

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI DAN KREATIVITAS MAHASISWA PRODI
PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN STAMBUK 2022 UNIVERSITAS
NEGERI MEDAN**

Irma¹, Hasyim²

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Email: irma252504@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis flipbook sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi dan kreativitas mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa. E-modul dikembangkan sebagai alternatif dari media konvensional yang kurang menarik dan terbatas secara visual maupun aksesibilitas. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta mahasiswa semester IV pada mata kuliah *Korespondensi*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respon mahasiswa, dan tes pre-test serta post-test. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Paired Samples T-Test* serta *Independent Samples T-Test* melalui program SPSS versi 26. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan rata-rata sebesar 84,6%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Respon mahasiswa terhadap e-modul menunjukkan nilai rata-rata total sebesar 44,12 dari 50, yang menunjukkan respon sangat positif. Hasil uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test sebesar 25,67 poin dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Sementara itu, hasil uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam hal prestasi ($p = 0,044$) maupun kreativitas ($p = 0,039$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak, diterima dengan baik oleh mahasiswa, dan efektif dalam meningkatkan prestasi dan kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. E-modul ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa di era modern.

Kata Kunci: Pengembangan, E-Modul, Flipbook, Prestasi Belajar, Kreativitas, Pendidikan Administrasi Perkantoran

ABSTRACT

The study aims to develop a flipbook based e-module as a learning medium in an effort to enhance student achievement and creativity in the office administration education study program. The background of this study is the need for innovative, interactive, and technology oriented learning media, especially are developed as alternatives to less attractive and visually restricted konvensional media as well as accessibility. The study employs the method of research and development (R&D) by adapting the development model, 4-D (Define, Design, Define, Develop). The research subject consists of a media expert, an expert. Materials, linguists, and Fourth semester students on correspondence courses. Data collection techniques are done through expert validation, student responses, and pre-test and post-test tests. The data was analyzed using descriptive statistics and standardized tests and independent examinations test through version 26 SPSS programs. Validation by experts indicates that the developed e-modules scored an average worthiness score of 84.6%, which is included in the “totally feasible” category. The student response to the e-module shows a total value of 44.12 out of 50, which shows a very positive response. Preliminary results show an increase in average value from pre-test to post-test by 25.67 points with significant value 0.000 ($p < 0.05$), which means that the increase is statistically significant. Meanwhile, independent test-tests indicate that there is a significant difference between experiment and control groups in terms of achievement ($p=0.0044$) as well as creativity ($p=0.0039$), it may be concluded that the flipbook based e-modules developed in this research are perfectly feasible, well received by students, and effective in promoting student achievement and creativity in the learning process. The e-modules can be an innovative digital learning media alternative and compatible with the characteristics of students in the modern age.

Keywords : Development, e-modules, flipbook, learning achievement, creativity, office administration education.

1. PENDAHULUAN

Meskipun pendidikan merupakan proses yang rumit, perkembangan manusia selalu menyertai kompleksitasnya. Melalui proses belajar mengajar, pendidikan mengembangkan berbagai aspek kehidupan. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai dan dapat dicapai seefektif mungkin, sejumlah isu dalam proses pembelajaran harus diseimbangkan dan distabilkan. Seiring kemajuan teknologi, pendidikan Indonesia berpotensi meningkat. Melalui Classroom, Zoom, Meet, WhatsApp, dan aplikasi pendukung lainnya, mahasiswa dapat belajar langsung dari dosen. Berbagai kemajuan di bidang pendidikan didorong oleh penyebaran informasi yang cepat akibat pesatnya pertumbuhan teknologi informasi. Penggunaan media digital dalam proses pendidikan merupakan salah satu contoh inovasi ini. Modul elektronik berbasis flipbook merupakan media pembelajaran daring yang dinamis dan menarik, menyerupai buku fisik dengan halaman yang dapat dibolak-balik. Mahasiswa yang terdaftar dalam program Pendidikan Administrasi Perkantoran (ADP) harus mampu mengevaluasi kualitas buku teks, memastikan bahwa buku teks tersebut mendukung pengembangan kompetensi di tempat kerja, selain relevan dengan kurikulum. Hal ini penting karena mahasiswa ADP diharapkan menjadi pengajar atau menyediakan sumber daya pendidikan, terutama dalam bidang manajemen perkantoran. Dengan membangun modul elektronik berbasis flipbook, mahasiswa dapat menilai penerapan dan isi buku teks manajemen perkantoran sekaligus berpartisipasi dalam pembuatan materi pembelajaran. E-modul yang dihasilkan disusun menjadi beberapa e-modul untuk membantu evaluasi mahasiswa dan berasal dari berbagai sumber yang terdapat dalam buku teks administrasi perkantoran. Pendidikan merupakan salah satu pilar

Setiap orang memiliki bakat dan keterampilan yang unik. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang untuk mendukung pengembangan manusia yang cakap dan mampu memenuhi tuntutan dunia modern. Indonesia telah menerapkan sejumlah kurikulum mutakhir. Sifat dinamis lingkungan pendidikan menuntut pembaruan dan adaptasi kurikulum yang berkelanjutan (Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015: 1). Kurikulum dirancang untuk memenuhi tuntutan masyarakat. Hal ini sejalan dengan kurikulum tahun 2013. Memasukkan keterampilan praktis ke dalam kegiatan pembelajaran merupakan komponen kunci dari kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013).

Karena modul elektronik sering kali dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti animasi, video, grafik, dan audio, modul bacaan harus dibuat dalam format yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan minat dan kegembiraan mahasiswa. Perkembangan ilmiah dan teknologi abad ke-21 telah memungkinkan terciptanya metode pembelajaran interaktif.

2. METODOLOGI

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*, dimana penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Jannah (2019:54). Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan 4-D yaitu (*Define, Design, Develop, Disseminate* atau diadaptasi) menjadi model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ekonomi (FE) Universitas Negeri Medan (UNIMED) yang beralamat di Jl. Williem Iskandar, Pasar V Medan Estate, pada mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2022 Universitas Negeri Medan.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi Penelitian

Menurut Sugiono (2019:80) “Populasi merupakan sekumpulan unsur atau elemen darinobjek penelitian”. Populasi pada penelitian ini yaitu Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2022 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang terdiri dari 2 kelas dan jumlah mahasiswa sebanyak 65 orang dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa ADP Stambuk 2022

No	Kelas	Jumlah Mahasiswa
1.	A Reguler	37 Orang
2.	B Reguler	28 Orang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan e-modul berbasis *flipbook* berdasarkan hasil validasi oleh para ahli E-modul berbasis *flipbook* yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh para ahli. Hasil validasi dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, menunjukkan rata-rata skor kelayakan sebesar 84,6%, yang berada dalam kategori “Sangat Layak”. Validasi media menunjukkan bahwa aspek teknis dan tampilan modul telah sesuai dengan standar kualitas, termasuk kemudahan navigasi, desain visual, dan kompatibilitas digital.

Validasi materi menunjukkan bahwa isi e-modul telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, sistematis, dan relevan. Sementara itu, hasil validasi bahasa memperlihatkan bahwa penggunaan bahasa dalam e-modul sudah

komunikatif, baku, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Masukan dari para validator juga telah dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap desain dan isimodul agar lebih optimal. Dengan demikian, dari sisi pengembangan, e- modul *flipbook* dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran digital yang baik dan efektif.

Tanggapan mahasiswa terhadap e-modul berbasis *flipbook* yang dikembangkan

Mahasiswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon yang diisi oleh 65 mahasiswa, diperoleh rata-rata total skor sebesar 44,12 dari skor maksimum 50, dengan nilai minimum 31 dan maksimum 50, serta simpangan baku sebesar 5,700. Setiap butir pernyataan dari angket menunjukkan skor rata-rata yang tinggi, yaitu berkisar antara 4,29 hingga 4,51 pada skala Likert 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa merasa terbantu dengan keberadaan e-modul tersebut. Mahasiswa menilai bahwa e-modul mudah digunakan, menarik, menyenangkan, dan memberikan keleluasaan dalam memahami materi secara mandiri. Penyajian yang interaktif dan visual membuat mahasiswa merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tanggapan mahasiswa yang sangat positif memperkuat bahwa e-modul berbasis *flipbook* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

4.1.1 Efektivitas e-modul berbasis *flipbook* dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa

Penggunaan e-modul berbasis *flipbook* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil *uji Paired Samples T-Test*, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* mahasiswa adalah 61,35, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 87,03, dengan selisih rata-rata sebesar 25,6757 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai *t*-hitung = 22,348

dengan derajat kebebasan (df) 64, yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut sangat signifikan secara statistik.

Selain itu, hasil uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan prestasi antara kelompok mahasiswa yang menggunakan e-modul dengan yang tidak. Nilai t-hitung sebesar 2,052 dan signifikansi 0,044 ($p < 0,05$) menegaskan bahwa mahasiswa yang menggunakan e-modul mengalami peningkatan prestasi belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan e-modul berbasis *flipbook* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan capaian akademik mahasiswa.

4.1.2 Kemampuan e-modul berbasis *flipbook* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa

E-modul berbasis *flipbook* juga mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket kreativitas, diperoleh skor rata-rata total sebesar 44,86 dari skor maksimum 50, dengan nilai minimum 31, maksimum 50, dan simpangan baku sebesar 5,508. Nilai rata-rata perbutir pernyataan berada dalam rentang 4,37 hingga 4,60, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih terdorong untuk berpikir kreatif, menyampaikan ide-ide baru, dan menyelesaikan tugas dengan pendekatan yang variatif selama menggunakan e-modul. Hasil uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 2,106 dan nilai signifikansi sebesar 0,039 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan e-modul dan kelompok yang tidak dalam hal kreativitas belajar. Modul yang dikembangkan terbukti mampu menstimulasi daya cipta mahasiswa melalui penyajian konten visual yang menarik, keterlibatan aktif dalam materi, dan fleksibilitas belajar. Dengan demikian, e-modul berbasis *flipbook* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga secara nyata meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik, khususnya dalam hal kreativitas.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan e-modul berbasis *flipbook* untuk meningkatkan prestasi dan kreativitas mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, makadapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kelayakan e-modul berbasis *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Modul ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, struktur materi, penggunaan bahasa, serta kemudahan akses navigasi.
2. Tanggapan mahasiswa terhadap e-modul berbasis *flipbook* sangat positif. Mahasiswa merasa terbantu dalam memahami materi, tertarik dengan tampilan modul, serta merasakan fleksibilitas dalam penggunaannya yang mendukung pembelajaran mandiri.
3. E-modul berbasis *flipbook* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Penggunaan modul ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan capaian akademik mahasiswa jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa modul tersebut.
4. E-modul berbasis *flipbook* mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa lebih aktif, kreatif dalam menyampaikan ide, dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

5. Bagi dosen dan pengelola program studi, e-modul berbasis *flipbook* inidapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, khususnya dalam pembelajaran administrasi perkantoran.
6. Bagi mahasiswa, disarankan untuk memanfaatkan e-modul ini sebagai sarana belajar mandiri, karena media ini telah terbukti meningkatkan pemahaman materi dan mendorong kreativitas dalam menyelesaikan tugas.
7. Bagi pengembang atau peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan e-modul serupa pada mata kuliah lain, serta memperluas cakupan uji coba dengan jumlah sampel yang lebih besar atau lingkungan pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. 2023. *Pengembangan E-Modul Berbasis Studi Kasus Pada Materi Sistem Saraf Kelas Xi Sma.*
- Amelia, R. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Dengan Menggunakan Software Flip Pdf Professional Pada Materi Hukum Newton.*
- Anisa, F. 2021. *Pengembangan E-Modul Berbantuan Media Interaktif dalam Pembelajaran.* Jurnal Pendidikan,12(1),45-56
- Anjani,M. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Kemandian Belajar Mahasiswa.* Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(2),66-74
- Azhari, M., Bahri, M. A. F., Asrul, M., & Rafida, T. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif.*
- Bukit, N. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Pada Materi Hukum Newton Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sma.*
- Carina Dewi Tria Utami Ningsih, & Wasitohadi. 2021. *“Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik dalam Materi Pecahan untuk Kelas 5 SD.”* Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 101–110.
- Dianawati, I. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.*
- Elisabeth, R. 2023. *Pengembangan E-Lkpd Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Smp Xaverius 4 Bandar Lampung Kelas.*
- Eva, Y. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Satu Semester Di Kelas V Sd/Mi.*

