

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SOSIOLOGI  
BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK  
PESERTA DIDIK KELAS XI IPS  
SMAN 1 SAWAHLUNTO**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**Yulia Wilki Rahayu  
NIM.17058096/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Pengembangan e-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Flipbook Maker*

Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA 1 Sawahlunto

Nama : Yulia Wilki Rahayu  
NIM/TM : 17058096/2017  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Mengetahui  
Dekan FIS UNP

Padang, September 2021  
Disetujui Oleh,  
Pembimbing



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum  
NIP. 19610218 198403 2 001

Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si  
NIP. 19740228 200112 1 002

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

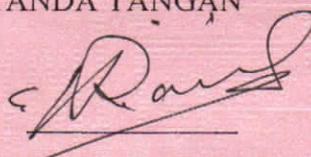
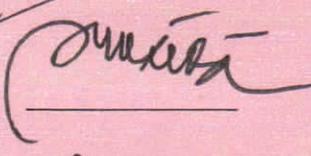
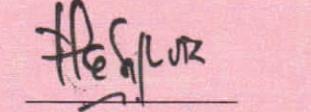
Pada Hari Kamis, 19 Agustus 2021

Pengembangan e-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Flipbook Maker*

Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA 1 Sawahlunto

Nama : Yulia Wilki Rahayu  
NIM/TM : 17058096/2017  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, September 2021

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua	: Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Junaidi, S.Pd., M.Si.	2. 
3. Anggota	: Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulia Wilki Rahayu  
NIM/TM : 17058096/2017  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan e-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA 1 Sawahlunto”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sosiologi

Saya yang menyatakan



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si  
NIP.19731202 200501 1 001



Yulia Wilki Rahayu  
NIM. 17058096

## ABSTRAK

**Yulia Wilki Rahayu, 2017. “ Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Flipbook Maker* untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar dalam bentuk e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto dan mengungkapkan tingkat kelayakan dan praktikalitas bahan ajar dalam bentuk e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Researce and Development*) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop* dan *disseminate*). E-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* divalidasi oleh tiga orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen sosiologi FIS UNP dan 1 orang guru sosiologi SMAN 1 Sawahlunto dengan menggunakan instrumen berupa angket validitas. Uji praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru sosiologi SMAN 1 Sawahlunto dan 36 peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 1 Sawahlunto dengan menggunakan angket praktikalitas. Data hasil angket validitas dan angket praktikalitas dianalisis menggunakan momen cappa cohen.

Berdasarkan hasil analisis angket validitas dari penilaian ahli media diperoleh rata-rata momen kappa sebesar 0,83 dengan kategori kevalidan “sangat tinggi”, dari penilaian ahli materi diperoleh momen kappa sebesar 0,88 dengan kategori kevalidan “sangat tinggi”. Hasil analisis angket praktikalitas dari penilaian guru diperoleh momen kappa sebesar 0,85 dengan kategori kepraktisan “sangat tinggi”. Sedangkan hasil analisis angket praktikalitas dari penilaian peserta didik diperoleh momen kappa sebesar 0,80 dengan kategori kepraktisan “tinggi”. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto yang dihasilkan sudah layak dan praktis.

***Kata Kunci : E-Modul, Flipbook Maker, Integrasi Sosial***

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatauh*

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Flipbook Maker* untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini, tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd.,M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos.,M.Si selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Sosiologi UNP.
3. Ibu Erda Fitriani, S.Sos.,M.Si selaku sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Sosiologi UNP dan dosen penasehat akademik (PA) yang membantu penulis dalam proses bimbingan seputar perkuliahan.
4. Bapak Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Bapak Junaidi, S.Pd.,M.Si. Ibu Ike Sylvia, S.IP.,M.Si.,M.Pd serta Ibu Nurlizawati, S.Pd.,M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
6. Majelis dosen Jurusan Sosiologi yang telah mendidik, membina dan memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Ibu Febi Dwi Lianda, S.Pd selaku guru sosiologi SMAN 1 Sawahlunto sekaligus sebagai pakar/ahli produk penelitian skripsi ini. Tarimakasih atas do'a dan dukungan sampai skripsi ini diselesaikan dengan baik.
8. Teristimewa untuk orang tua tercinta, kakak dan keluarga yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Terimakasih untuk sahabat saya yang terkasih Kintan Adela Putri, Renni Modita Putri, Merlin Orlna, Vina Rahmi Putri, Yuatama Rahmadini, Syarifa Aulia, Windri Wisti dan Widia Rahmi yang selalu memberikan semangat dan menjadi pendengat yang baik.
10. Peserta didik Kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto
11. Teristimewa untuk rekan-rekan pejuang skripsi sosiologi 2017 FIS UNP, serta semua pihak yang membantu dan memberikan motivasi terhdap penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga atas bimbingan, bantuan dan do'a tersebut dapat menjadi amal shalih dan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan selanjutnya.

Padang, Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
H. Asumsi Pengembangan .....	10
I. Definisi Operasional.....	10
<b>BAB II</b> .....	<b>12</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. E. Modul.....	12
1. Fungsi Modul .....	13
2. Komponen Modul .....	13
3. Karakteristik E-Modul .....	15
4. Kelebihan dan kekurangan E-Modul .....	16
5. Prinsip Pengembangan E-Modul .....	18
B. Pembelajaran Sosiologi.....	18
C. <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i> .....	19

D.	Karakteristik Materi Integrasi Sosial .....	21
E.	Teori Konstruktivisme .....	22
F.	Penelitian yang Relevan.....	23
G.	Kerangka Berfikir.....	25
<b>BAB III.....</b>		<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>		<b>28</b>
A.	Desain Penelitian.....	28
B.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
C.	Subjek Uji Coba .....	29
D.	Objek Penelitian.....	29
E.	Prosedur Penelitian.....	29
F.	Jenis Data .....	40
G.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
H.	Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV.....</b>		<b>47</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
A.	Hasil Penelitian .....	47
B.	Pembahasan.....	69
C.	Keterbatasan Penelitian.....	79
<b>BAB V .....</b>		<b>80</b>
<b>PENUTUP.....</b>		<b>80</b>
A.	Kesimpulan .....	80
B.	Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	27
2. Modifikasi model pengembangan perangkat .....	39
3. Peta Konsep Materi Integrasi Sosial .....	50
4. Cover e-Modul pembelajaran sosiologi .....	52
5. Petunjuk Belajar .....	53
6. Kompetensi Pembelajaran.....	54
7. Kegiatan Pembelajaran.....	55
8. Latihan Kegiatan .....	56
9. Lembar Evaluasi.....	56
10. Kunci Latihan Kegiatan dan Evaluasi.....	57
11. Glosarium.....	58
12. Daftar Pustaka .....	59
13. E-Modul dalam aplikasi <i>flipbook maker</i> .....	60
14. E-Modul dalam format <i>exe</i> .....	60
15. Rata-rata Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media.....	70
16. Rata-rata Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi .....	71
17. Rara-rata Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru dan Peserta Didik.....	76

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Nilai Ulangan Harian Peserta Didik KD 3.1 Kelompok Sosial .....	4
2. Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak .....	15
3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	21
4. Skala <i>Likert</i> .....	41
5. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media .....	42
6. Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi.....	43
7. Kisi-kisi Angket Praktikalitas .....	44
8. Kategori Keputusan Berdasarkan <i>Moment Kappa</i> (k).....	46
9. Rata-rata Hasil Uji Validitas E-Modul oleh Ahli Media .....	62
10. Rata-rata Hasil Uji Validitas E-Modul oleh Ahli Materi .....	63
11. Revisi E-Modul .....	64
12. Rata-rata Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Guru .....	66
13. Rata-rata Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Peserta Didik.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Kisi-kisi Angket Validitas Ahli Media dan Angket Validitas Ahli Media
3. Kisi-kisi Angket Validitas Ahli Materi dan Angket Validitas Ahli Materi
4. Kisi-kisi Angket Praktikalitas dan Angket Praktikalitas
5. Peta Konsep
6. Kisi-kisi Soal Evaluasi dan Soal Evaluasi
7. Hasil Validasi Ahli Media
8. Pengolahan Data Hasil Uji Validasi E-Modul oleh Ahli Media
9. Hasil Validasi Ahli Materi
10. Pengolahan Data Hasil Uji Validasi E-Modul oleh Ahli Materi
11. Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Guru
12. Pengolahan Data Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Guru
13. Lembar Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Peserta Didik
14. Pengolahan Data Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Peserta Didik
15. Pengolahan Data Jawaban Peserta Didik Pada E-modul
16. Surat Izin Penelitian dari Fakultas
17. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan
18. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMAN 1 Sawahlunto
19. Dokumentasi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi di abad ke-21 ini memberikan dampak dalam dunia pendidikan yakni terciptanya berbagai pembaharuan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi tersebut dapat dijadikan sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan pembelajaran. UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 menerangkan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman. Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan perlu melakukan inovasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan (Edi Wibowo, 2018). Pendidikan diharapkan dapat membentuk individu-individu yang berkompentensi, sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pemerintah terus meningkatkan kualitas dan kompetensi peserta didik dengan memperbaiki kualitas sarana dan prasarana pendidikan untuk menyikapi tuntutan abad ke-21. Selain memperbaiki sarana dan prasarana pendidikan pemerintah juga melakukan perbaikan kurikulum, yakni merubah kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013. Menurut (Henggraini Eka Putri, 2020) kurikulum 2013 menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*), dimana guru berperan sebagai fasilitator dalam merangsang, menunjang dan memotivasi minat

belajar peserta didik agar memahami materi pembelajaran. (Shafa, 2014) menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan pada keaktifan peserta didik untuk bisa belajar secara mandiri. Berkaitan dengan hal tersebut, maka seorang guru dituntut harus mampu merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin agar pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran yang baik dapat dicapai dengan menggunakan bahan ajar yang dapat menarik minat siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Indah Permata Putri, Nury Yuniasih, 2020). Keaktifan peserta didik juga dapat dicapai dengan menggunakan bahan ajar yang inovatif, kreatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Berkaitan dengan teknologi informasi yang berkembang bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru adalah bahan ajar yang tentunya didukung dengan teknologi informasi sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya di bidang IT sekaligus meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Peneliti sudah melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran selama peneliti melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 1 Sawahlunto. Proses pembelajaran dilakukan secara daring melalui aplikasi *googleclassroom*. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara guru mengirimkan *powerpoint* kemudian peserta didik diminta untuk mencatat kedalam buku catatan atau diprint dan ditempel di buku catatan, setelah itu peserta didik diberi penugasan, dengan pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak maksimal karena peserta didik hanya terfokus untuk memindahkan materi kedalam buku catatan

tanpa memahami materi terlebih dahulu. Pembelajaran daring menyebabkan kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dapat dilihat dari masih terdapat peserta didik yang terlambat mengirimkan tugas dari waktu yang telah ditentukan, bukan hanya itu pembelajaran daring juga berpengaruh kepada motivasi peserta didik, dimana masih terdapat peserta didik yang sama sekali tidak mengirimkan tugas. Selain *powerpoint* yang diberikan guru, sumber belajar lain yang digunakan oleh peserta didik ketika dirumah ialah sumber belajar dari internet yang belum pasti kebenarannya karena pada umumnya peserta didik tidak memiliki buku cetak. Sebenarnya sekolah memiliki buku cetak, namun buku yang dimiliki sekolah jumlahnya terbatas dan hanya bisa dipakai ketika belajar di sekolah.

Selain melakukan pengamatan peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru sosiologi di SMAN 1 Sawahlunto mengenai bahan ajar, model dan metode yang biasanya diterapkan, diperoleh informasi bahwa biasanya guru menggunakan bahan ajar berupa buku cetak, LKS, dan modul, namun modul tersebut belum memuat komponen-komponen yang lengkap dan masih dalam bentuk modul cetak. Selain menggunakan bahan ajar guru juga menggunakan media seperti video dan *powerpoint*. Model yang biasa digunakan yaitu *discovery learning* dengan metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab. Bahan ajar yang digunakan tersebut ternyata belum sepenuhnya membantu peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri, belum membuat peserta didik aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan metode ceramah yang hanya berpusat kepada guru juga menyebabkan peserta didik bosan ketika belajar. Hal tersebut tentu

tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, dimana pada kurikulum 2013 pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik (*student center*) (Henggraini Eka Putri, 2020).

Pelajaran sosiologi adalah mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SMA dan sederajat yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (a) memahami konsep-konsep sosiologi, (b) memahami berbagai peran sosial dalam masyarakat, (c) menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial. Salah satu materi sosiologi yang dipelajari oleh peserta didik kelas XI SMA/MA pada semester I adalah kelompok sosial. Berikut adalah tabel nilai ulangan harian peserta didik kelas XI IPS 1, IPS 2 dan IPS 3 pada KD 3.1.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Peserta Didik KD 3.1 Kelompok Sosial

No	Kelas	Rata-rata UH
1	XI IPS 1	76,78
2	XI IPS 2	77,39
3	XI IPS 3	71,27

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai terendah pada ulangan harian materi kelompok sosial terdapat pada kelas XI IPS 3. Permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan diatas dapat diatasi dengan melakukan inovasi terhadap bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar yang memanfaatkan aplikasi yaitu berupa e-Modul (modul elektronik). E-Modul merupakan modul cetak yang dikemas kedalam format digital. E-modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode,

batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Kadek Aris Priyanthi, Ketut Agustini, 2017). Modul elektronik merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan dalam bentuk elektronik menggunakan hard disk, disket, CD, atau *flashdisk* yang dapat dibaca menggunakan komputer (Prayudha, 2014). E-Modul memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak karena e-Modul dapat dilengkapi dengan audio, gambar, animasi, video, serta tes/kuis untuk memberikan umpan balik bagi siswa secara otomatis (I M. Suarsana, 2013). Menurut Dryanto dalam (Nurhasikin, Kurnia Ningsih, 2019) komponen yang terdapat dalam sebuah modul terdiri dari judul, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, petunjuk penggunaan modul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, lembar kegiatan peserta didik, soal evaluasi, glosarium dan daftar pustaka. Keuntungan belajar menggunakan e-Modul yaitu peserta didik diberi ruang untuk belajar mandiri yang mengacu pada kurikulum 2013, dimana pembelajaran berpusat kepada peserta didik. E-modul juga dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri baik itu di sekolah atau di rumah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Adeliana, 2019) disebutkan bahwa hasil uji-t pembelajaran menggunakan e-Modul yang diterapkan di kelas X MIPA 1 lebih efektif dari kelas X MIPA 2 yang pembelajarannya tidak menggunakan e-Modul. Hasil analisis menggunakan N-Gain yaitu terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian tersebut adalah aplikasi yang digunakan, aplikasi yang digunakan oleh peneliti yakni aplikasi *flipbook maker*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Edi Wibowo, 2018), hasil penelitiannya adalah pembelajaran dengan e-Modul dalam hal ini berbentuk flipbook mendapatkan respon yang sangat memuaskan baik itu dari guru maupun dari peserta didik. Oleh karena itu e-Modul yang dikembangkan tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan. Perbedaan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah pada mata pelajarannya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Arvi Sekar Farenta, Sulton, 2016) yakni Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Mata Pelajaran Kimia untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang. Dalam penelitian yang dilakukannya menunjukkan bahwa penggunaan e-Modul dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik . Sehingga dapat dijelaskan peserta yang belajar dengan menggunakan e-Modul ini hasilnya lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh (Fhina Haryanti, 2016) yakni Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan *flipbook maker* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Segitiga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul tersebut valid dan layak digunakan oleh peserta didik yang dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi yaitu 82,03% yang artinya layak digunakan, serta hasil respon peserta didik untuk persentase kelayakan diperoleh sebesar 83,92 persen yang berada pada kategori baik. Persamaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama

menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran.

Melihat pemaparan masalah dan beberapa penelitian terdahulu, maka peneliti merasa penting dikembangkannya sebuah bahan ajar yang inovatif dan menarik bagi peserta didik sehingga e-Modul dapat mempermudah peserta didik memahami materi. Sehingga hal itu menjadi dasar bagi peneliti untuk melaksanakan sebuah penelitian yang diberi judul “Pengembangan e-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Flipbook Maker* untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran sosiologi di kelas XI SMA yaitu:

1. Bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya dapat membimbing peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri.
2. Keterbatasan sumber belajar yang dimiliki peserta didik saat pembelajaran daring.
3. Belum membuat peserta didik aktif dan termotivasi dalam belajar.
4. Belum tersedianya e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *Flipbook Maker* khususnya pada materi integrasi sosial.

## **C. Batasan Masalah**

Karena adanya keterbatasan pada penulis, baik waktu, tenaga, biaya, serta menghindari ketidakjelasan dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar pada penelitian ini adalah pembuatan modul elektronik (e-Modul) berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto.
2. Pembuatan bahan ajar berbentuk e-Modul ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitas e-Modul pembelajaran tersebut.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana tingkat kelayakan dan praktikalitas e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto yang dikembangkan?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Menghasilkan bahan ajar dalam bentuk e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto.
2. Mengungkapkan kelayakan dan praktikalitas bahan ajar dalam bentuk e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut ini:

1. Bagi guru, sebagai alternatif bahan ajar sosiologi yang inovatif untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, sebagai sumber ide dan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Adapun gambaran e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* adalah sebagai berikut:

1. Produk bahan ajar ini berupa e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto khususnya pada materi integrasi sosial
2. E-Modul yang disusun merupakan e-Modul dengan karakteristik *self instructional* yang memiliki kelengkapan bahan ajar berupa:
  - a. Cover
  - b. Adanya petunjuk belajar
  - c. Peta konsep
  - d. Kompetensi yang akan dicapai
  - e. Kegiatan Pembelajaran

- f. Latihan Kegiatan
- g. Lembar evaluasi
- h. Kunci latihan kegiatan dan evaluasi
- i. Glosarium
- j. Daftar pustaka

## **H. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* memiliki asumsi sebagai berikut:

1. E-Modul dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar sekaligus media belajar.
2. E-Modul dapat menjadi bahan ajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.
3. E-Modul yang dikembangkan berdasarkan alur penelitian dan pengembangan.

## **I. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menilai produk yang dikembangkan tersebut.

2. E-Modul adalah modul yang disajikan dalam format digital yang disusun secara sistematis dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

3. *Flipbook maker* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk menyajikan modul kedalam bentuk buku elektronik sehingga peserta didik dapat membaca dengan merasakan seakan membuka buku secara fisik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. E. Modul**

Modul diambil dari istilah dalam dunia teknologi pendidikan, yang berarti alat ukur yang lengkap. Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan dan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri sehingga dapat menemukan konsep (Mulyasa, 2009). Modul merupakan bahan ajar yang dikemas dalam suatu pembelajaran terkecil yang tersusun secara sistematis berdasarkan kurikulum agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan menguasai kompetensi yang diajarkan (Sirate & Ramadhana, 2017). Pendapat lain dikemukakan oleh Prastowo dalam (Nurhasikin, Kurnia Ningsih, 2019) bahwa modul adalah Modul adalah bahan ajar yang disusun agar mudah dipahami oleh siswa dan disusun secara sistematis serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan usia peserta didik agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan dari pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis kemudian dikemas semenarik mungkin agar dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Sehingga dengan adanya modul peserta didik dapat memahami pembelajaran secara lebih mudah yang sesuai dengan usianya serta modul dapat dijadikan bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Sebuah modul akan

bermakna kalau peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Untuk itu modul harus menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik, dan disajikan menggunakan bahasa yang baik, menarik serta dilengkapi dengan ilustrasi.

### **1. Fungsi Modul**

Modul memiliki empat fungsi sebagai berikut:

- a. Bahan ajar mandiri. Modul berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri. Tidak tergantung pada pendidik.
- b. Menggantikan fungsi pendidik. Modul harus mampu menjelaskan materi sehingga dapat dipahami oleh peserta didik.
- c. Sebagai alat evaluasi. Modul dapat mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi.
- d. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Modul memuat materi pembelajaran sehingga dapat berfungsi sebagai sumber belajar (Prastowo, 2011).

### **2. Komponen Modul**

Di dalam sebuah modul terdapat metode, materi, dan alat evaluasi yang dibuat menarik dan sistematis agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Daryanto dalam (Nurhasikin, Kurnia Ningsih, 2019) menyatakan bahwa komponen-komponen yang ada pada modul, yaitu: judul, kata pengantar, daftar

isi, peta konsep, petunjuk penggunaan modul, kompetensi dasar, materi, lembar kerja, soal evaluasi, glosarium, dan daftar pustaka.

Seiring dengan kemajuan teknologi modul dapat dikembangkan dan disajikan dalam format digital/elektronik yang disebut dengan e-Modul, e-Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Kadek Aris Priyanthi, Ketut Agustini, 2017). Pendapat lain, yaitu modul elektronik atau e-Modul merupakan informasi yang ditampilkan dalam format buku kemudian disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Wijayanto, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa e-Modul adalah bahan ajar non cetak yang dikemas dalam format digital, disusun secara sistematis dan dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri. E-modul dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber belajar yang ada di sekolah, dapat meningkatkan kemandirian dan mempermudah peserta didik dalam belajar, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik serta dapat memperkaya media pembelajaran guru dalam melakukan pembelajaran di kelas (Pradnyana, 2017).

Berdasarkan yang telah di paparkan diatas mengenai pengertian modul dan e-Modul, tidak terlihat adanya perbedaan prinsip pengembangan antara modul konvensional atau modul cetak dengan e-Modul. Perbedaan keduanya hanya terlihat

pada format penyajiannya. Pada umumnya e-Modul mengadaptasi komponen-komponen yang ada pada modul cetak. Perbedaan modul dengan e-Modul dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak

<b>Modul Elektronik</b>	<b>Modul Cetak</b>
Format elektronik (dapat berupa file .doc, .exe, .swf, dll)	Format berbentuk cetak (kertas)
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan software khusus (laptop, PC, HP, Internet)	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang tercetak
Lebih praktis untuk dibawa	Berbentuk fisik, untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakkan
Biaya produksi lebih murah	Biaya produksi lebih mahal
Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu
Menggunakan sumber daya tenaga listrik	Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya
Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.	Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

(Kadek Aris Priyanthi, Ketut Agustini, 2017)

### 3. Karakteristik E-Modul

E-Modul bisa dilengkapi dengan video, audio dan animasi agar dapat menambah pengalaman belajar peserta didik. E-Modul memiliki beberapa karakteristik yang terdiri dari:

- a. *Self instructional*, peserta didik dapat belajar sendiri dan tidak perlu bergantung pada pihak lain
- b. *Self contained*, materi pembelajaran dari satu kompetensi dasar terdapat dalam satu modul utuh
- c. *Stand alone*, modul yang dikembangkan dapat digunakan tanpa bantuan media lain
- d. *Adaptif*, memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
- e. *User friendly*, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya.
- f. Konsisten dalam penggunaan font, spasi dan tata letak.
- g. Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer.
- h. Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- i. Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi software
- j. Desain memperhatikan prinsip pembelajaran (Kemendikbud, 2017).

#### **4. Kelebihan dan kekurangan E-Modul**

Kelebihan yang dimiliki e-Modul dibandingkan dengan modul cetak ialah sifat e-Modul yang interaktif memudahkan dalam navigasi, dapat menampilkan/memuat gambar, *audio*, *video* dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang

memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (I M. Suarsana, 2013). Selain itu modul elektronik ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efisien dan efektif, serta interaktif. Kelebihan lain yang ada pada e-Modul, diantaranya:

- a. Penyajian bersifat interaktif.
- b. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik.
- c. Tidak hanya bersifat verbal tetapi juga audio-visual dengan penggunaan video.
- d. Pembelajaran menjadi lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- e. Dilengkapi alat evaluasi sehingga guru dan peserta didik mengetahui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Bahan ajar terbagi merata dalam satu semester.

Selain memiliki kelebihan e-Modul juga memiliki kekurangan:

- a. Pengembangan e-Modul membutuhkan biaya yang besar serta membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru harus tekun dalam memantau proses belajar peserta didik dan terus memberi motivasi.
- c. Peserta didik harus memiliki sikap disiplin belajar yang tinggi sehingga hal ini sulit dilaukan bagi peserta didik yang kurang matang (Kemendikbud, 2017).

## 5. Prinsip Pengembangan E-Modul

Prinsip pengembangan e-Modul adalah sebagai berikut:

- a. Bisa menumbulkan minat belajar peserta didik
- b. Ditulis dan dirancang agar bisa digunakan oleh peserta didik
- c. Disusun menurut pola belajar peserta didik yang fleksibel
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran (*goals & objectives*).
- e. Disusun berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik
- f. Berfokus kepada peserta didik untuk berlatih
- g. Mengakomodasi kesulitan belajar peserta didik
- h. Memerlukan sistem navigasi yang baik
- i. Selalu memberikan kesimpulan
- j. Gaya bahasa yang digunakan komunikatif dan semi formal
- k. Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran
- l. Terdapat strategi pembelajaran yakni pendahuluan, penyajian dan penutup
- m. Mempunyai umpan balik
- n. Menunjang *self assessment*
- o. Adanya petunjuk atau pedoman penggunaan modul (Kemendikbud, 2017).

## B. Pembelajaran Sosiologi

Reucek dan Warren mengemukakan bahwa sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok. William F. Ogburn dan Mayer F. Nimkoff berpendapat bahwa sosiologi merupakan penelitian yang

dilakukan secara ilmiah terhadap interaksi sosial dan hasilnya adalah organisasi sosial. J.A.A van Doorn dan C.J Lammers mengemukakan bahwa sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang struktur-struktur dan proses kemasyarakatan yang stabil. Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi menyatakan bahwa Sosiologi atau ilmu masyarakat adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial (Soekanto, 2007).

Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan murni (*pure science*) bukan merupakan ilmu pengetahuan terapan (*applied science*). Sosiologi memberikan kompetensi kepada peserta didik dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai terciptanya integrasi sosial. Pelajaran sosiologi adalah mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SMA dan sederajat yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (a) memahami konsep-konsep sosiologi, (b) memahami berbagai peran sosial dalam masyarakat, (c) menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial (Depdiknas, 2008).

### **C. Software Kvisoft Flipbook Maker**

Kvisoft *flipbook maker* adalah perangkat lunak profesional yang dapat mengubah pdf menjadi buku *flash* bolak-balik publikasi digital. *Software* ini juga berguna untuk membuat *e-book*, *e-Modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. *Flipbook maker* dapat mengubah tampilan file pdf menjadi lebih menarik sama seperti layaknya sebuah buku yakni dalam tampilan buku elektronik digital atau *flipbook* sehingga

peserta didik dapat membaca dengan merasakan seakan membuka buku secara fisik. *flipbook maker* memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Perangkat lunak ini dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.

Bahan ajar yang dirancang dengan *software flipbook maker* ini dapat ditambahkan dengan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. Sedangkan *output* dari *software* ini berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP (Doni Sugianto, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, 2013). Aplikasi ini fleksibel terhadap waktu dan tempat.

### **1. Kelebihan**

Beberapa kelebihan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yaitu:

- a. Peserta didik punya pengalaman dari media pembelajaran.
- b. Media yang bervariasi dapat menghilangkan kebosanan peserta didik.
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- d. Peserta didik tidak mudah bosan dalam belajar karena pengemasannya yang menarik.
- e. Penggunaanya bisa tanpa online internet.
- f. Mudah dibaca dan dicermati dengan detail karena bisa di *zoom*.
- g. Memiliki fitur pencarian sehingga mudah dalam pencarian kata.
- h. Dapat digunakan di computer, laptop dan sejenisnya.

## 2. Kelemahan

Beberapa kekurangan yang dimiliki *kvisoft flipbook maker* yaitu:

- a. Hanya bisa digunakan pada gadget yang mendukung fitur flash.
- b. Tidak ada penanda halaman mana saja yang sudah dibaca.
- c. Perlu perencanaan yang matang dan waktu yang lama untuk memodifikasi media (Yogiswara, 2019)

### D. Karakteristik Materi Integrasi Sosial

Integrasi sosial merupakan materi sosiologi yang dipelajari di kelas XI IPS semester genap. Materi integrasi sosial meliputi beberapa konsep utama, yakni: 1) Pengertian integrasi sosial, 2) faktor pendorong terbentuknya integrasi sosial, 3) proses integrasi sosial, dan 4) bentuk-bentuk integrasi sosial. Materi integrasi sosial ini memiliki karakteristik berupa materi faktual, konseptual dan prinsip yang dapat dijelaskan dengan metode dan media yang beragam.

Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus kurikulum 2013 disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar KD- 3	Kompetensi Dasar KD- 4
3.5 Memiliki pengetahuan mengenai bagaimana melakukan pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan sosial, konflik dan kekerasan di masyarakat	4.5 Melakukan penelitian sederhana berorientasi pada pemecahan masalah berkaitan dengan permasalahan sosial dan konflik yang terjadi di masyarakat sekitar

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi (Pengetahuan)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi (Keterampilan)</b>
3.5.1 Menjelaskan pengertian dan syarat integrasi sosial 3.5.2 Menentukan faktor terbentuknya integrasi sosial 3.5.3 Menjelaskan proses integrasi sosial 3.5.4 Mendeskripsikan bentuk-bentuk integrasi sosial	4.5.1 Menyimpulkan pengertian integrasi 4.5.2 Menyajikan secara tertulis faktor terbentuknya integrasi sosial 4.5.3 Melakukan penelitian sederhana tentang upaya integrasi dan reintegrasi sosial dalam penyelesaian konflik dan mewujudkan perdamaian

#### **E. Teori Konstruktivisme**

Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri hal ini searah dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme. Menurut Shymansky (dalam Suparlan, 2019: 83) konstruktivisme adalah aktivitas seorang peserta didik yang aktif dalam membina pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah dimiliki sebelumnya. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang membebaskan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya melalui sebuah kegiatan dimana mereka harus aktif dalam mengusun konsep dan memberi makna terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

Konstruktivisme memiliki asumsi bahwa orang, perilaku dan lingkungan berinteraksi secara timbal balik. Adapun asumsinya, yaitu: *pertama*, manusia merupakan peserta didik yang aktif mengembangkan pengetahuan bagi dirinya sendiri, *kedua*, guru sebaiknya tidak menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional, tetapi guru harus membangun situasi yang menarik, menggunakan berbagai media agar peserta didik tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran (Suparlan, 2019).

Peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme oleh Jean Bruner. Dasar pemikiran Bruner adalah pendapat Piaget yang mengatakan bahwa anak harus aktif belajar di dalam kelas. Teori konstruktivisme merupakan salah satu prinsip yang penting dalam psikologi pendidikan yang mengatakan bahwa guru tidak hanya sekedar memberi pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di benaknya (Nur, 2002). Berdasarkan hal tersebut e-Modul dapat membantu peserta didik dalam membangun pengetahuannya secara mandiri.

#### **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ela Adheliana, disebutkan bahwa hasil uji-t pembelajaran menggunakan e-Modul yang diterapkan di kelas X MIPA 1 lebih efektif dari kelas X MIPA 2 yang pembelajarannya tidak menggunakan e-Modul. Hasil analisis menggunakan N-Gain yaitu terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik (Adheliana, 2019) Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian tersebut adalah

aplikasi yang digunakan, aplikasi yang digunakan oleh peneliti yakni aplikasi *flipbook maker*.

2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* materi himpunan”. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa e-Modul menggunakan *kvisoft flipbook maker* memperoleh nilai rata-rata dengan kriteria sangat baik. Respon guru dan peserta didik terhadap e-Modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* memperoleh nilai rata-rata skor masing masing 3,64 dan 3,49 dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menandakan bahwa e-Modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan (Edi Wibowo, 2018).
3. Penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran Kimia untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi efektif dengan menggunakan *e-Module*. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan *e-Module*. Hasil belajar siswa lebih baik dengan menggunakan *e-Module* dibandingkan yang tidak (Arvi Sekar Farenta, Sulton, 2016). Persamaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian tersebut adalah sama-sama mengembangkan e-Modul. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut mengembangkan e-Modul berbasis *problembased learning*

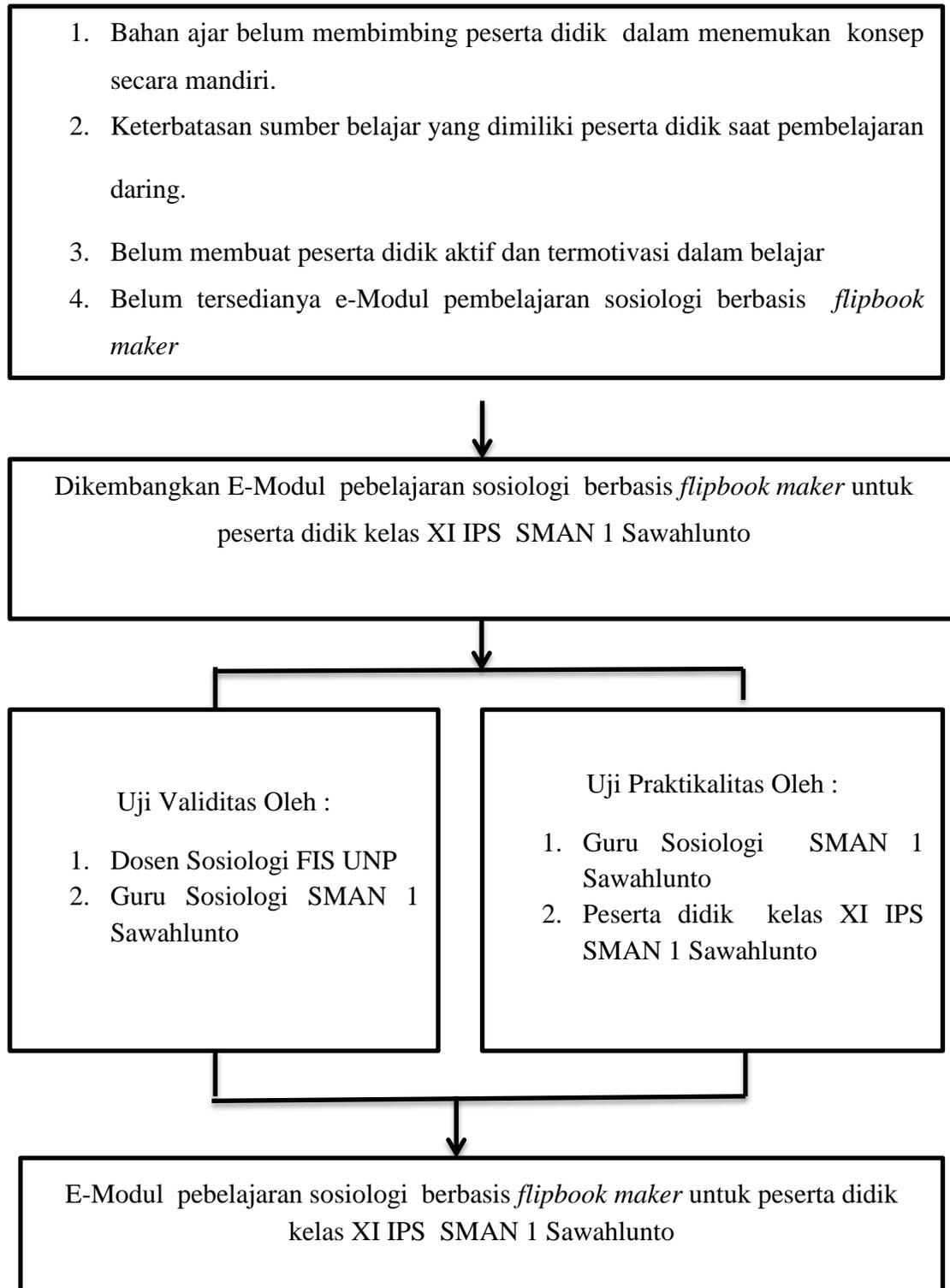
sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pengembangan e-Modul berbasis *flipbook maker*

4. Penelitian yang berjudul “*Pengembangan modul matematika berbasis discovery learning berbantuan flipbook maker untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi segitiga*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa modul tersebut valid dan layak digunakan oleh peserta didik yang dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi yaitu 82,03% yang artinya layak digunakan, serta hasil respon peserta didik untuk persentase kelayakan diperoleh sebesar 83,92 persen yang berada pada kategori baik (Fhina Haryanti, 2016). Persamaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran.

### **G. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat dilihat bahwa pembelajaran sosiologi tentunya memerlukan bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi, membuat peserta didik aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan adalah e-Modul. Pemakaian e-Modul bertujuan agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi. Oleh karena itu diperlukan adanya bahan ajar dalam bentuk e-Modul berbasis *flipbook maker* pada materi integrasi sosial. E-Modul kemudian diuji kelayakannya

melalui uji validitas dan praktikalitas. Uji validitas oleh dosen sosiologi dan guru sosiologi, Uji praktikalitas dilakukan oleh guru sosiologi dan peserta didik kelas XI SMA. Sesuai uraian diatas maka kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis data yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. E-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D untuk menghasilkan e-Modul yang layak dan praktis.
2. E-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto yang telah dikembangkan di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Kategori kevalidan yang diperoleh dari ahli media yaitu sangat tinggi dengan nilai 0,83, kategori kevalidan yang diperoleh dari ahli materi yaitu sangat tinggi dengan nilai 0,88.
3. Berdasarkan hasil analisis momen kappa, e-Modul pembelajaran sosiologi berbasis *flipbook maker* untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Sawahlunto memiliki nilai praktikalitas dari guru sebesar 0,85 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi, dari peserta didik diperoleh nilai praktikalitas sebesar 0,80 dengan kategori kepraktisan tinggi.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi guru. E-Modul ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan pada materi integrasi sosial.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan video dalam e-Modul yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adeliana, E. (2019). *Pengembangan E-Modul Berbasis Challenging Task untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 1 Tempilang*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Arvi Sekar Farenta, Sulton, P. S. (2016). *Pengembangan E-module Berbasis Problem Based Learning Mata Pelajaran Kimia untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang*. 1159–1168.
- Asrial, Syahrial, Maison, Dwi Agus Kurniawan, S. O. P. (2020). *Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception , Interest , And Motivation of Students in Class V Elementary School*. 9(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Budhi Oktavia, Rahadian Zainul, Guspatni, A. P. (2018). *Pengenalan Dan Pengembangan E-Modul Bagi Guru- Guru*.
- Daryanto. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Dewi, N. (2015). Merancang Pencapaian Kompetensi Dasar Melalui Perumusan Indikator. *E-Buletin*, 1–11.
- Doni Sugianto, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, Y. M. (2013). *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digitas*. IX(2), 101–116.
- Edi Wibowo, D. D. P. (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>
- Evi Wahyu Wulansari, Sri Kntun, P. S. (2018). Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Pendidikan Ekonomi*, 12, 1–7. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>
- Fhina Haryanti, B. A. S. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Segitiga. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol1no2.2016pp147-161>
- Henggraini Eka Putri, U. (2020). *The Development Of E-Modules Problem Based Learning Using Google Classroom For Basic Electricity And Electronics At Vocational School*. 4, 84–93.
- I M. Suarsana, G. A. M. (2013). *Pengembangan E-modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa*. 2(2), 264–275.
- Indah Permata Putri, Nury Yuniasih, S. H. S. (2020). *Pengembangan E-modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 523–530.
- Istikomah, Riawan Yudi Purwako, P. N. (2020). *Pengembangan E-modul Matematika Berbasis Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir*

- Kreatif Siswa*. 7(2), 63–71.
- Kadek Aris Priyanthi, Ketut Agustini, G. S. S. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data ( Studi Kasus : Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja )*. 6(2), 40–49.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan praktis Penyusunan E-modul*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Mulyasa, E. (2009). *Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. (2002). *Psikologi Pendidikan: Fondasi untuk Pengajaran*. PSMS Program Pascasarjana Unesa.
- Nurhasikin, Kurnia Ningsih, T. T. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA. *Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8, 163–178. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8.i2.1223>
- Pradnyana, G. A. (2017). *Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery earning pada Materi Pelajaran “Sisem Komputer” untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*. 14(1), 40–49.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Prayudha, D. R. (2014). *Pengembangan E-modul dengan Model Problem Based Learning pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII*. 48–56.
- Shafa. (2014). Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14(32), 81–96.
- Sirate, S. F. S., & Ramadhana, R. (2017). *Pengembangan modul pembelajaran berbasis keterampilan literasi*. VI(2), 316–335.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88.
- Suryosubroto. (2002). *Sistem Pengajaran dengan Modul*.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Kontstruktivistik. Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Prestasi Pustaka.
- Waseso, H. P. (2018). *Kurikulum 2013 dalam Perspektif Teori Pembelajaran Konstruktivis*. 1(1), 59–72.
- Watters, S. B. & P. A. (2008). *Statistics In A Nutshell A Desktop Quick Reference*. O’Reilley Media, Inc.
- Wijayanto, M. S. Z. (2014). Pengembangan E-modul Berbasis Flip Book Maker dengan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Matematika and Sciences Forum 2014*, 625–628.
- Yogiswara, S. C. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA*.

- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Zainul, A. A. D. and R. (2020). *Pengembangan E-Modul Larutan Penyangga Berbasis Discovery Learning Untuk Kelas XI SMA / MA*. 2(1).