

**Pengembangan E-Modul Berbasis *Anyflip* untuk Meningkatkan Kemampuan
Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial di
SMA N 3 Payakumbuh**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Srata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh

ARENA SANTIKA

NIM/BP.17058056/2017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan E-Modul Berbasis *Anyflip* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta Didik pada materi Nilai dan Norma Sosial di SMA N 3 Payakumbuh

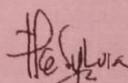
Nama : Arena Santika
NIM/TM : 17058056/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2021

Disetujui Oleh,
Pembimbing

Mengetahui

Fatimah, M. Pd., M.Hum
NIP.19640218 1984 03 2 001


Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd
NIP.19770608200501 2 002

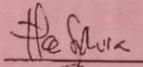
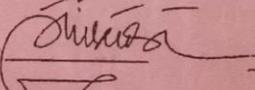
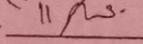
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Rabu 2 Juni 2021

Pengembangan E-Modul Berbasis *Anyflip* untuk Meningkatkan Kemampuan
Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial di SMA N 3
Payakumbuh

Nama : Arena Santika
NIM/TM : 17058056/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2021

TIM PENGUJI	NAMA	TANDATANGAN
1. Ketua	: Ike Sylvia, S.IP.,M.Si.,M.Pd	1. 
2. Anggota	: Junaidi, S.Pd.,M.Si	2. 
3. Anggota	: Dr. Desri Nora An, S.Pd.,M.Pd	3. 

Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

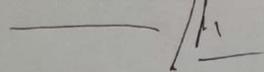
Nama : Arena Santika
Nim : 17058056
Prodi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : S1

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan E-modul Berbasis Anyflip untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial di SMA N 3 Payakumbuh”** ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat.

Mengetahui

Ketua Jurusan



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001

Padang, 8 Juni 2021



Atakan
Arena Santika
NIM. 17058056

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 peningkatan 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,

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Anyflip* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta didik pada materi Nilai dan Norma Sosial di SMA N 3 Payakumbuh” dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

Keberhasilan penulisan skripsi ini berkat bantuan, bimbingan, pengarahan, dan kerjasama yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd.,M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf yang telah membantu.
2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, M.Si selaku ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf yang telah membantu.
3. Ibu Ike Sylvia, S.IP, M.Si, M.Pd selaku Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan juga kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Erianjoni S.Sos., M.Si dan Bapak Junaidi S.Pd.,M.Si selaku

5. validator yang telah membantu penulis dalam pengujian validitas produk.
6. Ibu Trisiana Jayanti, S.Sos, selaku guru pamong di SMA N 3 Payakumbuh.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang terkhusus dosen Jurusan Sosiologi yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Keluarga dan sahabat-sahabat penulis tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materil selama proses penelitian dan penyusunan tugas akhir.
9. Teman-teman seperjuangan, sepembimbingan R n D yaitu Ami, Yumna, Windri, Au dan Ulfa.
10. Peserta didik kelas X IPS 4 SMAN 3 Payakumbuh yang telah mendukung dan bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan penulis dimasa medatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 8 Juni 2021

Arena Santika
NIM. 17058

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	17
C. Batasan Masalah.....	18
D. Rumusan Masalah	18
E. Tujuan Penelitian.....	19
F. Manfaat Penelitian.....	19
G. Spesifikasi Produk.....	20
H. Asumsi Pengembangan	21
I. Defenisi operasional.....	21
BAB II KAJIAN TEORI	23
A. Pembelajaran Sosiologi.....	23
B. Penguasaan Materi	27
C. Sumber Belajar	29
D. Modul	33
E. Elektronik Modul (E-Modul).....	37
F. Aplikasi <i>Anyflip</i>	42
G. Pengembangan E-Modul Sosiologi SMA Materi Nilai dan Norma Sosial dengan Aplikasi <i>Anyflip</i>	44
H. Hasil Penelitian Relevan	45
I. Teori Difusi Inovasi.....	48

J. Kerangka berfikir	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian	51
B. Model Pengembangan	51
C. Uji Coba Produk.....	56
D. Jenis Data	57
E. Teknik Pengumpulan Data	58
F. Teknik Analisis Data.....	59
G. Instrumen Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan.....	114
BAB V SIMPULAN, KETERBATASAN PENELITIAN DAN SARAN	127
A. Simpulan.....	127
B. Keterbatasan Penelitian	127
C. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Kelas X IPS SMAN 3 Payakumbuh Pada Semester Juli-Desember 2020.....	9
Tabel 3. Taksonomi Ranah Kognitif	28
Tabel 4. Perbandingan antara Modul Cetak dan E-modul	42
Tabel 5. Hasil Observasi Pembelajaran Sosiologi.....	64
Tabel 6. Hasil Analisis Tugas pada Materi Nilai dan Norma Sosial	68
Tabel 7. Bagian-bagian E-modul	73
Tabel 8. Kisi-kisi lembar validasi e-modul	75
Tabel 9. Kisi-kisi lembar validasi RPP.....	75
Tabel 10. Kisi-kisi lembar validasi soal <i>pretest-posttest</i>	76
Tabel 11. Kisi-kisi soal <i>pretest-posttest</i>	76
Tabel 12. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik	77
Tabel 13. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Guru.....	77
Tabel 14. Tingkat Validitas	84
Tabel 15. Data Penilaian Aspek Isi.....	85
Tabel 16. Data Penilaian Aspek Bahasa.....	85
Tabel 17. Data Penilaian Aspek Penyajian Materi	86
Tabel 18. Data Penilaian Aspek Kegrafisan	87
Tabel 19. Data Penilaian Aspek Kemudahan Pengguna	88
Tabel 20. Kesimpulan Hasil Validasi	88
Tabel 21. Data Analisis Validitas RPP pada Aspek Identitas Mata Pelajaran	89
Tabel 22. Data Analisis Validitas RPP pada Aspek Isi.....	90
Tabel 23. Data Analisis Validitas RPP pada Aspek Bahasa	91
Tabel 24. Data Analisis Validitas RPP pada Aspek Skenario Pembelajaran	91
Tabel 25. Kesimpulan Hasil Validasi RPP.....	92
Tabel 26.. Data Penilaian Aspek Isi.....	93
Tabel 27.. Data Penilaian Aspek Bahasa.....	94
Tabel 28. Data Penilaian Aspek Konstruksi.....	94
Tabel 29. Kesimpulan Hasil Validasi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	95
Tabel 30. Kategori Praktikalitas.....	96
Tabel 31. Nilai Kepraktisan	98
Tabel 32. Revisi Produk E-modul berbasis <i>Anyflip</i>	100
Tabel 33. Revisi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	104
Tabel 34. Revisi RPP.....	105
Tabel 35. Hasil Uji Normalitas.....	110
Tabel 36. Hasil Uji Homogenitas	111
Tabel 37. Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	112

Tabel 38. Rekap Hasil.....	114
-----------------------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.....	134
LAMPIRAN 2.....	152
LAMPIRAN 3.....	162
LAMPIRAN 4.....	178
LAMPIRAN 5.....	190

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komponen Proses Pembelajaran	24
Gambar 2. Alur Kerangka Berfikir	50
Gambar 3. Peta Konsep Materi Nilai Sosial.....	70
Gambar 4. Peta Konsep Materi Norma Sosial	71
Gambar 5.. Diagram Hasil Praktikalitas Peserta Didik.....	96
Gambar 6. Diagram Hasil Praktikalitas Guru.....	98
Gambar 7. Contoh e-modul dan Gambar 8. contoh e-modul	107
Gambar 9. Contoh RPP.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menanamkan nilai moral, agama, sikap, pengetahuan, mengembangkan potensi, keterampilan dan kecakapan setiap individu. Pendidikan penting untuk membekali pengetahuan peserta didik dalam menghadapi kehidupan di masa depan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut maka proses pembelajaran di sekolah sangat berpengaruh pada keberhasilan pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang dapat mempengaruhi setiap aspek kehidupan, salah satunya yaitu dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kualitasnya baik dalam hal sarana dan prasarana maupun dalam hal kualitas praktik pembelajaran, khususnya saat ini berkembang kearah pembelajaran berbasis jaringan atau *online*. Sebagai pendidik, guru dituntut profesional untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan mampu mengolah serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Dengan terus berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran maupun sumber belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Perkembangan teknologi saat ini mempunyai pengaruh sangat besar hingga mampu menembus batas-batas ruang dan waktu. Informasi dapat diterima dengan mudah melalui berbagai media tanpa harus bertatap muka secara langsung

serta tidak mengurangi esensi dari informasi tersebut. Teknologi juga dengan pesat mengubah kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan masyarakat seperti halnya cara melaksanakan suatu kegiatan. Segala sesuatu dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien dengan adanya fasilitas yang telah diciptakan oleh teknologi informasi.

Teknologi informasi abad 21 ini berkembang sangat pesat ke arah serba digital. Berbagai teknologi digital yang semakin canggih muncul dan membawa perubahan besar terhadap kehidupan. Pada era ini, manusia dapat secara bebas dan terkendali dalam memanfaatkan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi digital sehingga cenderung mengikuti perkembangan dengan menyesuaikan gaya hidup yang tidak lepas dari perangkat elektronik untuk menunjang kehidupannya. Beberapa tren era digital salah satunya yaitu penemuan pelayanan teknologi berbasis web dan jejaring sosial yang memungkinkan pengguna dengan mudah mengakses informasi dan mendistribusikannya tanpa dibatasi ruang dan waktu (Setiawan, 2017). Hal tersebut juga membawa arus yang kuat dalam segala aspek kehidupan seperti dalam bidang politik, sosial budaya, pertahanan, ekonomi bisnis dan lain-lain tak terkecuali juga dunia pendidikan.

Mayoritas masyarakat tidak ingin ketinggalan dengan adanya berbagai macam teknologi digital yang berkembang sangat cepat . Tak lepas juga pada kalangan pelajar, teknologi informasi digital dapat menunjang kegiatan belajar formal maupun informal. Kecanggihan yang memudahkan pelajar dalam melakukan berbagai kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah menjadikan teknologi digital memiliki berbagai fungsi dalam pemanfaatannya. *Mobile phone*,

laptop, *personal computer*, *smartphone* serta berbagai teknologi lain mendominasi arus kehidupan di kalangan tersebut.

Hasil riset global digital report 2020 pada Januari 2020, menunjukkan hampir 64 persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet. Jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang, sementara jumlah total penduduk Indonesia yaitu sekitar 272,1 juta orang. Dibandingkan tahun 2019 yang lalu, total jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat 17 persen atau sekitar 25 juta orang pengguna. Pada tahun 2019, pengguna internet di Indonesia yang berusia 16 hingga 64 tahun menghabiskan waktu rata-rata selama 7 jam 59 menit untuk berselancar di dunia maya. Angka tersebut tentu melampaui rata-rata global yang hanya menghabiskan waktu 6 jam 43 menit ketika menggunakan internet per harinya. Waktu berselancar penduduk Indonesia dengan internet tersebut sangatlah tinggi, sehingga membawa Indonesia menduduki peringkat ke delapan dalam daftar negara yang paling lama menghabiskan waktunya untuk berselancar di internet (Setyo, 2020).

Fenomena ini perlu dimanfaatkan secara maksimal dalam rangka membantu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Pendidikan dalam konteks ini dapat berperan sebagai pengendali serta pengontrol dampak-dampak negatif yang mungkin muncul dari penggunaan yang berlebihan serta mengupayakan antisipasi yang tepat dalam menekan dampak tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahma, 2015) mengungkap bahwa secara umum di kalangan pelajar penggunaan telepon genggam memberikan dampak yang negatif. Padahal

pada dasarnya apabila dimanfaatkan dengan bijaksana dan sesuai dengan kebutuhan, *smartphone* sangat membantu pengguna dalam mencari solusi yang tepat dari berbagai masalah yang dihadapi baik akademik maupun non akademik dengan dukungan akses internet. Kaitannya untuk menekan dampak buruk dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan, pendidikan perlu menyusun strategi yang tepat dalam pemanfaatannya guna mencapai target dan tujuan pembelajaran. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Sutomo, 2017) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan *smartphone* terhadap proses belajar. Kualitas proses belajar akan meningkat dengan dukungan penggunaan aplikasi dalam *smartphone* dalam proses belajarnya. Diperkuat oleh penelitian dari (Dewanti et al., 2016) yang menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara keterampilan sosial dan penggunaan *gadget smartphone* dengan prestasi belajar peserta didik Sekolah Menengah Atas.

Oleh karena itu, seiring perkembangan teknologi digital, pendidikan juga memiliki peranan penting dalam mengendalikan, mengontrol dan mengawasi peran teknologi dengan maksimal. Hal tersebut akan berdampak pada perkembangan era digital mengarah ke kehidupan yang lebih bermanfaat. Kondisi dimana budaya timur dan budaya barat ini dipandang sebagai fenomena yang baru dalam era globalisasi yang diharapkan dapat memunculkan peradaban baru yang lebih baik diantara keduanya. Dunia pendidikan juga berada pada masa dimana peningkatan pengetahuan berjalan semakin luar biasa cepat yang tak luput dari peran teknologi digital didalamnya.

Pemilihan teknologi dalam pendidikan akan membuka kemungkinan untuk lahirnya berbagai alternatif bentuk fasilitas belajar. Dengan adanya penerapan teknologi dalam pendidikan akan sangat mungkin terjadi perubahan besar-besaran dalam interaksi belajar mengajar antara sumber-sumber belajar dengan pelaku belajar. Salah satu esensi dari proses pembelajaran adalah proses penyajian informasi. Dalam menyajikan informasi, yang perlu diperhatikan adalah guru harus komunikatif. Dalam komunikasi pada umumnya, demikian pula dalam pendidikan, informasi yang tepat disajikan adalah informasi yang dibutuhkan, yakni yang bermakna, dalam arti : (1) secara ekonomis menguntungkan. (2) secara teknis memungkinkan dapat dilaksanakan, (3) secara sosial-psikologis dapat diterima sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang ada, dan (4) sesuai atau sejalan dengan kebijaksanaan/ tuntutan perkembangan yang ada.

Konsep “bermakna” ini penting bagi keberhasilan penyebarluasan informasi agar dapat diserap dan dilaksanakan oleh peserta didik. Karena itu, bahwa komunikasi adalah saling pertukaran simbol-simbol yang bermakna (Rajagukguk, 2009). Williams menekankan bahwa : (1) kita tidak dapat saling bertukar makna, (2) kita hanya secara fisik bertukar simbol, dan (3) komunikasi tidak akan terjadi, kecuali kita berbagi makna untuk simbol-simbol tertentu. Oleh karena itu penting untuk diadakannya sumber belajar sebagai media untuk berkomunikasi antara guru dan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran peran media merupakan salah satu kebutuhan penting dimana media tersebut berfungsi sebagai alat atau perantara yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Kualitas pembelajaran juga

ditentukan oleh sumber belajar yang digunakan. Dengan begitu peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar mandiri, dan mampu meningkatkan penguasaan materi dengan menggunakan sumber belajar sebagai ritual *self-contained*. Namun kualitas pembelajaran atau kualitas pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media dan sumber belajar itu sendiri, tapi dilihat dari bagaimana media pembelajaran dan sumber belajar tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan upaya peningkatan pengetahuan dan skill dalam belajar. Selain itu banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu dengan yang lainnya. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan intelegensi, skill dan rasa kasih sayang di antara mereka. Tetapi karena adanya Covid-19 kegiatan di sekolah tatap muka sempat berhenti sejak Maret-Juli 2020 dan beralih pada pembelajaran berbasis jaringan (daring), kemudian dilanjutkan dengan sistem *blended learning* mulai Januari 2021.

Sumber belajar yang sering digunakan pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X SMA N 3 Payakumbuh adalah adalah lembar kerja peserta didik, buku paket dan kadangkala modul. Namun pada semester Juli-Desember 2020 tidak semua peserta didik memiliki LKPD dan buku paket. Hal ini disebabkan karena peserta didik sama sekali belum berinteraksi dengan pembelajaran di SMA, belum pernah ke sekolah dan keterbatasan karena kondisi covid. Modul yang diberikan kepada peserta didik selama pembelajaran daring ini dibuat oleh masing-masing

guru mata pelajaran di sekolah, namun modul yang dibuat ini sebenarnya adalah versi cetak. Modul yang dibuat oleh guru berisikan ketikan mengenai materi yang dipelajari yang diambil dari berbagai sumber, baik itu dari buku paket ataupun dari internet. Kemudian modul versi cetak ini dikirim oleh guru ke grup *whatsaap* dan *google class room* dalam bentuk file word atau pdf.

Kelemahan yang dimiliki oleh modul ini yaitu kurang praktis dan menggunakan kertas yang persediaannya semakin terbatas terkadang juga penulisan materinya sering salah dan seringkali diketik dalam bentuk *word* dan kurang menarik. Dalam pembelajaran daring peserta didik banyak mencatat materi di buku catatan, merangkumnya dari video yang disarankan, kemudian membuat tugas dan mengirimkannya pada guru, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan selama masa pandemi tidak maksimal.

Berdasarkan observasi di kelas X IPS 1-5 SMAN 3 Payakumbuh pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi kelas X IPS 1 sampai dengan X IPS 5. Masalah utama terdapat pada pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif (penguasaan materi) kemampuan penguasaan materi peserta didik masih rendah, kondisi peserta didik yang kurang termotivasi belajar dan pencapaian penguasaan materi peserta didik masih rendah dikarenakan pembelajaran *online*. Masalah lain yang ditemukan pada saat observasi banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Banyak peserta didik yang mengeluh bosan, selama pembelajaran daring tidak terjadi interaksi dengan guru dan peserta didik lainnya, tugas yang monoton dan mereka diminta mencari sumber

belajar mandiri yang belum sistematis sementara mereka belum pernah mengetahui bagaimana proses pembelajaran di SMA, hanya memiliki LKPD dan jarang yang memiliki buku paket. Selain itu guru belum bisa mengoptimalkan penggunaan media power point, video pembelajaran ataupun sumber belajar lainnya seperti e-modul. Keberhasilan peserta didik tentu saja dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, integrasi materi, media, sumber belajar dan penilaian serta interaksi antara guru serta peserta didik lainnya.

Berdasarkan hasil studi awal melalui pengisian angket melalui *google form* kepada peserta didik kelas X IPS 1-5 di SMAN 3 Payakumbuh, diperoleh data bahwa peserta didik cenderung berharap pembelajaran dapat dilakukan dengan aktivitas yang selain mengerjakan tugas, belajar dari buku teks, dan peserta didik belum ada yang menggunakan aplikasi belajar daring seperti rumah belajar, ruang guru, zenius, quipper serta sumber belajar lainnya. Dari segi hambatan yang dialami peserta didik mengungkapkan kurang dapat berkonsentrasi, kesulitan memahami materi yang diberikan, tidak ada yang mendampingi belajar di rumah, tidak dapat bertanya langsung pada guru dan teman-teman, serta bosan. Selain itu peserta didik berharap dapat belajar secara tatap muka, dan lebih senang jika menggunakan sumber belajar elektronik yang bervariasi dari pada sumber belajar cetak dalam proses pembelajaran. Banyak dari peserta didik yang menginginkan adanya suatu elektronik modul yang lebih interaktif dan menarik dari pada modul cetak biasa yang dibuat oleh guru, peserta didik menginginkan sumber belajar elektronik modul yang berisikan gambar-gambar terkait materi, warna dari e-modul yang menarik

2.	Berinteraksi dengan guru dalam pembelajaran selama belajar dari rumah								
	a. Interaksi melalui kelas online yang disediakan guru (google classroom, kelas maya, rumah belajar, quipper school, dsb)	0	0	0	0	0	0	0%	
	b. Interaksi melalui media sosial (WhatsApp, facebook, dll)	36	36	31	36	35	174	97,2%	WhatsApp
	c. Interaksi melalui video conference yang disediakan guru (Google Meet, Zoom, WhatsApp Video Call, dsb)	0	0	0	0	0	0	0%	
	d. Bertatap muka secara langsung baik dikunjungi oleh guru maupun mendatangi rumah guru	0	0	0	0	0	0	0%	
3.	Aplikasi belajar daring yang paling sering digunakan selama belajar dari rumah								
	a. Rumah belajar	0	0	0	0	0	0	0%	
	b. Ruang guru	0	0	0	0	0	0	0%	
	c. Zenius	0	0	0	0	0	0	0%	
	d. Quipper	0	0	0	0	0	0	0%	
	e. Mejakita	0	0	0	0	0	0	0%	
	f. Google for Education	0	0	0	0	0	0	0%	
	g. Sekolahmu	0	0	0	0	0	0	0%	
	h. Aplikasi mandiri yang dikembangkan sekolah	0	0	0	0	0	0	0%	
	j. Tidak menggunakan aplikasi daring (online)	36	36	36	36	35	179	100%	
4.	Hambatan yang dialami saat proses belajar dari rumah								
	a. Kurang konsentrasi	36	36	36	36	35	179	100%	

	b. Kesulitan memahami pelajaran	36	36	36	36	35	179	100%	
	c. Tidak ada yang mendampingi belajar di rumah	0	0	0	0	0	0	0%	
	d. Tidak dapat bertanya langsung kepada teman-teman	0	0	0	0	0	0	0%	
	e. Bosan	36	36	36	36	35	179	100%	
	f. Tidak memiliki perangkat digital (HP, smartphone, laptop, tablet, dsb)	36	36	31	36	35	174	97,2%	
5.	Dukungan yang diberikan sekolah selama belajar dari rumah								
	a. Meminjamkan buku	12	8	18	7	10	55	30,72%	
	b. Memberi paket data internet	36	36	36	36	35	179	100%	
	c. Menyediakan akses aplikasi belajar daring (online) secara gratis	0	0	0	0	0	0	0%	
6.	Peserta didik memahami materi pembelajaran selama proses belajar dari rumah	1	0	5	0	2	8	4,46%	
7.	Peserta didik merasa belajar dari rumah itu menyenangkan	0	0	0	0	0	0	0%	
8.	Orang tua atau keluarga mampu membimbing peserta didik dari rumah	5	6	3	4	2	20	11,1%	
9.	Peserta didik mudah mendapatkan sumber belajar selama proses belajar dari rumah	2	3	0	1	2	8	4,46%	
10.	Peserta didik tetap bisa konsentrasi saat belajar dari rumah	1	2	0	2	3	8	4,46%	

Sumber : Angket diadaptasi dari Kuisisioner Siswa Belajar dari Rumah milik gtk.belajar.kemdikbud.go.id

Data di atas memperlihatkan banyaknya permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring khususnya pada pembelajaran sosiologi. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sosiologi menyatakan bahwa sulit untuk memaksakan sekolah menyediakan aplikasi pembelajaran daring. Selain itu memaksakan peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran menggunakan *zoom* ataupun *google meet* membutuhkan paket data yang besar, akhirnya guru mengefektifkan penggunaan grup *whatsaap* dengan variasi mengirimkan video pembelajaran dan sumber belajar lainnya. Walaupun ada sekitar 5 orang peserta didik yang tidak memiliki *smartphone* namun mereka berusaha untuk dapat mengakses pembelajaran dari teman sekelasnya. Selain itu peserta didik pada umumnya merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya seputar tugas dan buku paket. Peserta didik menyukai pembelajaran dari media dan sumber belajar digital yang bervariasi. Maka dari itu peneliti memilih kelas X IPS 4 sebagai kelas untuk dilaksanakannya penelitian.

Wawancara dengan guru mata pelajaran sosiologi mengungkapkan guru memerlukan sebuah modul pembelajaran yang terintegrasi materi pembelajaran disertai dengan fenomena fakta-fakta terkait materi, serta penugasan dan evaluasi yang dapat diakses peserta didik secara *offline*. Hal ini disebabkan besar kemungkinan pembelajaran *blended learning* akan terus berlanjut, dan pembelajaran tatap muka di sekolah pada semester Januari-Juni 2021 tidak akan maksimal. Untuk itu perlu adanya sumber pembelajaran elektronik yang dapat digunakan guru dan peserta didik sehingga dapat membantu proses pembelajaran

sosiologi berjalan lebih baik. Salah satu sumber belajar elektronik tersebut yaitu modul elektronik (E-modul). E-modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya serta gambar, video, quiz dan fitur interaktif untuk menarik perhatian peserta didik juga sebagai sumber pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan menarik mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. E-modul tersebut bukan hanya bermanfaat bagi guru, namun dapat juga digunakan peserta didik yaitu sebagai sumber belajar mandiri baik disekolah maupun dirumah. Sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun secara mandiri karena e-modul tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran *online* yang dilaksanakan pada semester Juli – Desember 2020 membawa dampak tidak maksimalnya peserta didik dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran sosiologi.

E-modul merupakan bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TANIA, 2017). (Fajaryati et al., 2016) menyatakan bahwa e-modul didefinisikan sebagai modul digital yang dibuat menjadi interaktif. E-modul juga dapat dianggap sebagai media untuk pembelajaran secara mandiri karena modul telah dilengkapi dengan panduan untuk belajar mandiri peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan e-modul membuat peserta didik tidak hanya bergantung pada guru sebagai sumber informasi. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan lebih berpusat kepada peserta didik seperti yang diharapkan kurikulum 2013. (Syahrial et al., 2019) juga mengatakan bahwa e-modul merupakan salah satu bahan ajar yang berfungsi membantu peserta

didik dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan media elektronik. E-modul disusun secara sistematis dengan menyajikan materi pembelajaran secara runtut, disertai dengan penugasan dan latihan soal yang dapat mengarahkan peserta didik memiliki pengalaman belajar secara nyata dan memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa e-modul atau elektronik modul adalah suatu bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam belajar mandiri dan mengembangkan kompetensi secara aktif dan kreatif. Untuk mengembangkan e-modul yang menarik dan interaktif, pendidik diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik maupun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Bagi peserta didik e-modul ini berfungsi sebagai sumber belajar.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai e-modul telah dilakukan oleh (Fajrie, 2019) yang melakukan Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan kemandirian Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK Multimedia menggunakan model pengembangan ADDIE serta menghasilkan produk e-modul interaktif dalam bentuk kemasan CD dengan format exe, app dan html serta panduan untuk guru dan siswa. Penelitian ini efektif meningkatkan minat dan kemandirian belajar yang diukur melalui skor pretest dan posttest serta dianalisis melalui n-gain score dengan hasil klasifikasi sedang. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama

mengembangkan e-modul interaktif, namun memiliki perbedaan dari segi produk yang dihasilkan dan model pengembangan.

Selanjutnya penelitian (Octaviani Rima Saputri, 2020) meneliti mengenai Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Materi Gambar Vektor Kelas XI Multimedia di SMK N 1 Godean. Pada penelitian ini peneliti mengacu pada model pengembangan 4 D dan menghasilkan modul dalam kategori sangat layak (85,1%) yang telah diujicoba kepada ahli dan peserta didik, untuk itu modul ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian yang akan peneliti kembangkan juga menggunakan model pengembangan 4 D namun memiliki perbedaan produk yang dihasilkan yaitu e-modul interaktif untuk pembelajaran sosiologi SMA kelas X.

Kemudian (Aprilia, 2019) juga telah melakukan penelitian Pengembangan E-Modul Pengayaan Ekosistem Mangrove Indramayu untuk Meningkatkan Kemandirian dan Literasi Sains Siswa SMA Kelas X. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Developmet* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan desain *non equivalent control grup design*. Produk e-modul pengayaan divalidasi oleh dosen ahli, guru biologi dan diujicobakan secara terbatas pada 23 orang peserta didik kelas XI. Subjek uji coba lapangan sebanyak 42 peserta didik (sebanyak 20 orang peserta didik kelas X MIPA 8 sebagai kelas eksperimen, dan 20 orang peserta didik kelas X MIPA 7 sebagai kelas kontrol). Instrumen yang digunakan adalah angket kemandirian belajar peserta didik dan tes kemampuan literasi sains. Data hasil penelitian dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, analisis *Mann Whitney*

dan perhitungan *Normalized Gain Score* (N-Gain Score). Hasil penelitian ini mengungkapkan tiga hal (1) E-modul pengayaan yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas X MIPA berdasarkan penilaian para reviewer; (2) E-modul pengayaan berbasis ekosistem mangrove Indramayu tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemandirian belajar peserta didik dengan kategori peningkatan rendah dari hasil perhitungan N-Gain Score; (3) E-modul pengayaan berbasis ekosistem mangrove Indramayu berpengaruh secara signifikan terhadap literasi sains peserta didik dengan nilai n kategori peningkatan sedang dari hasil perhitungan N-Gain Score sebesar 0.51. Penelitian ini memperlihatkan bahwa tidak semua produk yang dihasilkan. Ketika diujicobakan secara luas dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, peneliti melihat bahwa pengembangan e-modul dapat membantu kemandirian belajar peserta didik, serta meningkatkan kemampuan literasi mereka, menumbuhkan minat belajar peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu belum memperlihatkan penelitian yang menggunakan aplikasi *anyflip*. E-modul merupakan bentuk modul secara *digitalize* dan dikemas dengan lebih interaktif. E-modul disebut juga dengan sumber belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. E-modul dapat di isi materi dalam bentuk pdf, video, gambar yang mampu membuat user belajar secara aktif.

Pengembangan sumber belajar untuk peserta didik perlu dilakukan guru sebagai bentuk usaha guru dalam mengadakan pendekatan dengan peserta didik. Sumber belajar yang menarik dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang

dapat membantu peserta didik untuk memudahkan dalam memahami materi dan mengingat materi tersebut. Peserta didik seharusnya dapat termotivasi dan lebih tertarik untuk belajar Sosiologi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan sumber belajar yang mereka sukai. Seharusnya sumber pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin dan juga mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran di era digital ini, agar peserta didik lebih termotivasi dan paham dengan materi yang dipelajari. Hal ini dapat diterapkan dengan menggunakan E-modul berbasis *Anyflip* yang bisa digunakan melalui *smartphone* atau laptop. Berdasarkan hal-hal tersebut maka penting untuk mengembangkan e-modul berbasis *anyflip* yang dapat digunakan peserta didik serta e-modul ini memiliki keunggulan yang bisa di download.

E-modul sebagai sumber pembelajaran yang lebih menarik dan mudah penggunaannya dapat meningkatkan penguasaan materi belajar sosiologi peserta didik. Walaupun untuk sekarang penggunaan modul pembelajaran yang menarik masih jarang terutama e-modul pembelajaran berbasis *anyflip*. Oleh karenanya, penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan E-Modul Berbasis *Anyflip* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta didik Pada Materi Nilai dan Norma Sosial SMAN 3 Payakumbuh".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Rendahnya pencapaian kemampuan penguasaan materi peserta didik.
2. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah selama pembelajaran daring lebih banyak melalui penugasan.

3. Sumber belajar cetak sulit di peroleh di masa pembelajaran daring.
4. Belum optimalnya pemanfaatan sumber belajar oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran daring.
5. Belum optimalnya bahan ajar yang dibuat oleh guru mata pelajaran untuk meningkatkan penguasaan materi pada peserta didik.
6. Belum tersedia *e-modul* sebagai sarana untuk menyampaikan materi sosiologi pada pembelajaran daring.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada beberapa cakupan masalah yaitu :

1. Kurangnya sumber belajar yang menarik untuk pembelajaran sosiologi di kelas X IPS 4 SMAN 3 Payakumbuh yang langsung belajar *online*.
2. Kemampuan penguasaan materi peserta didik yang rendah pada pembelajaran sosiologi.
3. Sumber belajar berupa e-modul yang dapat digunakan *offline* belum tersedia
4. Peserta didik memerlukan sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran sosiologi yang menggunakan sistem pembelajaran *blended learning* pada semester Januari-Juni 2021 agar dapat meningkatkan capaian belajar peserta didik.
5. E-modul yang diperlukan pada pembelajaran sosiologi pada semester Januari-Juni dimulai dari materi nilai dan norma sosial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang hingga batasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah bentuk e-modul berbasis *anyflip* pada pembelajaran sosiologi materi gejala sosial kelas X IPS 4 di SMAN 3 Payakumbuh yang diinginkan peserta didik ?
2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas, efektifitas e-modul berbasis *anyflip* pada pembelajaran sosiologi kelas X IPS 4 yang diberikan kepada peserta didik ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan e-modul berbasis *anyflip* yang layak digunakan untuk pembelajaran sosiologi guna meningkatkan penguasaan materi sosiologi peserta didik kelas X IPS 4 SMA N 3 Payakumbuh.
2. Mengetahui peningkatan penguasaan materi sosiologi peserta didik SMA setelah mengikuti pembelajaran dengan e-modul berbasis *anyflip*.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan mampu untuk memberikan manfaat, antara lain :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam inovasi pembelajaran berbasis digital, khususnya pengembangan e-modul sebagai inovasi sumber belajar sosiologi pada materi nilai dan norma sosial yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan inovasi sumber belajar yang menarik, memenuhi kriteria sumber belajar yang baik, efektif meningkatkan capaian belajar peserta didik serta dapat digunakan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi peserta didik

E-modul yang dihasilkan diharapkan dapat membantu belajar peserta didik sehingga penguasaan materi peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi guru

E-modul yang dihasilkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan E-modul berbasis *anyflip* untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik pada materi nilai dan norma sosial kelas X IPS 4. E-modul berbasis *anyflip* yaitu modul yang di dalamnya terdapat gambar, teks dll. E-modul ini dapat digunakan pada saat kegiatan inti pembelajaran dimulai. Pada e-modul berbasis *anyflip* ini didalamnya disajikan KI, KD, IPK, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan e-modul, peta konsep, materi, rangkuman, penugasan, serta evaluasi, kesimpulan juga dengan pertanyaan terkait dengan materi yang dipelajari agar kemampuan penguasaan materi peserta didik meningkat.

H. Asumsi Pengembangan

Pada pengembangan ini penulis melakukan pengembangan e-modul berbasis *anyflip*. Pengembangan e-modul ini digunakan untuk melihat bagaimana kemampuan penguasaan materi peserta didik pada pembelajaran sosiologi yaitu materi nilai dan norma sosial. E-modul berbasis *anyflip* ini juga bisa digunakan peserta didik pada saat belajar mandiri di rumah. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan e-modul berbasis *anyflip* ini sebagai sumber belajar.

I. Defenisi operasional

a. Pengembangan

Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

b. E-modul

Merupakan bentuk modul secara *digitalize* dan dikemas dengan lebih interaktif. E-modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri.

c. *Anyflip*

Adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru dalam membuat sumber belajar yang menarik seperti elektronik modul.

d. Penguasaan materi

Merupakan hasil belajar pada ranah kognitif yang terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Pengembangan ini berupa e-modul berbasis *anyflip* pada pembelajaran sosiologi dengan materi nilai dan norma sosial. E-modul berbasis *anyflip* ini diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan bersemangat dalam proses pembelajaran dan penguasaan didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan atau tingkat pemahaman dalam mempelajari materi pelajaran.