

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* MENGGUNAKAN APLIKASI *ANYFLIP*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
NEGERI 8 PALEMBANG**

**Ade Nur Muthmainah
2020143062**

Abstrak

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat *E-modul* yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan aplikasi *anyflip*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang menggunakan model ADDIE. Analisis data menghasilkan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang dilakukan peneliti. Data dikumpulkan menggunakan lembar angket validasi, lembar angket respons siswa, dan lembar tes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi ahli, lembar angket respons siswa, dan lembar tes siswa Berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan, *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan dikategorikan valid dengan dengan nilai rata-rata kevalidan 88%, *E-modul* menggunakan menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan dikategorikan praktis dengan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 96% dengan kriteria "sangat praktis", dan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan efektif dari hasil tes dengan nilai rata-rata keefektifan sebesar 95% dengan kriteria "sangat efektif".

Kata Kunci: *E-modul*, *Anyflip*, Pengembangan