang menempuh Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis. E-modul merupakan bahan ajar dengan format elektronik yang dapat digunakan melalui perangkat komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*. E-modul dapat menampilkan teks, gambar, dan video melalui perangkat elektronik. Struktur e-modul yang dikembangkan dalam kajian ini sama dengan modul pada umumnya yaitu terdapat tujuan pembelajaran, uraian materi, serta lembar evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa. E-modul dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat diakses setiap waktu di berbagai tempat. E-modul dilengkapi dengan video dan gambar untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi yang dibahas dalam proses pembelajaran (Nurhidayati, Putro, & Widiyaningtyas, 2018; Suarsana, 2013). E-modul merupakan bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Materi yang dibahas dalam e-modul yaitu mengenai perjanjian sebagai salah satu topik dalam pembelajaran hukum perdata dan bisnis. Pemilihan topik didasarkan pada fakta di lapangan yang menunjukkan banyaknya kasus perdata karena adanya wanprestasi oleh

pihak yang terlibat dalam suatu perjanjian. E-modul dalam kajian ini dilengkapi dengan contoh kasus yang relevan dengan materi pembelajaran beserta tata cara penyelesaian berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Materi yang dibahas meliputi Pengertian Perjanjian, Sumber Hukum Perikatan, Syarat Sahnya Perjanjian, Asas-asas Perjanjian, Masa Berlakunya Perjanjian, Berakhirnya Perjanjian, Macam-macam Perjanjian, Akibat dari Perjanjian, Prestasi dan Wanprestasi, Keadaan Memaksa (*Force Majeure*), serta Perjanjian Khusus dalam Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pembelajaran berbasis masalah pertama kali dicetuskan oleh Barrows dan Tamblyn pada tahun 1980, kemudian pada akhir abad ke 20 dikembangkan oleh Wina Sanjaya pada tahun 2007 (Dell'Olio & Donk, 2007). Pembelajaran berbasis masalah memiliki prosedur yang jelas dengan melibatkan mahasiswa dalam proses identifikasi masalah.

E-modul berbasis masalah disusun agar mahasiswa memiliki keterampilan dalam upaya pemecahan masalah yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah terdiri atas enam tahapan yaitu: (1) merumuskan masalah, mahasiswa menentukan masalah yang akan diselesaikan; (2) menganalisis masalah, mahasiswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang; (3) merumuskan hipotesis, mahasiswa merumuskan pemecahan masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki; (4) mengumpulkan data, mahasiswa mencari informasi dalam upaya pemecahan masalah; (5) pengujian hipotesis, mahasiswa merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan dugaan sementara yang diajukan; serta (6) merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, mahasiswa menggambarkan rumusan hasil pengujian hipotesis hingga kesimpulan (Kusumaningrum, 2015). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antar individu dengan lingkungan sekitarnya.

E-modul berbasis masalah diharapkan mampu membentuk karakter mahasiswa yang bertanggung jawab, mandiri, serta percaya diri untuk memecahkan suatu permasalahan. Pembelajaran berbasis masalah menuntut mahasiswa untuk mencari solusi atas permasalahan yang disajikan dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya kemudian dianalisis secara mendalam (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Pembelajaran berbasis masalah sangat relevan dengan materi hukum perdata yang nantinya dapat dipergunakan untuk menyelesaikan konflik yang terjadi di masyarakat. Tujuan dari pembelajaran berbasis masalah diantaranya yaitu membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Gambar ilustrasi dalam bentuk *augmented reality* dicantumkan dalam e-modul untuk memperjelas materi yang disajikan. *Augmented reality* adalah istilah untuk menyebut lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual melalui komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. *Augmented reality* akan mendeteksi gambar yang biasa disebut *marker* atau penanda dengan menggunakan kamera *smartphone*, kemudian mendeteksi *marker* yang telah dicetak sebelumnya. *Augmented reality* merupakan teknologi baru yang dapat mengubah gambar dua dimensi menjadi gambar tiga dimensi, sehingga gambar akan tampak lebih nyata. Gambar *augmented reality* yang disajikan dalam e-modul dapat diakses melalui *smartphone* dengan cara mendownload aplikasi khusus untuk melakukan *scan* pada bagian yang telah disediakan. Gambar *augmented reality* dapat menumbuhkan minat mahasiswa untuk belajar secara mandiri karena teknologi ini tidak banyak digunakan dalam pembelajaran, khususnya ilmu sosial. Proses pembelajaran harus didukung dengan media yang memadai sebagai perantara untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien (Daryanto, 2016). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat mahasiswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

E-modul disajikan dalam bentuk *flipbook* agar dapat digunakan secara praktis di lingkungan kampus maupun di luar kampus. E-modul disusun dengan menggunakan *software kvisoft flipbook maker* yang biasa dipakai untuk membuat *e-book*. *Software kvisoft flipbook maker* digunakan untuk mengubah format file yang awalnya hanya berupa pdf. menjadi buku elektronik yang dapat memberikan efek seperti sedang membaca buku cetak. *Flipbook maker* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk memberikan efek pada file yang diunggah layaknya sebuah buku. E-modul dalam bentuk *flipbook* dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar karena proses pembelajaran tidak

terkesan monoton dan membosankan. *Flipbook maker* dapat digunakan untuk menyisipkan gambar, grafik, suara, *link*, maupun video. Media memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan e-modul dalam bentuk *flipbook* diharapkan dapat mengubah proses pembelajaran konvensional yang berpusat pada dosen menjadi pembelajaran yang mendukung keaktifan mahasiswa (Diena, 2013). Hal ini tentunya dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar mahasiswa.

Contoh kasus pada e-modul termuat dalam beberapa *QR-Code* di setiap kegiatan belajar. *QR-Code* yang disajikan memuat contoh masalah keperdataan beserta tata cara penyelesaiannya. E-modul memuat masalah keperdataan yang diperoleh dari hasil putusan pengadilan. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses *QR-Code* melalui *smartphone* yang dimiliki. Penggunaan *QR-Code* dimaksudkan agar mahasiswa dapat memperoleh informasi yang berkaitan dengan permasalahan secara menyeluruh. *QR-Code* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk materi yang bersifat praktis (Sari, Sukowiyono, & Awaliyah, 2023). Media dapat diartikan sebagai segala hal yang dapat digunakan oleh pengirim pesan kepada penerima untuk merangsang timbulnya pemikiran, perhatian, perasaan, serta minat untuk belajar (Gagne, Briggs, & Wager, 1988). Inovasi berupa *QR-Code* diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi mahasiswa untuk membaca, mengidentifikasi, sekaligus menemukan solusi atas permasalahan yang disediakan dalam e-modul.

Pengembangan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah yaitu membahas materi tentang perjanjian yang tidak banyak dikaji oleh penulis sebelumnya, terdapat contoh kasus yang bersifat faktual beserta analisisnya, didukung dengan *QR-Code*, disajikan dalam bentuk *flipbook*, serta dilengkapi dengan gambar *augmented reality* yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran rumpun ilmu sosial. Kelebihan yang dimiliki e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah menjadi bentuk pembaruan proses pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif. E-modul hukum perdata dan bisnis

berbasis masalah memiliki banyak keunggulan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kekurangan dari e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah yaitu terdapat beberapa materi yang belum diuraikan secara mendalam, membutuhkan penyimpanan *smartphone* yang cukup besar, serta gambar *augmented reality* dalam e-modul hanya dapat diakses dengan *smartphone* dengan versi *Android* karena aplikasi belum dikembangkan untuk *smartphone* dengan versi *iPhone Operating System*. Penggunaan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah tidak dihadapkan pada kendala yang serius sehingga tetap dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Kekurangan yang dimiliki e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan lebih lanjut.

### **Kelayakan e-Modul Hukum Perdata dan Bisnis Berbasis Masalah**

Kelayakan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah dianalisis berdasarkan hasil validasi ahli yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi yang diberikan oleh tim ahli digunakan untuk mengetahui kekurangan dari e-modul yang telah dikembangkan (Aisyi dkk., 2013). Instrumen uji validasi e-modul masing-masing terdiri atas 11 pernyataan yang menjadi dasar penilaian oleh tim ahli. Komentar dan saran yang diberikan tim ahli dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan revisi sebelum e-modul diujicobakan kepada mahasiswa.

Uji validasi oleh ahli materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 92% termasuk kategori sangat layak dengan klasifikasi sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada materi yang disajikan dalam e-modul. Data tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam e-modul sangat layak untuk disampaikan dalam pembelajaran. Materi yang disajikan dalam e-modul diantaranya yaitu Pengertian Perjanjian, Sumber Hukum Perikatan, Syarat Sahnya Perjanjian, Asas-asas Perjanjian, Masa Berlakunya Perjanjian, Berakhirnya Perjanjian, Macam-macam Perjanjian, Akibat dari Perjanjian, Prestasi dan Wanprestasi, Keadaan Memaksa (*Force Majeure*), serta Perjanjian Khusus dalam Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Saran yang diberikan oleh ahli materi berkaitan

dengan sistematika penyusunan materi dalam e-modul yang perlu diuraikan secara runtut mulai dari konsep perjanjian, dilanjutkan dengan perjanjian khusus, dan diakhiri dengan pembahasan mengenai keadaan memaksa (*force majeure*).

Uji validasi oleh ahli media menghasilkan skor rata-rata sebesar 96% termasuk kategori sangat layak dengan klasifikasi sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada desain atau tampilan dari e-modul. Data tersebut menunjukkan bahwa tampilan e-modul sudah sangat layak untuk diterapkan pada mahasiswa. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu perlu menyesuaikan gambar pada cover dengan materi yang disajikan, jenis huruf dan perpaduan warna pada cover perlu dikreasikan agar lebih menarik, gambar ilustrasi dapat dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat baca mahasiswa, petunjuk penggunaan e-modul harus diperjelas, penggunaan contoh kasus yang sesuai dengan materi, serta pencantuman sumber pada setiap gambar yang disajikan dalam e-modul.

Uji validasi oleh ahli pembelajaran menghasilkan skor rata-rata sebesar 83% termasuk kategori layak dengan klasifikasi baik sehingga perlu dilakukan revisi pada sebagian komponen pembelajaran yang disajikan dalam e-modul. Data tersebut menunjukkan bahwa komponen pembelajaran yang termuat dalam e-modul layak untuk digunakan dalam pembelajaran hukum perdata dan bisnis sekaligus telah sesuai dengan karakteristik mahasiswa sebagai subjek uji coba. Saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu contoh kasus perlu diperbanyak untuk menambah wawasan mahasiswa, cakupan materi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta paparan materi dapat disajikan secara mendalam mulai dari yang bersifat abstrak hingga yang bersifat konkrit.

Hasil uji kelayakan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah menunjukkan persentase hasil validasi ahli materi sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli media sebesar 96% dengan kriteria sangat layak, serta validasi ahli pembelajaran sebesar 83% dengan kriteria layak. Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi mampu meningkatkan minat mahasiswa untuk membaca dan mempelajari materi yang disajikan (Sekarsari, Sukriono, & Dayati, 2023; Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). E-modul hukum perdata dan bisnis berbasis

masalah secara keseluruhan telah layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena menekankan pada keaktifan belajar mahasiswa.

### **Kemenarikan e-Modul Hukum Perdata dan Bisnis Berbasis Masalah**

Kemenarikan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah dianalisis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba kelompok besar. Uji kemenarikan berkaitan dengan penilaian terhadap tampilan sekaligus substansi yang disajikan dalam produk. Tampilan produk berkaitan dengan desain, penggunaan gambar pada e-modul, serta pemilihan jenis huruf (Rahmawati, 2014; Gagne, Briggs, & Wager, 1988). Substansi produk berkaitan dengan kesesuaian antara contoh kasus dengan materi, kemenarikan gambar yang disajikan sebagai pendukung materi, serta sistematika penyusunan produk. Instrumen uji kemenarikan terdiri atas 14 pernyataan dengan lima kriteria yaitu sangat menarik, menarik, cukup menarik, kurang menarik, dan tidak menarik. Hasil uji kemenarikan digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan.

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas dilakukan kepada 8 orang mahasiswa S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang yang sedang menempuh Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata sebesar 96,75% termasuk kategori sangat menarik dengan klasifikasi sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada e-modul yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh mahasiswa dalam uji coba kelompok kecil yaitu menambah contoh kasus yang disertai dengan analisis, meningkatkan akses untuk membuka e-modul untuk mempermudah mahasiswa, serta menambahkan *QR-Code* pada bagian cover.

Uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan dilakukan kepada 39 orang mahasiswa S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang yang sedang menempuh Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis. Hasil uji coba kelompok besar diperoleh skor rata-rata sebesar 97,58% termasuk kategori sangat menarik dengan klasifikasi sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada e-modul yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh mahasiswa dalam uji coba

kelompok besar yaitu memperbanyak gambar agar lebih menarik, memvariasikan ukuran dan jenis huruf, menyesuaikan pemilihan warna pada cover, serta menggunakan warna yang terang untuk *background* pada e-modul.

E-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah sangat menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah dilengkapi dengan gambar dalam bentuk *augmented reality* serta disajikan dalam format *flipbook*. Pengembangan e-modul dengan dilengkapi gambar *augmented reality* dalam bentuk *flipbook* didasarkan pada pendekatan konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang interaktif (Zuhrie, Basuki, & Anifah, 2017; Wijayanto, 2014; Kurniawati & Siswoyo, 2016). *Augmented reality* atau media *flipbook* memungkinkan integrasi elemen visual 3D ke dalam konten modul sehingga menciptakan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak (Nurhidayati, Putro, & Widiyaningtyas, 2018; Nazeri, 2013). E-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

**Keefektifan e-Modul Hukum Perdata dan Bisnis Berbasis Masalah**

Keefektifan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah didasarkan pada hasil *pretest* dan *post test* yang dilaksanakan pada uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan. *Pretest* dan *post test* dilakukan pada 39 mahasiswa program studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang yang sedang menempuh Mata Kuliah Hukum Perdata dan Bisnis. *Pretest* dan *post test* dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan atau penurunan hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah (Diena, 2013; Ramdania, 2013). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 55, sehingga mahasiswa yang memperoleh nilai  $\geq 55$  dikategorikan tuntas dalam pembelajaran hukum perdata dan bisnis.

Data *pretest* dan *post test* dianalisis dengan menggunakan *SPSS 26.0 for windows* untuk memperoleh hasil uji keefektifan yang akurat. Uji normalitas dilakukan pada nilai *pretest* dan *post test* sebelum pelaksanaan uji t untuk mengetahui bahwa data telah terdistribusi secara normal. Kriteria uji normalitas yaitu apabila taraf signifikan  $> 0,05$  maka dinyatakan distribusi normal, sebaliknya jika taraf signifikan  $< 0,05$  maka data dianggap tidak normal. Hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *post test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,93 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *post test* telah terdistribusi normal. Data tersebut menunjukkan bahwa uji t dapat dilakukan. Data statistik deskriptif tingkat keefektifan dari e-modul yang dikembangkan disajikan dalam tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil *pretest* dari 39 mahasiswa diperoleh skor rata-rata sebesar 57,82 sedangkan hasil *post test* diperoleh skor rata-rata 72,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan sebesar 14,23 setelah menerapkan e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah. E-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa sehingga sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi perjanjian. Pengembangan e-modul dikatakan efektif apabila hasil *post test* mahasiswa cenderung menunjukkan rentang nilai 55-100. Tingkat keefektifan e-modul dapat diketahui setelah melakukan uji hipotesis *t-test* dengan menggunakan rumus *paired sample t-test*. Rumus *paired sample t-test* digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan tindakan (Kusumaningrum, 2015). Hasil uji t pada nilai *pretest* dan *post test* disajikan dalam tabel 2.

**Tabel 1** Data Statistik Deskriptif Tingkat Keefektifan

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	57.82	39	6.958	1.114
Post Test	72.05	39	3.387	.542

**Tabel 2** Hasil Uji t pada Nilai Pretest dan Post Test

	Paired Samples Test							
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper				
Pretest – Post Test	-14.231	7.213	1.155	-16.569	-11.893	-12.321	38	.000

Tabel 2 menunjukkan bahwa uji t menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *post test*. Penggunaan e-modul berbasis masalah dalam pembelajaran hukum perdata dan bisnis memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan hasil belajar mengindikasikan bahwa mahasiswa mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Markham, 2003; Pribadi, 2009). E-modul berbasis masalah mendorong mahasiswa untuk menganalisis kasus, menarik kesimpulan, serta menerapkan teori untuk menyelesaikan masalah (Suratno, Dharma, & Desiree, 2007). E-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah tidak hanya mampu meningkatkan pengetahuan tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah.

**SIMPULAN**

Produk yang dihasilkan dalam kajian ini yaitu e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah materi Perjanjian yang layak, menarik, dan efektif untuk mahasiswa. Kelebihan dari e-modul hukum perdata dan bisnis berbasis masalah yaitu membahas materi tentang perjanjian yang tidak banyak dikaji oleh penulis sebelumnya, terdapat contoh kasus yang bersifat faktual beserta analisisnya, didukung dengan *QR-Code*, disajikan dalam bentuk *flipbook*, serta dilengkapi dengan gambar *augmented reality* yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran rumpun ilmu sosial. Kekurangan dari hukum perdata dan bisnis berbasis masalah yaitu terdapat beberapa materi yang belum diuraikan secara mendalam, membutuhkan penyimpanan *smartphone* yang cukup besar, serta gambar *augmented reality* dalam e-modul hanya dapat diakses dengan *smartphone* dengan versi *Android* karena aplikasi belum dikembangkan untuk *smartphone* dengan

versi *iPhone Operating System*. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran produk dinyatakan layak. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa produk menarik dan efektif untuk digunakan. Rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa pada pembelajaran hukum perdata dan bisnis mengalami peningkatan setelah menggunakan e-modul berbasis masalah.

**DAFTAR RUJUKAN**

Aisyi, F. K., Elvyanti, S., Gunawan, T., & Mulyana, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar TIK SMP Mengacu pada Pembelajaran Berbasis Proyek. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 123-130.

Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Beveridge, A., & Archer, J. (2006). *Motivational Implications of Project-Based Learning for the Preparation of Social Workers*. Annual Meeting of the Australian Association for Research in Education, Adelaide, Australia.

Candiasa, I. M. (2004). Pembelajaran dengan e-Modul Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Singaraja*, 37(3), 105-112.

Chong, J. L., Yunos, J. M., & Spahat, G. (2005). The Development and Evaluation of an e-Module for Pneumatics Technology. *Malaysian Online Journal of Instructional Technology*, 2(1), 25-33.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dell’Olio, J. M., & Donk, T. D. (2007). *Models of Teaching*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Diena, R. (2013). *Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: CBS College Publishing.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1988). *Principles of Instructional Design*. New York: Saunders College Publishing.
- Gunadarma, A. (2011). *Pengembangan Elektronik Modul atau e-Modul sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Gunawan, D. (2010). E-Modul Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar untuk Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8. *Jurnal Komuniti*, 2(1), 22-30.
- Kumar, D. P. (2013). Development of e-Module for Physiotherapy Ethics for Final Year Students of Bachelor of Physiotherapy: A Pilot Study. *National Journal of Integrated Research in Medicine*, 4(5), 120-123.
- Kurniawati, H., & Siswoyo, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pageflip Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 97-102.
- Kusumaningrum, S. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas Siswa Kelas X*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata.
- Markham, T. (2003). *Project-Based Learning Handbook*. Novato: Buck Institute for Education.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, S. (2013). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Konstruktivistik Kontekstual Berbantuan Komputer dalam Mata Diklat Pemesinan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nazeri. (2013). Penggunaan e-Flipbook Maker dalam Topik Elektrik dan Elektronik: Inovasi dalam Pengajaran Reka Bentuk dan Teknologi PISMP RBT. *Prosiding Seminar Penyelidikan IPG Zon Timur*, 1(1), 1-10.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurdyansyah & Widodo, A. (2015). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhidayati, A., Putro, S. C., & Widiyaningtyas, T. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan e-Modul Berbasis Flipbook Maker Dibandingkan Berbantuan Bahan Ajar Cetak Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Pemrograman Siswa SMK. *Teknologi dan Kejuruan: Jurnal Teknologi, Kejuruan, dan Pengajarannya*, 41(2), 130-138.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Pannen, P. (2001). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmawati, D. D. (2014). *Pengembangan e-Modul Matematika Berbasis Group Investigation (GI) Berbantu Flipbook Maker pada Kelas X Pokok Bahasan Matriks*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Ramdania, R. D. (2013). *Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdania, S., & Galuh, R. P. E. (2013). Pengembangan Elektronik Modul atau e-Modul Fisika sebagai Media Instruksional Pokok Bahasan Hukum Newton pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(4), 12-21.
- Razzaq, A. (2019). Pengembangan Elektronik Modul atau e-Modul pada Materi Membuat Vektor Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2),

- 1-10.
- Sari, L. P. A., Sukowiyono, & Awaliyah, S. (2023). Pengembangan Modul Peradilan Hak Asasi Manusia Internasional Berbasis Learning Cycle 7e. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 61-70.
- Sekarsari, P., Sukriono, D., & Dayati, U. (2023). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Quantum Teaching Berbantuan Augmented Reality Materi Keberagaman Sebagai Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 71-81.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan Elektronik Modul atau e-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 193-200.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suratno, T., Dharma, A., & Desiree. (2007). *Project-Based Learning*. Jakarta: Sampoerna Foundation.
- Suryosubroto. B. (1983) *Sistem Pengajaran dengan Modul*. Jakarta: Bina Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Wijayanto, M. S. (2014). Pengembangan e-Modul Berbasis Flip Book Maker dengan Model Project-Based Learning untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum*, 1(1), 625-628.
- Zuhrie, M. S., Basuki, I., & Anifah, L. (2017). Design of an Artificial Intelligence Robot as Teaching Media Based on Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(4), 370-373.