

E-BOOK BERBASIS ACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN

Umar Yeni Suyanto¹⁾, Tri Murwaningsih²⁾
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
umar@student.uns.ac.id, murwaningsih_tri@staff.uns.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan maju, membuat masyarakat dunia tidak hanya memanfaatkan kemajuan teknologi hanya sebagai alat pemenuhan kebutuhan sehari-hari akan tetapi teknologi juga dimanfaatkan sebagai fasilitas pengembangan pendidikan dan riset. Perpaduan antara teknologi khususnya media pembelajaran maupun bahan ajar akan meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran dan hasil belajar. Standarisasi lulusan pendidikan lebih menekankan pada kompetensi dan pemahaman yang mendalam terhadap implementasi kompetensi yang diajarkan, hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media *e-book* berbasis *active learning* menjadi solusi untuk dapat meningkatkan kompetensi siswa. Hal ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif, pembelajaran tidak membosankan serta siswa mampu menyerap materi yang diajarkan dengan cepat. Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi teori yang diperoleh dengan analisis studi literatur dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama dalam menganalisis permasalahan dalam penelitian ini. penelitian ini menganalisis implementasi pengembangan media *e-book* yang dikolaborasikan dengan beberapa tipe model *active learning*. Hasil studi literatur pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dan dimaksimalkan dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* melalui media *e-book*.

Kata kunci: *media e-book, active learning*

PENDAHULUAN

Secara kualitas kemajuan pendidikan di Indonesia perkembangannya masih belum merata, karena masih banyak ditemukannya anak-anak usia sekolah yang tidak bersekolah. Padahal UUD 1945 pasal 31 ayat 1 menyatakan dengan jelas bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran. Ini berarti setiap anak-anak Indonesia memiliki hak penuh untuk mendapatkan pengajaran. Hal inilah yang menjadikan bangsa Indonesia jauh tertinggal dibanding negara-negara tetangga. Salah satu upaya untuk mengantisipasi permasalahan tersebut adalah dengan melaksanakan pembangunan dibidang pendidikan. Karena dengan meningkatkan kualitas pendidikan, pada gilirannya akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, (Sudjana, 2000). Upaya memperbaiki kondisi pendidikan di Indonesia sebenarnya juga telah ditempuh dengan lahirnya UU No. 22 tahun 1999 tentang Otonomi Daerah, yang menyatakan bahwa wewenang terbesar bidang pendidikan ada ditangan pemerintah daerah, baik yang menyangkut pendanaan maupun kebijakan yang bersifat strategis dibidang kurikulum. Namun dalam pelaksanaannya, ternyata di beberapa daerah mendapat kendala, karena kurangnya ketersediaan anggaran pendidikan, padahal berdasarkan pasal 31 ayat 4 UUD 1945 dan pasal 49 UU Sisdiknas, anggaran pendidikan minimal 20% dari APBD. Upaya peningkatan kualitas pendidikan telah dan terus dilakukan oleh Pemerintah Indonesia. Berbagai program dan kebijakan digulirkan baik oleh pemerintah pusat, daerah maupun sekolah.

Kenyataannya sekarang, kualitas sumber daya manusia Indonesia di nilai masih rendah. Kemampuan siswa dalam dalam berpikir tingkat tinggi masih rendah dimana siswa Indonesia belum mampu mengerjakan soal-soal yang memerlukan tanggapan (*reasoning*). Hal dibuktikan melalui hasil survey yang dilakukan oleh TIMSS (*Trends in International Match Science Survey*) dari *Global Institute* tahun 2007 (Penerapan Kurikulum 2013), menyebutkan bahwa hanya 5% siswa Indonesia yang dapat mengerjakan soal-soal dalam katagori tinggi dan *advance* (memerlukan *reasoning*), jauh lebih rendah dibandingkan siswa Korea yang mencapai 71% sanggup menyelesaikan soal-soal dalam kategori tinggi dan *advance*. Dalam perspektif lain, 78%

siswa Indonesia hanya dapat mengerjakan soal-soal dalam katagori rendah (hanya memerlukan *knowing*, atau hafalan), sedangkan hanya 10% siswa Korea yang hanya dapat mengerjakan soal-soal tersebut. Hasil survey PISA tahun 2009 juga menunjukkan kemampuan siswa di Indonesia masih rendah dalam menguasai pelajaran, yaitu hampir semua siswa Indonesia hanya menguasai pelajaran sampai level 3 saja, sementara negara lain banyak sudah bisa mencapai level 4, 5, bahkan 6. Dengan keyakinan bahwa semua manusia diciptakan sama, interpretasi dari hasil ini hanya satu, namun materi yang diajarkan belum sesuai dengan tuntutan zaman. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir, proses pembelajaran yang digunakan adalah proses pembelajaran bermakna (*joyfull learning*) dimana proses pembelajaran harus difokuskan pada mengkonstruksi pengetahuan. Sebagaimana diungkapkan oleh Anderson dan Krathwohl (2001:65) bahwa : “*A focus on meaningful learning is consistent with the view of learning as knowlwdge construction, in which student seek to make sense of their experiences. In constructivist learning, students engage in active cognitive processing, as paying attention into coherent representation, and mentally organizing incoming information with existing knowledge.*”

Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini masih terbatas untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa saja, hanya sebatas penguasaan materi pelajaran. Padahal tujuan akhir dari proses pembelajaran bukan hanya meningkatkan pemahaman konsep saja tetapi juga harus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan mengkonstruksi konsep-konsep keilmuan dari berbagai pengetahuan dan pengalaman agar dapat dipahami informasinya secara utuh yang dapat diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari termasuk dalam pembelajaran ekonomi. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar disekolah adalah tugas seorang guru sebagai pendidik. Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan satuan pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memperhatikan metode yang ingin digunakan, jika hanya menggunakan metode ceramah saja siswa kurang berperan aktif dalam proses belajar mengajar, karena guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan proses pembelajaran yang berlangsung didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif dan hal ini berdampak negative terhadap hasil belajar yang akan diperoleh. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan upaya dengan menerapkan metode diskusi kelompok.

Thorogood (1982: 328) dalam Arwizet (2014) mengungkapkan bahwa pendidikan kejuruan memiliki tujuan untuk: 1) memberikan bekal keterampilan individual dan keterampilan yang laku di masyarakat, sehingga peserta didik secara ekonomis dapat menopang kehidupannya, 2) membantu peserta didik memperoleh atau mempertahankan pekerjaan dengan jalan memberikan bekal keterampilan yang berkaitan dengan pekerjaan yang diinginkannya, 3) mendorong produktivitas ekonomi secara regional maupun nasional, 4) mendorong terjadinya tenaga terlatih untuk menopang perkembangan ekonomi dan industri, 5) mendorong dan meningkatkan kualitas masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka modul dapat dipadukan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul cetak yang ada tersebut dirubah pada penyajiannya dalam bentuk elektronik sehingga muncul istilah *e-book*. *E-book* merupakan bentuk penyajian bahan belajar secara mandiri yang disusun dengan cara yang sistematis dalam format elektronik. Manfaat dari penggunaan *e-book* dalam proses pembelajaran yaitu dapat menambah dan memperluas cakrawala pengetahuan materi yang diajarkan, merangsang peserta didik dalam berpikir, bersikap dan berkembang untuk menguasai kompetensi yang dibutuhkan. Materi yang dikembangkan didalam *e-book* ini bersifat pengayaan. Peserta didik dapat memperluas wawasan dengan cara mempelajari materi yang disajikan didalam *e-book* yang lebih praktis.

Pengembangan *prototype e-book* ini diharapkan dapat berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Kompetensi ditekankan pada penguasaan praktik melalui sebuah konsep komunikasi visual dalam media digital. Fokus pengembangan dalam penelitian ini terletak pada bentuk penyajian bahan belajar mandiri yaitu *e-book* berbasis pembelajaran yang aktif pada model *active Learning*. Bagian isi pembelajaran inilah diterapkan *active learning* yang membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran *active learning* siswa akan terlibat dalam berbagai tahap pembelajaran. Model *active learning* merujuk pada suatu proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Dengan cara/strategi yang aktif peserta didik diharapkan mampu memahami dan mencerna materi yang akan dipelajari, dan akan membantu mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Suasana menyenangkan dan kegiatan pembelajaran yang kreatif serta inovatif akan membuat motivasi belajar peserta didik meningkat. Pada penelitian pengembangan

ini peneliti akan mengembangkan media *E-book* yang akan dikombinasikan dengan berbagai tipe pembelajaran model *active learning*, yang akan disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran dan kondisi peserta didik. Hal ini belum pernah ditemui peneliti pada penelitian sejenis lainnya sehingga diharapkan penelitian ini akan memiliki ciri khas dan keunggulan tersendiri dalam proses pengembangan media belajar maupun bahan ajar.

PEMBAHASAN

***E-Book* Pembelajaran**

E-book atau buku digital adalah sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik yang lainnya. Menurut Borchers (1999: 1) dalam *Electronic Books; definition, Genres, Interaction Design Pattern* mendefinisikan “*Electronic book a portable software and hardware system that can display large quantities of readable textual information to the user, and lets the user navigate through this information*” (Buku elektronik merupakan sebuah perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang dapat menyajikan informasi berupa teks dalam jumlah banyak kepada pengguna serta memungkinkan pengguna untuk menjelajahi informasi yang terdapat didalamnya).

Letchumanan, Malathi & Tarmizi, R. A (2010: 580) menyatakan bahwa ; “*Electronic publications always attract many readers due to its nature of mobility and dynamic features. Electronic book (e-book) as one of the electronic publications on the market has taken its place besides its print counterpart as an accepted method of bringing the published word to readers*” (Publikasi elektronik selalu menarik bagi banyak pembaca sebab sifatnya yang mobile dan fiturnya dinamis. Buku elektronik (*e-book*) sebagai salah satu publikasi elektronik di masyarakat atau pengguna yang telah mengambil hati dan diterima oleh pembaca sebagai pengguna).

Embong, A. M., Noor, M. A., Hashim, H. M., Ali, R. M., Shaari, Z. H. (2012: 1802) dalam Journal Elsevier berjudul *E-Books as textbooks in the classroom* bahwa: “*The electronic books, or e-Books, offer students, teachers and schools an additional medium or tool of instructions that can support or enhance the learning process. All this while, the use of e-Books is limited to college students. Using e-Books as text books in the classroom at schools is a new paradigm especially in developing countries*”. (Buku-buku elektronik atau *e-books* menawarkan kepada peserta didik, guru dan sekolah terkait dengan media tambahan yang dapat mendukung atau meningkatkan proses pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan *e-books* terbatas pada siswa. Penggunaan *e-books* sebagai buku teks di ruang kelas adalah paradigma baru terutama di negara-negara berkembang).

Menurut Wu & Chen (2011: 297) berpendapat mengenai keuntungan dari *e-book* sebagai berikut: *The advantages of e-books were found in many references,*

- a. *Users liked the convenience of e-books because of their availability online without time and space limitations.*
- b. *E-books are easy to download or copy and paste for further reading.*
- c. *E-books are portable because no printed copy needs to be carried.* (Keuntungan dari buku elektronik yang ditemukan di banyak referensi, a. Pengguna menyukai kenyamanan dari elektronik buku karena tersedia secara online tanpa adanya keterbatasan waktu dan ruang; b. Dengan elektronik buku maka akan mudah untuk men-download atau copy paste dan membaca lebih lanjut; c. Buku elektronik berbentuk portabel karena tidak perlu dicetak).

Active Learning

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu pembelajaran aktif (*Active Learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa atau anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Stiler K. D. (2009,25(2), 186) mengatakan “*The active learning assumption states that learners have to process information actively in order to achieve meaningful learning. Active cognitive processing includes the selection of relevant information from words and pictures, the mental organisation of this information to form coherent verbal and pictorial representations, and the mental integration of these representations with one another and with prior knowledge from long term memory*”

Dalam pengertian yang serupa bahwa asumsi pembelajaran aktif menyatakan bahwa peserta didik harus memproses informasi secara aktif untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. Proses kognitif aktif meliputi pemilihan informasi yang relevan dari kata-kata dan

gambar, organisasi mental informasi ini untuk membentuk koheren representasi verbal dan gambar, dan integrasi mental representasi ini dengan satu sama lain dan dengan pengetahuan sebelumnya dari memori jangka panjang. Pendekatan belajar aktif adalah pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri ini merupakan tujuan akhir dari belajar aktif (*Active Learning*). Untuk dapat mencapai hal tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa atau anak didik. Pada kurikulum 2013, siswa diharapkan dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan landasan teoritis pendidikan modern termasuk *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah teori pembelajaran konstruktivis. Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*.

Pada pembelajaran aktif (*active learning*) pemberdayaan otak kiri dan kanan sangat dipentingkan. *Active learning* (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Pemberian model *active learning* (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Menurut Mulyasa (2004: 241) dalam model *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

Menurut Zaini, dkk (2006: xii) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama terjadi karena peserta didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfusius: yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya lakukan saya pahami.

Ketiga pernyataan ini menekankan pentingnya belajar aktif dalam pembelajaran agar apa yang telah dipelajari tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Silberman (2006: 23) memodifikasi dan memperluas pernyataan Konfusius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (*active learning*), yaitu : yang saya dengar saya lupa, yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat, yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain saya mulai pahami, dari yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.

Menurut Silberman (2006: 10), untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengarnya, melihatnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan Cuma itu, siswa perlu mengerjakannya, yaitu: menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktikkan ketrampilan, dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah atau sudah mereka dapatkan.

Keunggulan Dan Manfaat Penerapan E Book Dan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran

Keunggulan dan manfaat *e-book* menurut Onggo (2006: 3-5) adalah sebagai berikut:

1. Fleksibilitas

E-book memberikan kemudahan bagi siapa pun untuk dapat memiliki perpustakaan berjalan dan dapat dibawa kemana saja, kita dapat menyimpannya dalam *flash disk*, *laptop*, *handphone*, *ipad* dan sebagainya. Selain itu *e-book* juga dapat disimpan secara *online*, sehingga dapat diakses kapan saja.

2. Fungsi

Fungsi *e-book* bergantung pada program-program pembuatnya dan jenis dokumen elektronik yang sudah dibuat. Dengan program-program tersebut kita dapat mencari, melengkapi keterangan, mengubah ukuran, menggarisbawahi teks, memperbesar ukuran huruf, menandai (*bookmark*), menggunakan *link-link* dan mencataknnya. Kemudahan *E-book* memudahkan dalam mencari berbagai informasi secara *online*, dengan *e-book* kita bisa mendapatkan informasi sesuai yang kita inginkan baik dengan cara membeli, men-download ataupun membacanya hanya dalam beberapa menit saja.

3. Harga

Memasarkan *e-book* secara manual, umumnya menjadikan harganya lebih murah dibandingkan dalam versi cetak, apalagi bila dihitung juga biaya pengirimannya.

4. Ruang

Dengan *e-book* kita dapat memiliki banyak kapasitas ruang di dalam *hard disk* komputer, karena seluruh ensiklopedia dapat disimpan, misalnya hanya dalam satu atau dua keping CD saja. Lebih jauh lagi, perpustakaan elektronik ini dapat menghemat ruang penyimpanan file, uang, dan waktu untuk menghapus, menyortir, menyunting dan mengganti-ganti *file* atau *content* dari *e-book*.

5. Ketersediaan

Buku-buku yang kurang diminati tidak perlu dicetak karena hanya akan memenuhi rak gudang penyimpanan. Hal tersebut berbeda dengan *e-book* yang formatnya dalam bentuk elektronik atau digital, bukan cetak. Buku yang kurang laku pun dapat dicetak dalam format *e-book* dengan cepat dan efisien dalam segi biaya.

6. Mudah mempublikasikannya

Mempublikasikan *e-book* akan sangat efisien dan hemat bagi para penulis. Selain itu, hal tersebut mampu meningkatkan kuantitas maupun variasi informasi untuk salah satu industri secara fokus yang digemari oleh pasar tertentu.

7. Konservasi

Melalui *e-book* dapat membantu melestarikan alam, pohon-pohon, karena dengan *e-book* penebangan pohon akan berkurang untuk produksi kertas serta *e-book* juga dapat mengurangi polusi akibat manufaktur.

METODE PENULISAN ARTIKEL

Artikel ini termasuk jenis artikel studi literatur dengan menggunakan referensi teori yang relevan dengan permasalahan pengembangan media *e-book* dan pembelajaran aktif (*Active Learning*). Referensi teori dicari melalui jurnal bereputasi nasional/internasional dan buku yang dinilai relevan. Aspek-aspek yang diidentifikasi dan dianalisis dari literatur antara lain: prosedur penelitian pengembangan, proses dan jenis pembelajaran aktif, motivasi belajar dan hasil belajar.

SIMPULAN

Segala aspek dalam proses pembelajaran harus selalu diperbaharui, termasuk juga modul pembelajaran. Pengembangan dan pembaharuan menjadi faktor penentu dalam tercapainya tujuan pembelajaran, tentu saja hal ini juga menjadi fokus dalam desain penelitian ini. Pengembangan *E-book* berbasis kombinasi *Active learning* menjadi salah satu solusi dalam menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif. Pada rancangan *e-book* humas dan keprotokolan akan diterapkan kombinasi beberapa tipe model *active learning* yang disesuaikan dengan materi ajar, karakter siswa, sarana penunjang, tujuan pembelajaran dan alokasi waktu. Dengan rancangan tersebut diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan maksimal dan siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi serta meningkatkan hasil belajarnya.

REKOMENDASI

Penggunaan media *e-book* yang dikolaborasi dengan metode *active learning* dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, hal ini akan mendorong kenyamanan siswa dalam mencerna materi yang diajarkan. Keadaan tersebut akan mendorong siswa untuk memaksimalkan kompetensi yang dimiliki dan mengurangi kejenuhan belajar. Untuk meningkatkan manfaat serta keunggulan dalam prototipe *e-book* berbasis *active learning* bisa ditambahkan dengan metode *teaching factory* guna mencakup kompetensi berbasis industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin dan Krathwohl, David. 2010. Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arwizet. 2014. "Pendidikan Kejuruan dan Pengaruhnya terhadap Peningkatan Kualitas Human Capital". Jurnal APTEKINDO ke 7.FPTK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Atwi-Suparman, M..(2012). *Desain Intruksional Modern*. Jakarta : Erlangga.
- Borchers, Jan O. (1999). *Electronic Books: Definition, Genre, Interaction Design Pattern*, Austria: Linz University.
- Embong, A. M., Noor, M. A., Hashim, H. M., Ali, R. M., Shaari, Z. H. (2012). *E-Books As Textbooks In The Classroom*. *Journal Elsevier: Social and Behavioral Sciences*, 47, 1802-1809.
- Kettunen, J., Mertanen, L. K., & Penttila, T. (2013). Innovation Pedagogy and Desired Learning Outcomes in Higher Education. *On The Horison*, 21 (4), 333-342.
- Letchumanan, M & Tarmizi, R. A. (2010). Utilization Of E-Book Among University Mathematics Students. *Journal Elsevier: Social and Behavioral Sciences*, 8, 580–587.
- Mulyasa, Enco (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Silberman, Melvin L. 2006. Active Learning 101 Cara Bealajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa.
- Smith, CV and Cardaciotto, L. (2011), "Is active learning like broccoli? Student perceptions of active learning in large lecture classes", *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, Vol. 11 No. 1, pp. 53-61.
- Sudjana. 2000. Manajemen Program Pendidikan Untuk Pendidikan Luar Sekolah Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Bandung: Falah Production. Cetakan ke III.
- Walker, JD and Whiteside, A. (2009), "Active learning classrooms", *Transform*, Vol. 4 No. 1,pp. 10-11.Effectiveness of active learning strategies
- Wood, B. (2009), *Lecture-Free Teaching: A Learning Partnership Between Science Educators and their Students*, NSTA Press, Arlington, TX.
- Wu, M. & Chen, S. (2011). Graduate Students' Usage of and Attitudes Towards E-Books: Experiences from Taiwan. *Program: Electronic Library and Information System*, 45 (3), 294-307.