Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan e-modul berbasis *anyflip* yang layak digunakan untuk pembelajaran sosiologi guna meningkatkan penguasaan materi pada mata pelajaran sosiologi peserta didik kelas X IPS 4 SMAN 3 Payakumbuh dan mengetahui peningkatakan penguasaan materi sosiologi peserta didik SMA setelah mengikuti pembelajaran dengan e-modul berbasis *anyflip*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D dengan model 4D. Tahap *define* merupakan tahap awal dari model 4D untuk menganalisis permasalahan. Tahap *design* merupakan tahap untuk merancang sumber belajar e-modul berbasis *anyflip* dan instrumen penelitian. Tahap *develop* dihasilkan sumber belajar e-modul berbasis *anyflip* sebagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi peserta didik. Kelayakan e-modul berbasis *anyflip* dilihat dari skor validasi yang didapatkan yang diolah menggunakan *Microsoft excel*. Uji coba lapangan produk e-modul berbasis *anyflip* ini dilakukan pada kelas X IPS 4 SMAN 3 Payakumbuh dengan jumlah 34 peserta didik. Peningkatan kemampuan penguasaan materi peserta didik ini dilihat dari hasil skor *pretest-posttest* yang diperoleh peserta didik. Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebarluasan sumber belajar e-modul berbasis *anyflip*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) sumber belajar e-modul berbasis *anyflip* ini layak digunakan untuk pembelajaran sosiologi guna meningkatkan kemampuan penguasaan materi peserta didik pada materi nilai dan norma sosial; (2) peningkatan kemampuan penguasaan materi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis *anyflip* dapat dilihat pada nilai akhir *posttest* yaitu 87,0588. E-modul berbasis *anyflip* yang dikembangkan lebih baik dapat diakses secara *offline* sehingga dapat memudahkan peserta didik yang tidak memiliki cukup data.

Kata kunci : E-modul, Anyflip, Kemampuan penguasaan materi,