

## PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANYFLIP PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA MUHAMMADIYAH PEKANBARU

<sup>1</sup>Ayu Dia Puspitasari, <sup>2</sup>Wardani Purnama Sari

<sup>1,2</sup>(CO) Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: [ayudiapuspitasari004@gmail.com](mailto:ayudiapuspitasari004@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis *anyflip* pada pembelajaran ekonomi di MA Muhammadiyah Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Mulai pengembangan ADDIE ini memiliki 5 tahapan, tahap pertama analisis, tahap kedua desain, tahap ketiga pengembangan, tahap keempat implementasi, dan tahap kelima evaluasi. Hasil validasi ahli media skor 84,4% dan ahli materi 86,1% memperoleh skor dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh olimpiade dan ahli materi menunjukkan bahwa media modul berbasis ini valid dan layak digunakan titik selanjutnya uji praktikalitas dilakukan melalui respon guru dan siswa, yang menunjukkan respon sangat baik dengan respon siswa diperoleh skor 87,93% dan respon guru 96,6%. Ini menunjukkan bahwasanya media *e-modul* berbasis *anyflip* ini bukan hanya menarik tetapi juga praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *e-modul* berbasis *anyflip* ini layak digunakan menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi uang.

**Kata kunci:** *E-modul, Anyflip, Uang*

### Abstract

*This research aimed at developing Anyflip-based e-module in economics learning at Islamic Senior High School of Muhammadiyah Pekanbaru. Research and Development (R&D) research method was used with ADDIE development model. There were 5 stages in the development of ADDIE, the first stage was analysis, the second stage was design, the third stage was development, the fourth stage was implementation, and the fifth stage was evaluation. The validation results were 84.4% by media experts and 86.1% by material experts with very valid category. The validation results by the Olympiad and material experts showed that this module media was valid and feasible to use. The next point was the practicality test carried out through teacher and student responses showing very good response, the score of student responses was 87.93%, and the score of teacher responses was 96.6%. These showed that Anyflip-based e- module media was not only interesting but also practical to use in the learning process. Thus, Anyflip-based e-module media was worthy of being used as an effective tool to increase the learning quality about Money material.*

**Keywords:** *E-module, Anyflip, Money*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan adaptif terhadap dinamika zaman. Dalam konteks pendidikan ekonomi, pemahaman mendalam mengenai konsep uang menjadi sangat fundamental. Uang bukan sekadar alat tukar, melainkan fondasi bagi berbagai aktivitas ekonomi, mulai dari transaksi sehari-hari hingga investasi berskala besar. Perannya yang sentral dalam perekonomian menjadikannya materi esensial yang harus dikuasai oleh peserta didik, agar mereka memiliki literasi finansial yang memadai dan mampu mengambil keputusan ekonomi yang tepat di masa depan.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh pada dunia pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi atau media elektronik disebut dengan *E-Learning*. Dalam *E-Learning* sumber belajar yang digunakan pada kegiatan pembelajaran menggunakan media elektronik.<sup>2</sup>

Kemajuan teknologi yang sangat pesat mendorong sektor pendidikan untuk tetap mengikuti. Untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media elektronik dibutuhkan media pembelajaran berupa *E-Modul*. Dimana *E-Modul* merupakan suatu media dalam bentuk elektronik yang penggunaannya dapat diakses dengan alat elektronik seperti laptop, komputer, bahkan melalui smartphone.<sup>3</sup>

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik dibutuhkan bahan ajar yang lain yaitu *E-modul* yang merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. *E-Modul* dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan dijelaskan. *E-Modul* memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan *E-modul* karena dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. *E-Modul* dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengukur tingkat pemahamannya sendiri, dalam *E-modul* terdapat tujuan akhir dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga siswa dapat mengetahui hal apa saja yang harus mereka kuasai atau pahami untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. *E-Modul*

---

<sup>1</sup> Mankiw, N. Gregory. Edisi ketujuh, *Prinsip-Prinsip Ekonomi*. Jakarta: Erlangga. 2014. Hal. 618.

<sup>2</sup> Evi Wahyu Wulansari, Sri Kantun, Pudjo Suharso. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas X IPS MAN 1 JEMBER Tahun Ajaran 2016/2017* (Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial, Vol 12 Nomor 1 Tahun 2018). Hal 1.

<sup>3</sup> Khusnul Khotimah, Elis Irmayanti, Bayu Surindra. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Untuk Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 2 Kediri* (Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, Vol 7 No. 1 Tahun 2021). Hal 72.

sebagai bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri memiliki bahasa yang komunikatif dan bersifat dua arah sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. *E-Modul* juga merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan dapat menyajikan materi secara runtut, dalam *E-modul* terdapat materi-materi serta latihan soal yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi.<sup>4</sup>

Penggunaan *E-Modul*, di samping karena alasan biaya yang relatif lebih murah jika dibandingkan dengan teknologi cetak, juga karena alasan lain yang lebih mendasar, yaitu pengembangan sumber daya manusia di bidang Teknologi Informasi (TI). Jika *e-modul* dapat dikembangkan dan digunakan sebagai fasilitas belajar siswa di sekolah, akan ada suatu nilai tambah yang signifikan, tidak hanya terhadap peningkatan kualitas proses dan produk belajar bidang studi, tetapi juga peningkatan kompetensi siswa di bidang TI.<sup>5</sup>

*E-modul* yang akan dihasilkan ini terdiri dari beberapa komponen yaitu materi, gambar, dan hal menarik lainnya. *E-modul* ini juga bisa digunakan menjadi sumber belajar mandiri peserta didik. *E-modul* yang akan digunakan yaitu *e-modul* berbasis *anyflip* yang digunakan melalui *smartphone* atau laptop. Penggunaan *e-modul* ini tidak dibatasi tempat dan waktu, tergantung sarana dan prasarana yang dimiliki peserta didik dalam mengakses *e-modul*.<sup>6</sup>

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *e-modul* interaktif dengan berbantuan aplikasi *anyflip* yang difokuskan pada materi uang. Dengan adanya *e-modul* ini harapannya mampu mempermudah siswa saat memahami materi uang, yang memiliki banyak aspek teoretis dan aplikatif, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi secara visual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep, fungsi, serta jenis-jenis uang, serta implikasinya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

*E-modul* dalam penelitian ini dikembangkan dengan berbasis *anyflip*. *Anyflip* adalah *platform* yang menyediakan pembuatan buku digital. Pembuatannya sangat sederhana dan senantiasa mudah untuk dipahami. Adapun dalam mengembangkan produk-produk penelitian atau pembelajaran yang layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan, maka perlu melakukan penelitian pengembangan (*Research & Development*). Penelitian seperti ini sangat fokus pada tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang layak digunakan dan sesuai

---

<sup>4</sup> Evi Wahyu Wulansari, Sri Kantun, Pudjo Suharso. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas X IPS MAN 1 JEMBER Tahun Ajaran 2016/2017* (Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial, Vol 12 Nomor 1 Tahun 2018). Hal.2.

<sup>5</sup> Afrina Sari Dewi, Harun Sitompul, Efendi Napitupulu. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi SMA* (Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 5 No. 2, Desember 2018). Hal. 112

<sup>6</sup> Arena Santika dan Ike Sylvia. *Efektivitas E-Modul Berbasis Anyflip untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial Kelas X di SMA N 3 Payakumbuh* (Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 2 No. 4 Juni 2021). Hal. 286

<sup>7</sup> Haeriyah dan Heni Pujiastuti. *"Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP"*. Jurnal primatika. Vol. 11, no. 1. 2022. Hal. 3.

dengan kebutuhan peserta didik.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, MA Muhammadiyah Pekanbaru masih menggunakan buku cetak yang tebal, serta memakai modul yang manual, dan belum ada yang menggunakan *e-modul*. Kemudian kekurangan lainnya yaitu kurang mudah untuk dipahami, dan masih banyak menggunakan bahan kertas untuk membuat buku atau modul, yang mana mengalami kesulitan dalam penyimpanan jika ingin dibawa kemana-mana, dan sulit untuk dikembangkan karena perlu dicetak terlebih dahulu, sedangkan yang berbasis *anyflip* perlu waktu untuk pembuatan materinya yang secara sistematis. Selain itu, kendala tidak bisa diakses jika gangguan jaringan. Tetapi, bisa diakses melalui smartphone secara gratis, pengguna bisa langsung menuju link materi yang dibagikan dan langsung diarahkan ke *Google* atau *Chrome*, karena *anyflip* ini dapat diakses melalui smartphone secara gratis. Begitu pun penelitian ini juga didukung dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, beliau mengatakan bahwasannya *e-modul* berbasis *anyflip* sangatlah dibutuhkan di sekolah tersebut sebagai sarana pendukung pembelajaran, yang mana siswa juga menjadi lebih mudah dalam mengeksplor materi yang sedang dipelajari. Selain itu, analisis kebutuhan dari *e-modul* berbasis *anyflip* ini lebih dominan kepada siswanya.<sup>9</sup>

Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan suatu bahan ajar berupa *e-modul* yang berbasis *anyflip* yang dapat mudah diakses melalui *smartphone* masing-masing peserta didik secara gratis. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Anyflip* Pada Pembelajaran Ekonomi di MA Muhammadiyah Pekanbaru”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Research and Development (R&D)*, yang merupakan sebuah proses untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan yang diterapkan adalah model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> I Made Teguh And I Made Kirna. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan *Addie Model*”, Hal. 13.

<sup>9</sup> Hidayati, S. Pd. Guru Ekonomi, Selasa 22 April 2025.

<sup>10</sup> Prof. Dr. Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*”, Penerbit: Alfabeta (Bandung : 2013). Hal. 4.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran e-modul berbasis anyflip dalam pembelajaran ekonomi pada materi uang di kelas X MA Muhammadiyah Pekanbaru. Tahapan model *ADDIE* yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Langkah pertama yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran *e-modul* yaitu menganalisis, yang terdapat beberapa tahapan yang harus diperhatikan. Dalam penelitian ini langkah analisis yaitu tahap pengumpulan data dan menganalisis media pembelajaran yang beredar ataupun yang digunakan oleh sekolah yang pertama dilakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik, dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang menarik bagi peserta didik sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan belajar dalam kelas ketiga yang kedua dilakukannya analisis konsep yang bertujuan untuk mengetahui materi-materi yang diperlukan pelajari pada pokok bahasan uang. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* pada materi uang di kelas X. Penyajian isi pada *e-modul* terdiri dari langkah-langkah menemukan dan juga menghubungkan satu konsep serta desain tampilan yang digunakan agar terlihat lebih menarik

Tahap kedua, pada tahap desain ini e-modul yang dikembangkan dirancang dengan beberapa tahap yaitu menentukan materi yang akan digunakan kemudian. Kemudian membuat desain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sebelumnya sudah diketahui bahwa peserta didik lebih baik menggunakan media visual titik rancangan media pembelajaran modul yang dikembangkan berisi cover *e-modul*, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, uraian materi, rangkuman, latihan soal, glosarium, daftar pustaka, dan riwayat hidup.

Langkah selanjutnya pada tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*), Pada tahap ini pembuatan e-modul sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Tahap pengembangan ini langkah-langkah pada tahap desain sebelumnya yang akan dibuat menjadi sebuah produk yang siap untuk diimplementasikan. Selanjutnya media pembelajaran telah dibuat akan divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi untuk diberikan komentar serta saran terhadap produk yang dibuat hingga dapat dilakukan perbaikan terhadap produk yang dibuat. Sehingga pada tahap ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa *e-modul* yang layak untuk diujicobakan. Selanjutnya produk yang dibuat kemudian di validasi oleh validator ahli media dan materi terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian ini akan membantu peneliti mengidentifikasi kekurangan produk, sehingga dapat dilakukan revisi untuk meningkatkan kualitas serta efektivitas media.

Adapun hasil penilaian validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 84,4% dan ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,1%. Media pembelajaran e-modul berbasis anyflip ini memperoleh kategori "Sangat Layak".

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*) mengimplementasikan media pembelajaran dengan uji coba produk. Berdasarkan hasil uji praktikalitas dari responden guru mendapatkan perolehan persentase atau nilai sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji praktikalitas dari peserta didik mendapatkan perolehan persentase sebesar 90,62% dengan memperoleh kategori sangat baik. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media pembelajaran *e-modul* berbasis anyflip sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran serta sangat menarik, keren, mudah dipahami dan berisi penjelasan yang lengkap sehingga peserta didik senang menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip*.

Tahap terakhir yaitu evaluasi media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip*. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat kualitas media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* baik sebelum diujicobakan ke siswa yaitu dari hasil validasi ahli media dan ahli materi maupun setelah diujicobakan ke guru dan siswa. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* "Sangat Baik/Sangat Layak" untuk pembelajaran ekonomi siswa kelas X MA Muhammadiyah Pekanbaru.

Kelebihan media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* yaitu peserta didik dapat memahami materi dengan mudah karena *e-modul* disajikan dengan gambar dan video pembelajaran yang menarik. Pengembangan *e-modul* berbasis *anyflip* ini dapat mempermudah guru menyampaikan, menjelaskan materi dalam proses pembelajaran dimana guru dapat menjelaskan materi dengan menampilkan gambar, video dan latihan soal yang bisa diakses dalam satu media yang digunakan sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Pada *e-modul* berbasis *anyflip* ini siswa dapat mengakses media pembelajaran menggunakan smartphone dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan link atau cara scan *barcode* sehingga penggunaan media ini sangat efisien saat digunakan peserta didik.

Kekurangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* yaitu pada pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* ini media yang dikembangkan terbatas pada materi ekonomi kelas X mengenai uang. Pada penggunaan media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* ini harus memiliki jaringan yang baik agar tidak terkendala saat mengakses media.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan media *e-modul* berbasis *anyflip* dapat diperoleh hasil validasi dan dinyatakan telah layak dan memenuhi tiga kelayakan yaitu kelayakan isi 85%, kelayakan penyajian 85%, dan kelayakan bahasa 88% dan diperoleh rata-rata dari keseluruhan sebesar 86,1% dengan memenuhi kategori sangat valid. Media pembelajaran *e-modul* berbasis *anyflip* yang dikembangkan dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena skor dari respon peserta didik keseluruhan 87,93%. Sehingga *e-modul* berbasis *anyflip* yang dikembangkan ini layak digunakan dan memiliki kriteria sangat praktis dalam proses pembelajaran.

## **REFERENSI**

- Afrina Sari Dewi, Harun Sitompul, Efendi Napitupulu. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi SMA (Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 5 No. 2).
- Arena Santika dan Ike Sylvia. (2021). Efektivitas E-Modul Berbasis Anyflip untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial Kelas X di SMAN 3 Payakumbuh (Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 2 No. 4).
- Evi Wahyu Wulansari, Sri Kantun, Pudjo Suharso. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas X IPS MAN 1 JEMBER Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial, Vol 12 Nomor 1.
- Haeriyah dan Heni Pujiastuti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP. Jurnal primatika. Vol. 11, no. 1.
- I Made Teguh And I Made Kirna. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model.
- Khusnul Khotimah, Elis Irmayanti, Bayu Surindra. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Untuk Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 2 Kediri. Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, Vol 7 No.1.
- N. Gregory, Mankiw. (2014). Prinsip-Prinsip Ekonomi. Jakarta: Erlangga.