

# E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Maker dalam Pendidikan Multikultural: Integrasi Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter Pancasila Mahasiswa

Bertolomeus Bolong<sup>1</sup>, Angela C. O. R. Lake<sup>1</sup>, Osniman Paulina Maure<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Universitas San Pedro, Kupang, Indonesia

## ABSTRACT

**Purpose** – Multicultural education is very important to strengthen the Pancasila character of students, but the current teaching methods are still theoretical and do not integrate local culture. The purpose of this research is to develop an interactive e-module based on Flipbook Maker for Multicultural Education courses by integrating the local wisdom of NTT.

**Method** – This study uses the Research and Development method with the ADDIE development model to design, develop, and test the feasibility of interactive e-modules based on Flipbook Maker. The development process through five stages-analysis, design, development, implementation, and evaluation-was carried out systematically, involving validation by experts and practitioners, as well as descriptive data analysis to assess the quality and feasibility of the e-module.

**Findings** – Validation results showed an average score of 3.307 from media experts, 3.167 from subject matter and language experts, and 3.238 from practitioners, categorizing the e-module as “highly valid” and “valid” with minor revisions. User evaluation yielded an average score of 3.347, confirming that the e-module is suitable for implementation without further revisions. The uniqueness of this e-module lies in its integration of local wisdom from NTT, which has not been incorporated by any previous researchers in the development of multicultural education learning materials.

**Research Implications** – The integration of local wisdom into digital learning media can improve understanding of multicultural education and strengthen students' Pancasila character. Flipbook Maker-based e-modules provide innovative solutions to educational challenges in the digital era. However, its implementation is limited to one university, limiting generalization. In addition, technology access constraints affect effectiveness, and the long-term impact on students' Pancasila character remains unmeasured.

 OPEN ACCESS

## ARTICLE HISTORY

Received: 14-03-2025

Revised: 17-04-2025

Accepted: 18-04-2025

## KEYWORDS

interactive e-module,  
multicultural  
education, flipbook  
maker, local wisdom,  
pancasila character

## Corresponding Author:

**Bertolomeus Bolong**

Department of Elementary School Teacher Education, Universitas San Pedro, Kupang, Indonesia

Email: [bolongocdbertho@yahoo.com](mailto:bolongocdbertho@yahoo.com)

## Pendahuluan

Keberagaman budaya, bahasa, dan agama di Indonesia merupakan realitas sosial yang kompleks dan menuntut pemahaman multikultural yang mendalam. Dalam konteks pendidikan tinggi, mata kuliah Pendidikan Multikultural berperan strategis dalam membentuk kesadaran kebangsaan serta karakter mahasiswa yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Namun demikian, berdasarkan fakta lapangan ditemukan bahwa masih saja timbul konflik dan ketegangan yang terjadi di antara generasi muda karena perbedaan etnis, agama, dan ras yang ada (Cathrin & Wikandaru, 2023; Irwandi & Chotim, 2017). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 29.983 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai pada aspek kesadaran multikultural di kalangan mahasiswa (Ayunda et al., 2022). Hal ini dipengaruhi oleh adanya perbedaan faktor sosial budaya dari mahasiswa, berupa komunikasi budaya dan adaptasi dalam interaksi sosial. Oleh sebab itu, mahasiswa perlu dibekali dengan pengetahuan tentang karakteristik budaya yang ada. Demikian pula Universitas San Pedro sebagai salah satu universitas swasta di Kota Kupang yang memiliki mahasiswa dari berbagai daerah dengan beragam agama, budaya, bahasa, dialek, dan tradisi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas San Pedro menunjukkan bahwa metode yang digunakan masih bersifat teoritis dan belum mengintegrasikan kearifan lokal secara optimal. Hal ini menjadi celah dalam pembelajaran karena mahasiswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dengan budaya daerah mereka sendiri, yang seharusnya dapat menjadi sarana efektif dalam memperkuat nilai-nilai kebhinekaan global dan karakter Pancasila. Padahal, pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan konteks lokal terbukti dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dan keterlibatan peserta didik (Koban et al., 2023; Maure & Jenahut, 2021). Dengan demikian, integrasi kearifan lokal dalam kurikulum bukan hanya menjadi strategi pedagogis, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya daerah dan internalisasi nilai-nilai multikultural.

Integrasi kearifan lokal dalam pendidikan multikultural memiliki urgensi tinggi mengingat kearifan lokal merepresentasikan identitas dan nilai-nilai luhur suatu masyarakat yang dapat menjadi pedoman dalam membangun karakter. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap keberagaman dan toleransi (Maharani & Muhtar, 2020; Oktavia & Torro, 2021). Astari et al. (2023) dalam penelitiannya membuktikan bahwa efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal memiliki efektivitas yang tinggi dalam menanamkan dimensi kebhinekaan global pada peserta didik. Penelitian dari Komara dan Adiraharja (2020) serta Pasaribu (2023) menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengadopsi nilai-nilai lokal seperti gotong royong, toleransi, dan saling menghargai mampu meningkatkan sikap

inklusif mahasiswa. Dengan memanfaatkan kekayaan budaya lokal sebagai sumber belajar, mahasiswa tidak hanya belajar untuk mengenal budaya sendiri, tetapi juga untuk menghormati perbedaan yang ada di sekitar mereka.

Urgensi lainnya terletak pada kebutuhan akan bahan ajar yang tidak hanya adaptif terhadap konteks lokal, tetapi juga inovatif dalam bentuk penyajiannya. Kajian empiris mengenai pengembangan bahan ajar interaktif berbasis digital yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam pendidikan multikultural masih terbatas. Gap teoritis ini perlu dijumpai agar pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa dari beragam latar belakang budaya. Astari et al. (2023) dalam penelitiannya juga membuktikan efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dalam menanamkan dimensi kebhinekaan global pada peserta didik. Dalam penelitian Juliawan et al. (2024) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital yang dipersonalisasi dengan konteks lokal terbukti meningkatkan minat belajar dan pemahaman konseptual mahasiswa dalam pembelajaran berbasis nilai. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul yang mengangkat kearifan lokal bukan hanya menambah pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki dan bangga terhadap budaya sendiri.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang besar untuk merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama di era digital saat ini. Penggunaan e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker dapat menjadi strategi yang tepat karena mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan video sehingga materi lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian oleh Daud et al. (2022) dan Vebibina et al. (2023) menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker memiliki kualitas yang sangat baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Inovasi ini juga dinilai lebih efisien karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sejalan dengan kebiasaan digital generasi mahasiswa saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker pada mata kuliah Pendidikan Multikultural dengan mengintegrasikan kearifan lokal Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Provinsi ini memiliki keberagaman budaya yang kaya dan unik, mulai dari tarian, musik, bahasa daerah, hingga nilai-nilai adat yang sarat makna. Pengembangan e-modul ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap multikulturalisme, serta memperkuat karakter Pancasila dalam menghadapi tantangan keberagaman di era digital. Lebih dari itu, e-modul ini dapat menjadi contoh praktik baik dalam pengembangan bahan ajar kontekstual yang relevan dengan tantangan globalisasi dan digitalisasi dalam dunia pendidikan.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Research and Development* (R & D). Pendekatan R&D dipilih karena fokus utamanya adalah pada pengembangan dan pengujian kelayakan produk pendidikan, dalam hal ini e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker, yang dirancang untuk mata kuliah Pendidikan Multikultural. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat secara sistematis merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi e-modul yang mengintegrasikan kearifan lokal Provinsi NTT yang mencakup nilai, keterampilan, hukum, pengetahuan, dan kepercayaan lokal.

Pada penelitian R & D ini digunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk pembelajaran, seperti model, modul, strategi, metode, dan media pembelajaran (Mushoffa et al., 2020). Model ADDIE terdiri atas 5 tahapan pengembangan yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi) (Wibawa, 2017). Tahapan pengembangan e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* pada mata kuliah Pendidikan Multikultural diuraikan sebagai berikut:

### 1. Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mata kuliah, analisis Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, analisis karakteristik mahasiswa, studi pustaka, serta analisis kebutuhan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Pendidikan Multikultural terkait pentingnya e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang terintegrasi kearifan lokal masyarakat NTT. Pada tahap ini peneliti menggunakan angket berupa *google form* yang disebarakan kepada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini. Sebelum digunakan, instrumen angket diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kualitas data yang diperoleh. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan validitas isi melalui penilaian para ahli yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan multikultural dan pengembangan media pembelajaran digital. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan dengan metode Alpha Cronbach untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Selanjutnya, e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* pada mata kuliah Pendidikan Multikultural ini dikembangkan berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Pendidikan Multikultural.

### 2. Desain

Pada tahap desain, peneliti mengkaji unsur-unsur kearifan lokal Provinsi NTT, mendesain alur pembelajaran, merancang komposisi penyajian materi, serta pengembangan instrumen penilaian dan evaluasi yang terintegrasi kearifan lokal.

### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari kerangka konseptual pada tahap desain yang akan diujicobakan pada tahap implementasi. Selanjutnya, *draft* e-modul

interaktif berbasis *Flipbook Maker* pada mata kuliah Pendidikan Multikultural ini divalidasi oleh 1 ahli media pembelajaran, 1 ahli materi dan ahli bahasa, dan 2 praktisi (dosen). Hasil validasi produk oleh para ahli kemudian dijadikan sebagai masukan untuk merevisi e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang telah dikembangkan peneliti. Hasil kelayakan para ahli dalam bentuk persentase yang diperoleh peneliti kemudian diidentifikasi sesuai dengan interpretasi skor uji kelayakan pada Tabel 2 berikut ini (Ristanto et al., 2020).

**Tabel 2.** Interpretasi skor uji kelayakan media pembelajaran

Interval Kategori	Kriteria	Deskripsi
$3.25 < x \leq 4.00$	Sangat Valid	Dapat diimplemetasikan tanpa revisi
$2.50 < x \leq 3.25$	Valid	Dapat diimplemetasikan dengan sedikit revisi
$1.75 < x \leq 2.50$	Kurang Valid	Dapat diimplemetasikan dengan banyak revisi
$1.00 \leq x \leq 1.75$	Tidak Valid	Tidak dapat diimplemetasikan dan butuh konsultasi

Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase yang dilengkapi pendapat dari para ahli dan mahasiswa. Selanjutnya, peneliti mendeskripsi dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing aspek penilaian.

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini, e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* pada mata kuliah Pendidikan Multikultural yang telah melalui tahapan pengembangan dapat digunakan pada saat uji coba. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keterbacaan dan kemudahan penggunaan e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi (dosen). Subjek dalam uji coba ini adalah 15 mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Pendidikan Multikultural dengan IPK yang berbeda.

#### 5. Evaluasi

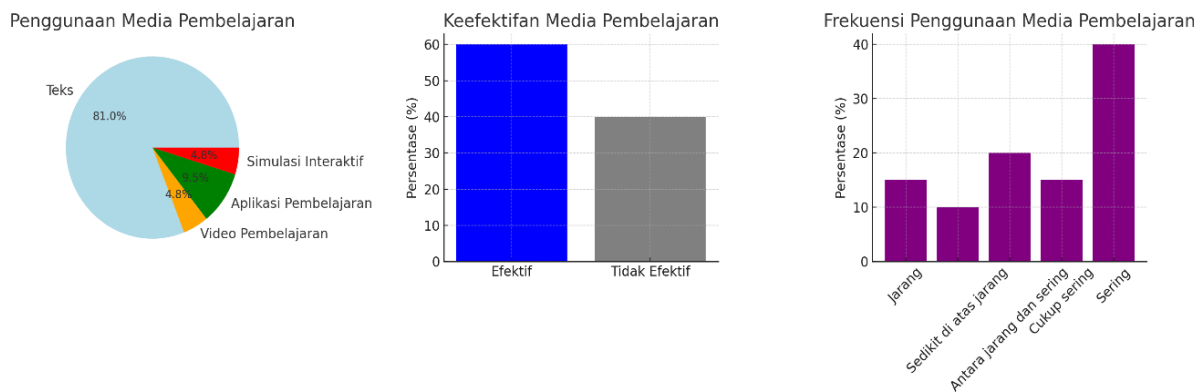
Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa terkait *draft* e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang telah dikembangkan peneliti. Evaluasi ini dilakukan dengan cara peneliti membagikan kuesioner evaluasi media pembelajaran kepada mahasiswa melalui *Google Form* setelah dilaksanakan uji coba.

### Hasil

Tahapan pengembangan e-module interaktif berbasis *Flipbook Maker* pada mata kuliah Pendidikan Multikultural yang terintegrasi kearifan lokal Provinsi Nusa Tenggara Timur terdiri atas 5 tahapan yang terdiri atas *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (1). Lima tahapan pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut.

## 1. Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mata kuliah, analisis Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, analisis karakteristik mahasiswa, studi pustaka, serta analisis kebutuhan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Pendidikan Multikultural terkait pentingnya e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker yang terintegrasi kearifan lokal masyarakat NTT. Pada tahap ini peneliti menggunakan angket berupa google form yang disebarakan kepada seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar semester V yang mengambil mata kuliah ini melalui *Google Form*. Hasil analisis kebutuhan dilihat pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 1.** Data hasil analisis kebutuhan

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, mayoritas mahasiswa (85%) dalam perkuliahan Pendidikan Multikultural menggunakan media pembelajaran berbasis teks. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran lainnya, seperti aplikasi pembelajaran (7%), video pembelajaran (4%), dan simulasi interaktif (4%), masih tergolong rendah. Keefektifan media pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan pendidikan multikultural mencapai 60% dan 40% tidak efektif. Berdasarkan frekuensi penggunaan media pembelajaran, sebanyak 40% mahasiswa sering menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar, sedangkan 15% mahasiswa cukup sering menggunakannya. Sebanyak 20% mahasiswa berada di kategori antara "jarang" dan "sering," sementara 10% mahasiswa sedikit di atas kategori "jarang." Namun, masih terdapat 15% mahasiswa yang jarang memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung studi mereka.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis digital telah tersedia, penggunaannya masih didominasi oleh teks, dan intensitas pemanfaatannya oleh mahasiswa masih beragam. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* dalam mata kuliah Pendidikan Multikultural, mengingat mayoritas mahasiswa (85%) masih menggunakan media pembelajaran berbasis teks. Selain itu, e-modul interaktif ini akan diintegrasikan dengan kearifan lokal Provinsi Nusa Tenggara Timur agar mahasiswa lebih mudah memahami materi Pendidikan Multikultural.

## 2. Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang e-modul berbasis *Flipbook Maker* yang memuat materi perkuliahan Pendidikan Multikultural yang sesuai dengan RPS Mata Kuliah Pendidikan Multikultural pada Program Studi PGSD. Materi ini diintegrasikan dengan kearifan lokal masyarakat NTT agar mahasiswa lebih mudah memahami materi tersebut. Kearifan lokal yang diintegrasikan pada modul tersebut meliputi keberagaman budaya di NTT yang disajikan dalam bentuk video pada e-modul serta contoh isu-isu utama pendidikan multikultural dan contoh tiga teori utama multikultural yang terdapat di NTT. Selanjutnya, peneliti mendesain alur pembelajaran, merancang komposisi penyajian materi, serta pengembangan instrumen penilaian dan evaluasi. E-modul ini didesain dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada *handhone* mahasiswa.

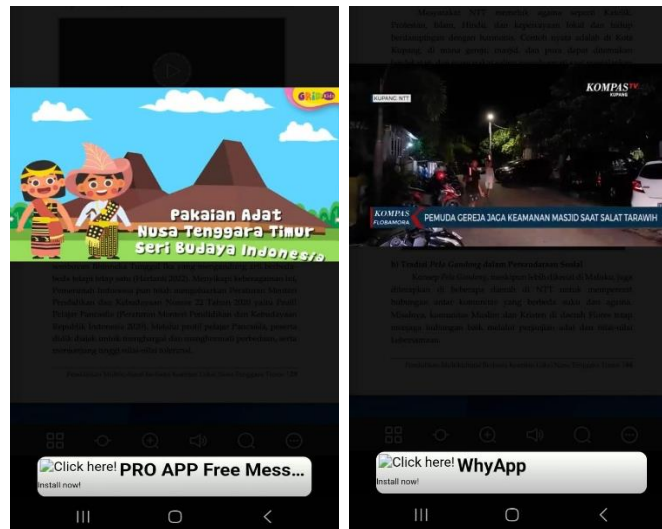
## 3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari kerangka konseptual pada tahap desain yang akan diujicobakan pada tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti mendesain cover yang memuat judul, nama penulis, afiliasi penulis, serta simbol multikultural Provinsi NTT yaitu Sasando (alat musik tradisional NTT) dan kain tenun Timor yang dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

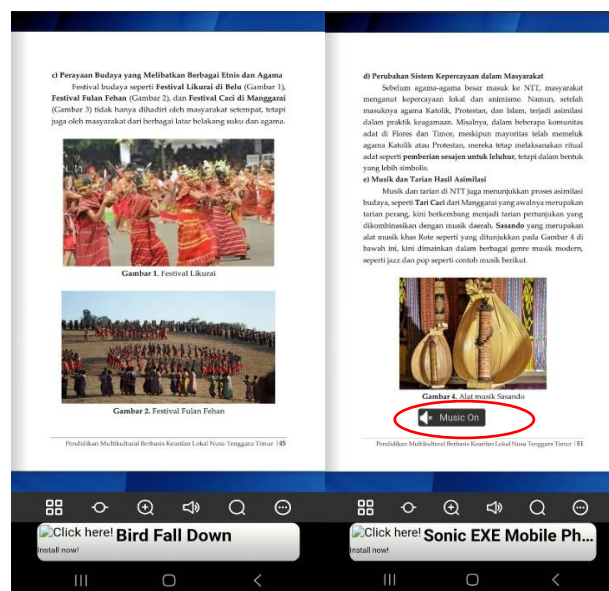


Gambar 2. Cover e-modul Pendidikan Multikultural

Cover ini memiliki tampilan warna yang menarik dan telah disesuaikan dengan judul e-modul. E-modul ini dilengkapi dengan gambar dan video interaktif yang menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa untuk lebih tertarik membaca e-modul tersebut seperti pada Gambar 3 dan 4 di bawah ini.



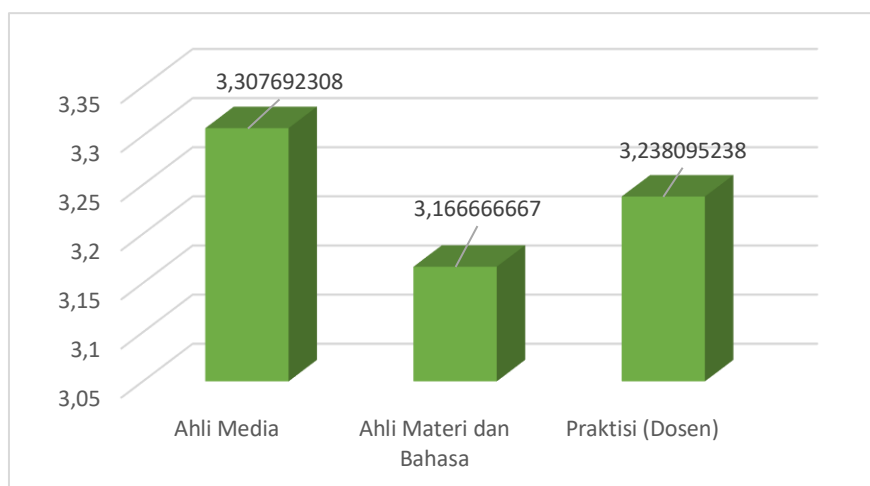
Gambar 3. Contoh video interaktif pada e-modul



Gambar 4. Contoh Gambar dan audio interaktif pada e-modul

Adanya gambar memberikan ilustrasi yang membantu penulis dalam menjelaskan isi materi. Uji kompetensi dan evaluasi disajikan pada akhir setiap bab yang berguna untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap bab materi tersebut. E-modul ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai sumber belajar yang dapat diakses dimana saja. E-modul ini juga dapat digunakan oleh dosen sebagai bahan ajar yang mempermudah penyampaian materi, sehingga lebih terarah dan sesuai dengan RPS mata kuliah.

Selanjutnya, *draft* e-modul interaktif berbasis *Flipbook Maker* pada mata kuliah Pendidikan Multikultural ini divalidasi oleh 1 ahli media pembelajaran, 1 ahli materi dan bahasa, dan 2 praktisi (dosen). Hasil validasi para validator ini ditunjukkan pada Gambar 5 di bawah ini.

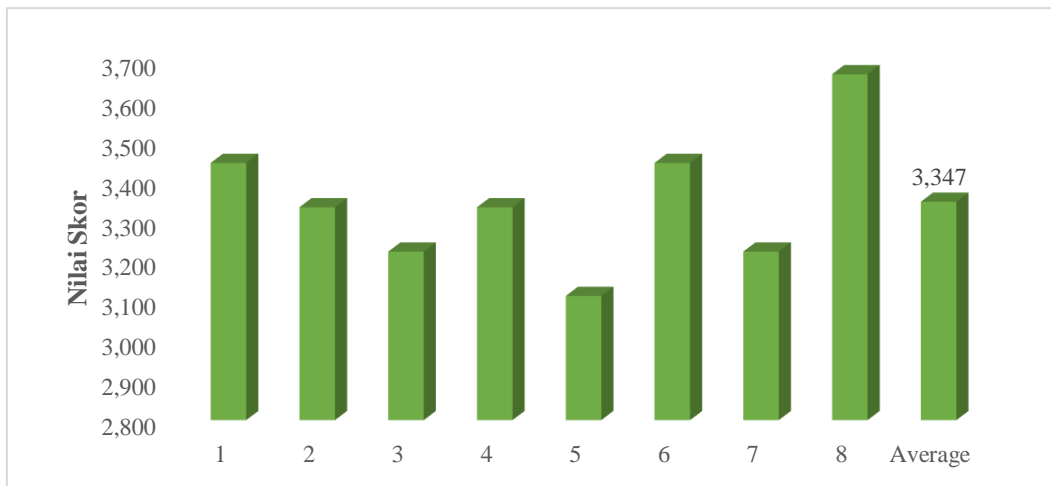


**Gambar 5.** Skor rata-rata dari para validator

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli pada Gambar 5 di atas, diketahui bahwa skor rata-rata ahli media pembelajaran yaitu 3.307, skor rata-rata ahli materi dan bahasa yaitu 3.167, dan skor rata-rata praktisi (dosen) yaitu 3.238. Skor uji kelayakan media pembelajaran ini kemudian diinterpretasikan sesuai Tabel 2 sehingga bahwa berdasarkan uji kelayakan ahli media pembelajaran serta praktisi disimpulkan bahwa e-book interaktif dapat diimplementasikan tanpa revisi. Namun demikian, hasil interpretasi skor uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dan bahasa disimpulkan bahwa e-book interaktif dapat diimplementasikan dengan sedikit revisi. Ahli materi dan bahasa memberikan revisi agar peneliti menambahkan unsur kajian kearifan lokal pada materi. Oleh sebab itu, peneliti kemudian menambahkan unsur kearifan lokal pada e-modul sesuai saran ahli materi dan bahasa.

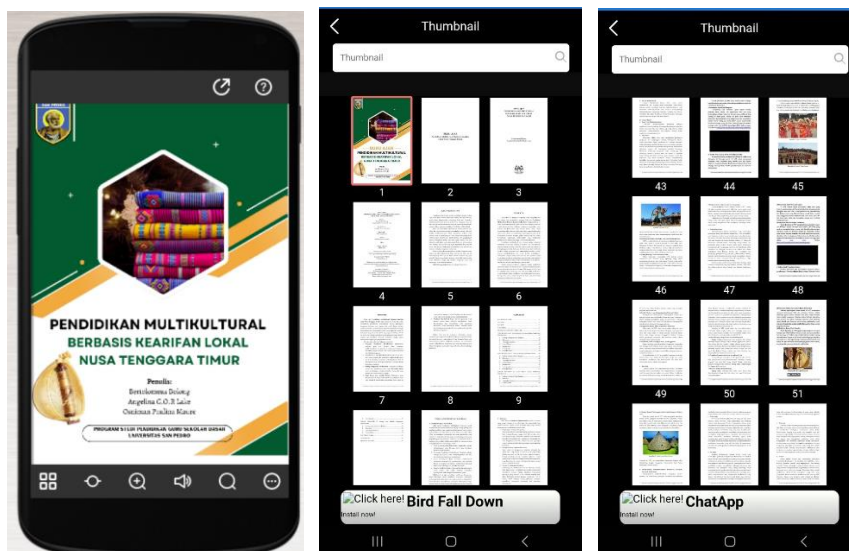
#### 4. Implementasi dan Evaluasi

Pada tahap implementasi, draft e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker dalam mata kuliah Pendidikan Multikultural yang telah direvisi oleh peneliti diuji coba kepada mahasiswa Program Studi PGSD, Universitas San Pedro. Peneliti membagikan file e-modul dalam format exe untuk digunakan pada laptop masing-masing mahasiswa. Namun, banyak mahasiswa mengalami kendala karena tidak memiliki laptop, sehingga mereka dibagi ke dalam beberapa kelompok. Selama proses uji coba, peneliti membimbing mahasiswa dalam proses instalasi serta penggunaan e-modul. Selanjutnya, peneliti membagikan kuesioner evaluasi media pembelajaran kepada mahasiswa melalui Google Form. Hasil evaluasi ini disajikan pada Gambar 6 di bawah ini.



**Gambar 6.** Hasil validasi pengguna

Berdasarkan hasil validasi pada Gambar 6 diperoleh rata-rata validasi pengguna yaitu 3.347 dan berdasarkan hasil interpretasi uji kelayakan pada Tabel 2 disimpulkan bahwa e-modul tersebut layak diimplementasikan tanpa revisi. Namun, peneliti memutuskan untuk mengubah format e-modul yang awalnya berbasis exe menjadi aplikasi yang dapat diinstal pada perangkat handphone setiap mahasiswa. Perubahan ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengakses e-modul dengan lebih mudah di mana saja dan kapan saja. Tampilan e-modul Pendidikan Multikultural setelah diinstal pada perangkat handphone ditunjukkan pada Gambar 7.



**Gambar 7.** Tampilan e-modul pada *handphone*

## Pembahasan

Penelitian ini membahas pengembangan e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker yang terintegrasi dengan kearifan lokal Provinsi Nusa Tenggara Timur dalam mata kuliah Pendidikan Multikultural. Pengembangan e-modul ini menggunakan model ADDIE

(*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang merupakan pendekatan sistematis dalam desain instruksional (Branch & Varank, 2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung lebih banyak menggunakan media pembelajaran berbasis teks (85%), sementara efektivitas media pembelajaran yang digunakan hanya mencapai 60%. Oleh karena itu, e-modul interaktif ini dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menyajikan materi dalam format multimedia yang lebih menarik, seperti video interaktif dan ilustrasi budaya lokal.

Pengintegrasian kearifan lokal pada materi perkuliahan dapat menguatkan karakter Pancasila mahasiswa. Hal ini dikarenakan kearifan lokal mengandung nilai-nilai luhur yang sejalan dengan sila-sila dalam Pancasila, seperti gotong royong, toleransi, keadilan sosial, dan penghormatan terhadap keberagaman budaya. Melalui pemahaman dan pengalaman langsung terhadap nilai-nilai lokal yang diwariskan secara turun-temurun, mahasiswa dapat menginternalisasi sikap saling menghargai, menjaga persatuan, dan mengembangkan jiwa kebangsaan. Selain itu, pembelajaran berbasis kearifan lokal juga dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap identitas budaya mereka, sehingga mampu menjadi individu yang lebih adaptif dan berkarakter dalam menghadapi tantangan global tanpa kehilangan jati diri bangsa. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Satriawan et al. (2023) yang menyatakan bahwa kearifan lokal berupa permainan tradisional harus dilestarikan oleh anak sebagai penguatan karakter gotong royong untuk mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, hasil penelitian dari Sudaryatie et al. (2022) menunjukkan bahwa keberadaan nilai kearifan lokal yang dapat dijadikan materi ajar penguatan karakter bela negara melalui mata kuliah bela negara di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli media, ahli materi dan bahasa, serta praktisi menunjukkan bahwa e-modul ini layak untuk diimplementasikan. Ahli media memberikan skor rata-rata 3.307, ahli materi dan bahasa 3.167, dan praktisi (dosen) 3.238, yang menunjukkan bahwa e-modul dapat digunakan dengan sedikit revisi pada aspek materi untuk lebih menonjolkan unsur kearifan lokal. Implementasi e-modul ini juga mengalami beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan akses mahasiswa terhadap perangkat komputer, sehingga format e-modul diubah menjadi aplikasi yang dapat diinstal pada perangkat seluler guna meningkatkan aksesibilitasnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ameriza dan Jalinus (2021) yang mengembangkan e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul flipbook ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Namun, penelitian Prasetyo et al. tidak memasukkan unsur kearifan lokal dalam pengembangan e-modulnya. Hal ini menjadi keunggulan dari penelitian ini karena integrasi budaya lokal dapat meningkatkan

relevansi materi bagi mahasiswa. Hasil penelitian Fujiarti et al. (2024) menunjukkan bahwa e-modul berpengaruh terhadap hasil belajar siswa berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang diuji dalam penelitian tersebut. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa e-modul layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Digitalisasi dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil pembelajaran.

Penelitian dari Imansari dan Sunaryantiningsih (2017) menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan pada proses belajar mengajar dikelas pada mata kuliah bengkel listrik. Selain itu, hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media e-modul interaktif dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 82,22. Respon mahasiswa pun terhadap penggunaan media e-modul interaktif pada proses pembelajaran juga tergolong pada kategori baik. Dengan demikian, pengembangan e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker yang terintegrasi dengan kearifan lokal dapat memberikan nilai tambah dalam pembelajaran Pendidikan Multikultural. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran yang mempertimbangkan konteks budaya setempat dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

## Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan e-modul interaktif berbasis Flipbook Maker yang terintegrasi dengan kearifan lokal Provinsi Nusa Tenggara Timur untuk mata kuliah Pendidikan Multikultural. Pengembangan dilakukan melalui model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh para ahli media, ahli materi dan bahasa, serta praktisi menunjukkan bahwa e-modul ini layak digunakan dengan sedikit revisi pada aspek materi agar lebih menonjolkan unsur kearifan lokal. Implementasi e-modul juga mengalami beberapa kendala, seperti keterbatasan akses mahasiswa terhadap perangkat komputer, sehingga formatnya diubah menjadi aplikasi yang dapat diinstal pada perangkat seluler guna meningkatkan aksesibilitasnya.

Integrasi budaya lokal dalam e-modul ini memberikan keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya, karena mampu meningkatkan relevansi materi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis multimedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memotivasi mahasiswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mempertimbangkan konteks budaya setempat terbukti dapat meningkatkan kualitas pendidikan multikultural di perguruan tinggi.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, implementasi e-modul masih terbatas pada satu universitas, sehingga temuan ini belum dapat digeneralisasi ke institusi lain dengan karakteristik mahasiswa yang berbeda. Kedua, akses terhadap perangkat teknologi masih menjadi kendala bagi sebagian mahasiswa, sehingga efektivitas e-modul ini mungkin tidak optimal dalam kondisi tertentu. Selain itu, penelitian ini belum mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan e-modul terhadap perkembangan karakter Pancasila mahasiswa secara komprehensif.

Bagi para peneliti selanjutnya disarankan agar e-modul ini diuji coba dalam skala yang lebih luas di berbagai institusi pendidikan guna mengukur efektivitasnya dalam konteks yang lebih beragam. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan fitur interaktif yang lebih kaya, seperti diskusi daring berbasis budaya lokal dan evaluasi formatif yang adaptif. Penelitian lanjutan juga dapat berfokus pada analisis longitudinal untuk mengevaluasi dampak jangka panjang e-modul terhadap pemahaman multikulturalisme dan penguatan karakter Pancasila mahasiswa

## Referensi

- Ameriza, I., & Jalinus, N. (2021). Pengembangan e-modul pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(2), 181–186.
- Astari, N. M. D. A., Lasmawan, I. W., & Ardana, I. M. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Kecak untuk Menanamkan Dimensi Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *7*(2), 181–193.
- Ayunda, A. Z., Urbaningkrum, S. M., Nusaibah, A. W., Septiana, W., Widyani, S. S. N., & H, A. R. (2022). Tantangan Multikulturalisme di Indonesia: Menyoal Relasi Agama dan Ruang Publik. *Alsys*, *2*(1), 1–18. <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i1.138>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Cathrin, S., & Wikandaru, R. (2023). Establishing multicultural society: Problems and issues of multicultural education in Indonesia. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, *2*(1), 145–155. <https://doi.org/10.21831/jc.v20i1.59744>
- Daud, A., Supriusman, S., Rozalinda, R., Harfal, Z., Suryani, A., Nabilla, O., & Thahirah, Z. (2022). The Development of Interactive E-Module Using Flipbookmaker for English Structure Learning at an Indonesian University. *Ta'dib*, *25*(2), 160. <https://doi.org/10.31958/jt.v25i2.7501>
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *4*(01), 83–89.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif

- terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.
- Irwandi, & Chotim, E. R. (2017). Analisis Konflik Antara Masyarakat, Pemerintah, dan Swasta. *Jispo*, 2(2), 24–42.
- Juliawan, I. N., Palguna, I. K. E., Ardiyasa, P., Yasa, I. K. A., & Wahyuni, I. G. A. D. (2024). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Seni Berbasis Augmented Reality Untuk Mahasiswa Pendidikan Seni Dan Budaya Keagamaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1212–1226.
- Koban, G. H. S., Sari, B. P., & Maure, O. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio 8 SMA Kelas X. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 28–43. <https://doi.org/10.31100/histogram.v7i1.2455>
- Komara, E., & Adiraharja, M. I. (2020). Integrasi Nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 10 kota bandung. *Mimbar Pendidikan*, 5(2), 117–130.
- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5961–5968. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Maure, O. P., & Jenahut, K. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting yang Berbasis Etnomatematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Math Educa Journal*, 5(1), 37–45. <http://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/matheduca>
- Mushoffa, M. A., Raharjo, H., & Persada, A. R. (2020). Website-Based Teaching Material Development to Improve Student Mathematics Learning Outcomes. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 8(3), 205–212. <https://doi.org/10.26858/jdm.v8i3.15134>
- Oktavia, N. I., & Torro, S. (2021). Pengaruh Pendidikan Multikultural Terhadap Tingkat Toleransi Beragama Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Universitas negeri Makasar. *Pinisi Journal Of Sociology Education Review*, 1(2), 41–47.
- Pasaribu, A. G. (2023). Peran Pendidikan Teologi Berbingkai Moderasi Beragama Dalam Pengembangan Sikap Toleransi Mahasiswa. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(1), 11–24.
- Ristante, R. H., Rusdi, & Mahardika, R. D. (2020). Digital Flipbook Immunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(19), 140–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v14i19.16795>
- Satriawan, R., Amar, K., & Fitriani, A. (2023). Permainan Tradisional Tapa Gala Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Karakter Gotong Royong Dalam Implementasi Profil Pelajar Pancasila. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 236–242. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.464>
- Sudaryatie, S., Yulianto, W., Subagio, H., & Prasetyo, D. (2022). The Importance of Local Wisdom in Higher Education as a Philosophy of Strengthening the Character of State

Defense. *Ideas Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 8(3), 707. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.776>

Vebibina, A., Rachayu, I., & Iswanto, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan. *Prosiding Seminar Nasional, 2019*, 1–10.

Wibawa, S. C. (2017). the Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>