



Research Article

Penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip online di Sekolah Dasar

Eldyana Citra Laksita¹, Tiominar Febrianti Puspita Sari², Wilda Nur Laila³,
Nurdiansyah⁴

1. Universitas Pendidikan Indonesia; eldyanacitrao3@upi.edu
2. Universitas Pendidikan Indonesia; tiopuspitasr@upi.edu
3. Universitas Pendidikan Indonesia; wildanurlaila@upi.edu
4. Universitas Pendidikan Indonesia; nurdiansyah1971@upi.edu

Copyright © 2024 by Authors, Published by **Interkoneksi: Journal of Computer Science and Digital Business**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : June 13, 2024

Revised : August 10, 2024

Accepted : October 27, 2024

Available online : December 13^{ss}, 2024

How to Cite: Eldyana Citra Laksita, Tiominar Febrianti Puspita Sari, Wilda Nur Laila, & Nurdiansyah. (2024). Implementation of Anyflip-based online IPS E-module in Elementary Schools. *Interkoneksi: Journal of Computer Science and Digital Business*, 2(2), 143-153. Retrieved from <https://interkoneksi.my.id/index.php/i/article/view/15>

Implementation of Anyflip-based online IPS E-module in Elementary Schools

Abstract. The progress of the times is increasingly integrating technology to improve learning in schools. By implementing Anyflip-based E-modules, an application can enable the creation of digital learning materials in an interactive format, especially in social studies learning in elementary schools. With this research, the author uses a qualitative approach with the method of literature study or literature research through sources. This research is prepared based on the principle of in-depth and detailed literature review but made simple so that readers can easily understand the essence of the application of online Anyflip-based social studies E-modules in elementary schools. The application of E-modules has great potential in implementing effective learning in primary schools.

Keywords: E-modul, Anyflip, IPS

Abstrak. Kemajuan perkembangan zaman semakin mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah. Dengan menerapkan E-modul berbasis Anyflip, sebuah aplikasi dapat memungkinkan pembuatan materi pembelajaran digital dalam format yang interaktif khususnya pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Dengan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur atau penelitian kepustakaan melalui sumber-sumber. Penelitian ini disusun berdasarkan prinsip kajian pustaka yang mendalam dan detail namun dibuat sederhana sehingga para pembaca mudah untuk memahami inti dari Penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip online di Sekolah Dasar. Penerapan E-modul memiliki potensi yang besar dalam menerapkan pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-modul, Anyflip, IPS

INTRODUCTION

Perkembangan zaman akan terus berevolusi dan berkembang secara global, sehingga penting untuk mengenali berbagai digitalisasi yang menyebar di kalangan masyarakat. Covid-19 yang sudah selesai mengajarkan setiap peserta didik untuk belajar jarak jauh, yang sejalan dengan teori konektivisme. Salah satu inovasi yang signifikan adalah penerapan e-modul berbasis Anyflip dalam pembelajaran IPS. IPS memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang masyarakat, budaya, dan lingkungan sekitar. Penggunaan e-modul berbasis Anyflip sebagai aplikasi atau platform pembelajaran online dapat memberikan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Penerapan e-modul berbasis Anyflip dapat menghadirkan sejumlah manfaat. Menurut Prastowo (2015:107), modul sebagai bentuk media pembelajaran memiliki peran yang beragam, termasuk : Berperan sebagai media pembelajaran mandiri, di mana modul dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar secara independen tanpa bergantung pada kehadiran pendidik. Menjadi pengganti fungsi pendidik dengan menyajikan materi pembelajaran secara jelas dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia peserta didik. Modul dapat berfungsi sebagai pengganti peran fasilitator atau pendidik. Digunakan sebagai alat evaluasi, dimana peserta didik diharapkan dapat mengukur dan menilai sendiri pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran melalui modul. Berfungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari.

Prastowo (2015:108) juga menyebutkan tujuan pembuatan E- modul, yaitu: Membantu peserta didik belajar secara mandiri, baik dengan atau tanpa bimbingan pendidik. Mengurangi dominasi dan otoritas peran pendidik dalam proses pembelajaran. Melatih kejujuran peserta didik. Menyesuaikan dengan berbagai tingkat dan kecepatan belajar peserta didik, memungkinkan peserta didik yang cepat belajar menyelesaikan modul lebih cepat, sementara yang lambat dapat mengulang materi. Memungkinkan peserta didik untuk mengukur sendiri tingkat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain manfaat bagi siswa, penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip online juga dapat memberikan beberapa manfaat bagi penelitian, yaitu : Memudahkan akses dan distribusi materi penelitian kepada responden atau peserta penelitian secara online

melalui platform Anyflip, Meningkatkan interaktivitas dengan fitur multimedia dan hyperlink, memungkinkan penelitian untuk menyertakan gambar, video, dan tautan yang mendukung informasi, Memungkinkan peneliti untuk memantau aktivitas peserta penelitian dalam menggunakan E-modul IPS, seperti melihat berapa lama mereka mengakses modul atau bagian mana yang paling sering diakses, Menyediakan data metrik seperti waktu pembacaan dan frekuensi interaksi, memudahkan pengukuran tingkat efektivitas modul dalam penelitian, Memungkinkan peneliti untuk dengan mudah memperbarui atau mengganti konten modul secara real-time sesuai kebutuhan penelitian, Menyediakan alat analisis data untuk melacak dan menganalisis respons peserta penelitian terhadap modul secara lebih terperinci. Penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penelitian, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan responsif.

Dengan demikian penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip di sekolah dasar bisa dikatakan sebagai suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Sebagaimana e-modul ini didesain untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Sumber elektronik yang berisi materi serta dituangkan dalam bentuk aplikasi dan website bernama Anyflip yang dapat diakses melalui smartphone, laptop, atau komputer sehingga mempermudah orang untuk mengaksesnya. gambaran anyflip seperti buku pada umumnya, hanya saja dituangkan dalam bentuk online. Maka dari itu penggunaan e-book dalam anyflip tersebut mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau penelitian kepustakaan dengan mencari beberapa referensi dan rujukan teori ilmiah yang sesuai dengan kejadian atau persoalan yang ditemukan. (Loe, 2017) Terdapat langkah-langkah untuk mengkaji penelitian kepustakaan yaitu 1) bagian pendahuluan, 2) bagian inti, 3) kesimpulan.

Sumber dapat diperoleh melalui literatur-literatur yang relevan yaitu artikel ilmiah, buku yang sesuai dengan topik yang dipilih. Rangkaian metode meliputi; pengumpulan data pustaka, mencatat, membaca, dan mengolah bahan penelitian. Teknik penelitian kepustakaan ini mencari data penelitian berdasarkan variabel dalam bentuk jurnal, catatan, dan buku (Santosa, 2015). Teknik analisis data ini berupa analisis isi. Pembacaan pustaka berulang dan pengecekan antar pustaka yang sudah dikumpulkan, sehingga hasil penelitian mengurangi beberapa kesalahan penulisan. Penelitian ini disusun berdasarkan prinsip kajian pustaka yang mendalam dan detail namun dibuat sederhana sehingga para pembaca mudah untuk memahami inti dari Penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip online di Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dasar E-modul

E-module secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “electronic” dan “module”. Simarmata (2017 : 96) mengatakan bahwa modul merupakan satuan dari sebuah kegiatan belajar terencana yang didesain untuk

membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri. Modul elektronik adalah sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai dengan kurikulum secara elektronik (Laili, dkk.2019 : 309).

(Nurhaliza, et al., 2019) Sebagian besar dari hasil penelitian dengan adanya pengembangan modul meningkatkan semangat atau motivasi siswa dalam belajar. Tahapan pada modul yang membuat siswa mampu mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu modul memberikan hasil yang praktis sebagai bahan ajar guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryadie (2014) e-modul ialah media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Modul elektronik sendiri hampir sama dengan e-book. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. Dalam Ensiklopedia Britannica Ultimate Reference Suite dijelaskan bahwa e-book merupakan berkas digital yang berisi teks dan gambar yang cocok untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor, menyerupai buku cetak. E-modul atau modul elektronik, pada dasarnya, adalah modul digital yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, yang memuat materi elektronika digital beserta simulasi yang dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran.

Konsep Anyflip

Anyflip merupakan website pembuatan buku digital yang berfungsi penuh, relatif mudah dan sederhana untuk digunakan, serta tidak memerlukan biaya yang besar. Anyflip memiliki kemampuan untuk mengedit objek multimedia dan mengubahnya menjadi halaman yang dapat dibalik seperti buku, sehingga laporan Anda terlihat lebih indah.

Menurut Sri Handayati (2020), anyflip web adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, seperti e-book. Balik sesuka hati Memiliki fungsi pengeditan dan objek multimedia hingga kemampuan membalik halaman bolak-balik seperti buku pada umumnya. Perangkat lunak ini juga memiliki fitur pengeditan untuk menambahkan video, gambar, audio, Jadikan tampilan ebook Anda lebih menarik dengan menempatkan hyperlink dan objek multimedia ke dalam halaman yang dapat dibalik. E-book memberikan dampak yang sangat besar terhadap kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Bagi para pendidik, memiliki e-book yang beragam sangatlah membantu nyaman. Pendidik akan lebih mudah mencari sumber bahan pelajaran, menambah referensi dan Sumber Belajar.

Sedangkan menurut Ikha, Arisul, Moh. Aniq dan Henry, anyflip merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat animasi e-book untuk desktop dan perangkat seluler yang dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik. Perlunya penggunaan Anyflip untuk pembelajaran khususnya di sekolah dasar disebabkan oleh ketidakmampuan siswa sekolah dasar dalam memahami materi dan Masih Bersifat abstrak.

Manfaat Anyflip secara umum

Manfaat Menggunakan Anyflip Web Berikut manfaat menggunakan Anyflip Web sebagai media penyimpanan data digital:

- ❖ Anyflip dapat digunakan sebagai media penyimpanan berupa buku digital.
- ❖ Dapat diakses melalui smartphone, laptop atau komputer, tidak memerlukan aplikasi.
- ❖ Lebih nyaman dan mudah digunakan, tidak memerlukan biaya apapun, dan memiliki fungsi yang lengkap.
- ❖ Tampilan halamannya bisa dibolak-balik seperti buku sungguhan, jadi Lebih menarik.
- ❖ Dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Manfaat Anyflip bagi Pendidikan

Media pembelajaran digital book berbasis anyflip membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. yang dikemas secara menarik. efisien, menyenangkan dan mudah diakses oleh guru dan peserta didik melalui handphone maupun laptop. Aplikasi anyflip merupakan interaktif HTML5 flipping book yang dapat menerbitkan berbagai macam majalah, katalog, brosur dan lain sebagainya untuk dibaca, diunggah serta didownload bagi para pengguna. Penerapan Anyflip bagi bidang pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran siswa menjadi lebih optimal.

Pembelajaran melalui aplikasi sangat diperlukan, khususnya di sekolah-sekolah dasar yang pemahaman siswa terhadap materi masih abstrak, sehingga media anyflip dapat digunakan sebagai alat untuk memperjelas pesan materi dan mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran. penggunaan media sebagai perantara dapat membantu proses pembelajaran dan memiliki arti yang sangat penting karena tidak jelasnya informasi yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Ratnaningsih, Ni'mah, dan Hidayat (2021) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran membutuhkan integrasi teknologi online yang efisien dan efektif. untuk menuangkan bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan baik siswa maupun guru, berbagai aplikasi teknologi juga harus menjadi acuan. dan platform anyflip tidak diragukan lagi, namun guru harus menyiapkan bahan ajar berformat PDF agar dapat menggunakan anyflip. Anyflip memudahkan para pendidik untuk membuat bahan ajar digital yang menarik.

Unsur-unsur Anyflip yang interaktif

Dalam media anyflip terdapat beberapa unsur-unsur utama untuk mendukung penggunaan anyflip yang interaktif. terdapat fitur Editor konten yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit konten berupa elemen untuk menambahkan teks, gambar, video, audio, tautan, dan elemen-elemen lainnya. Ada pula kustomisasi tampilan. dalam aplikasi anyflip memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan publikasi mereka. terdapat Flipbook (buku terlipat) flipbook merupakan fitur utama Anyflip yang memungkinkan pengguna untuk mengkonversi dokumen teks, gambar, atau PDF menjadi buku digital yang dapat di flip atau digulung seperti buku cetak nyata. lalu ada pengaturan tata letak, dimana memungkinkan pengguna untuk mengatur tata letak publikasi digital dengan

menyesuaikan ukuran, warna, dan gaya font serta menambahkan latar belakang dan efek transisi halaman.

fitur Pengelompokkan konteks, fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengelompokkan konten ke dalam bab atau bagian, serta menambahkan indeks atau navigasi interaktif untuk memudahkan pembaca dalam navigasi publikasi. kemudian Statistik dan Analisis, menyediakan alat untuk melacak kinerja publikasi digital, termasuk jumlah pembaca, waktu baca, dan interaksi pengguna. Aksesibilitas Multi Platform, publikasi yang dibuat dengan Anyflip dapat diakses melalui berbagai perangkat termasuk desktop, tablet, dan ponsel pintar, serta dapat dilihat secara online atau diunduh untuk dibaca secara offline.

Kelebihan dan Kekurangan Anyflip

Bagi para pendidik penyusunan ebook bagi anyflip dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta dalam menyusun bahan ajar berbasis teknologi, sebagaimana didukung oleh (Widya dkk., 2021) menuturkan bahwa sesuai dengan perkembangan zaman diperlukan penyusunan bahan ajar digital menggunakan anyflip yang dapat meningkatkan soft skill guru dalam menyusun bahan ajar yang berkualitas, anyflip memungkinkan para guru untuk membuat buku-buku digital yang memfasilitasi pembelajaran mandiri, dimana siswa dapat belajar dalam fleksibel, kelebihan yang dapat dirasakan bagi para pendidik dan peserta didik anyflip menyediakan fitur analitik yang memungkinkan pengguna untuk melacak kinerja dan interaksi pembaca dengan publikasi mereka.

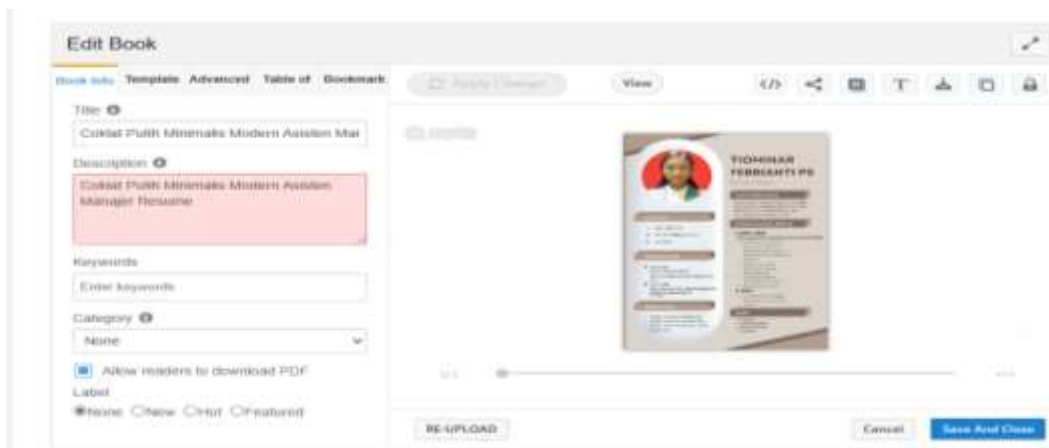
Disamping kelebihan yang terdapat didalam anyflip terdapat pula kekurangan yaitu kurangnya interaksi tatap muka sebab menggunakan anyflip mungkin tidak menggantikan interaksi tatap muka antara guru dan siswa, keterbatasan akses bagi siswa yang tidak memiliki internet atau perangkat digital akan mengalami kesulitan untuk mengakses materi pembelajaran yang dibuat, dan membutuhkan waktu pembelajaran antara guru dan siswa untuk mempelajari dan menguasai cara menggunakan anyflip sepenuhnya.

Cara Membuat Anyflip

Rostikawati, R. T., & Suryanti, Y. (2023) Penting seorang guru paham dalam membuat anyflip ini. Sebelum masuk pada website anyflip ini guru harus membuat dahulu draft bahan ajar yang sesuai. Pemilihan judul, tema, subtema yang harus diperhatikan sehingga cocok dengan bahan ajar yang akan dibuat. Setelah merancang draft bahan ajar, ikuti langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Ketik pencarian di *google* yaitu anyflip.com.
- b. Bagi pengguna pemula klik *Sign up* supaya bisa terdaftar menjadi anggota sebuah web ini, tombol *Sign up* ini ada pada bagian atas kanan yang terlihat jelas pada tampilan awal dari anyflip.
- c. Pada *Sign up* pengguna diberi opsi untuk memilih membuat dengan akun *google* atau *facebook*. Dapat melalui opsi manual *e-mail* dan *password* lalu verifikasi. Biasanya kebanyakan pengguna lebih sering menggunakan opsi pertama karena pemilihan akun *google* lebih mudah dan cepat tanpa harus mengetik manual.

- d. Kemudian pilih akun yang akan digunakan. Setelah masuk, Anda akan melihat tampilan anyflip. Pada pembuatan anyflip ini membutuhkan file PDF yang harus dibuat terlebih dahulu. Untuk mendapatkan file PDF-nya, klik *Add New Book*. Kemudian, buat keterangan pada judul dan deskripsi buku dan pilih kategorinya.



- e. Jika kita telah *upload* biasanya akan otomatis muncul judul dan deskripsi maka perlu diedit lagi terutama bagian yang masih kosong seperti *keywords* dan kategori supaya lebih jelas. Khusus menu kunci ada privasi yang bisa digunakan namun berbayar.
- f. Selanjutnya *upload* pdf yang telah kita buat, dengan cara klik bagian *Upload your pdf*.
- g. Setelah selesai *upload* maka tampilan e-book berupa anyflip yang terlihat dibagian menu *default*. Terlihat jelas judul pada anyflip dan tanggal dan jam *publish*.
- h. Untuk melihat kembali hasil buatan pengguna silakan klik *original link*. Maka pengguna dapat melihat anyflip berupa buku digital. Menu share berfungsi untuk memberikan link kepada rekan lain untuk meninjau anyflip yang telah dibuat.

Anyflip Sebagai Media Pembelajaran Digital Book

Martani, K. D. (2020) Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik atau nonfisik sebagai alat bantu perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi supaya lebih efektif dan efisien. Media yang dimanfaatkan seharusnya menjadi bagian yang perlu diperhatikan oleh guru atau fasilitator dalam kegiatan proses belajar mengajar. Guru dan fasilitator perlu mengetahui bagaimana penempatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, supaya Siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media digital book sudah pernah dipakai sejak masa Covid-19, pembelajaran yang dilakukan secara daring. Media ini dikemas dengan semenarik mungkin efisien menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa melalui handphone ataupun laptop. Aplikasi anyflip. Com merupakan interaktif flipping book untuk menerbitkan majalah, katalog, brosur dan lain-lain untuk dibaca, diunggah, dikemas, diunduh oleh pengguna lainnya.

Dari jurnal hasil penelitian Listyarini, I., Ulumuddin, A., & Saputra, H. J. (2021, December) media Anyflip kriteria yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan, dan media yang digunakan sangat praktis jika digunakan pembelajaran di SD. Maka saran yang disampaikan hendaknya media anyflip ini dimanfaatkan lebih luas lagi oleh siswa dalam belajar.

Mengapa media Anyflip harus diterapkan di Sekolah Dasar?

Untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengatasi hambatan agar dapat mempelajari materi dengan cepat, maka perlu dikembangkan bahan ajar berupa e-book interaktif dengan pendekatan saintifik. Hal ini sesuai dengan surat edaran dari kementerian yang menganjurkan siswa untuk menyelesaikan pendidikannya di rumah. Aplikasi Anyflip dibuat untuk membantu pendidik membuat e-book animasi yang berfungsi di desktop dan perangkat seluler. Guru mungkin menganggap e-book ini berguna dalam mempromosikan sumber daya Pendidikan yang menarik.

Pembelajaran melalui aplikasi sangat diperlukan, khususnya di sekolah dasar yang pemahaman siswa terhadap materi masih lebih abstrak karena media anyflip dapat digunakan sebagai alat untuk memperjelas pesan materi dan mengatasi kendala ruang dan waktu. Penggunaan media sebagai perantara dapat membantu proses pembelajaran dan memiliki arti penting karena ketidakjelasan informasi yang disajikan dalam kegiatan ini. Ratnaningsih, Ni'mah, dan Hidayat (2021) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran membutuhkan integrasi teknologi. Dengan menguasai berbagai teknologi, pendidik dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran online yang efisien dan efektif. Ini akan memastikan bahwa harapan pendidik untuk pembelajaran online terpenuhi.

Siswa dapat belajar lebih sukses dengan memilih media pembelajaran yang tepat (Sopian dan Afriansyah, 2017). Selain itu, menurut Patmawati, Ratnaningsih, dan Hermanto (2016), media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan memudahkan siswa belajar mandiri. Akibatnya, diperlukan bahan ajar matematika yang user-friendly dan kompatibel dengan perangkat siswa. Berbagai jenis pelatihan dapat ditempuh untuk meningkatkan keterampilan manajemen profesional guru. Dalam upaya meningkatkan taraf Pendidikan yang diselenggarakan di sekolah, seorang guru seharusnya memegang peranan yang sangat strategis.

Seorang guru harus mampu menumbuhkan lingkungan yang mendorong penggunaan PBM disamping memiliki kemampuan profesionalitas yang prima. Seorang guru juga harus mampu menginspirasi siswa untuk mengikuti Pelajaran. Guru diharapkan mampu meningkatkan profesionalitasnya sebagai akibat dari posisinya yang sangat strategis, terutama melalui berbagai pelatihan terkait keprofesionalitas guru. Menguasai teknologi digital dalam setiap pembelajaran, termasuk pembuatan bahan ajar digital, seharusnya menjadi syarat bagi pendidik profesional. Untuk menyajikan bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan baik bagi siswa maupun guru, berbagai teknologi juga harus menjadi acuan. Akibatnya, platform Anyflip tidak diragukan lagi merupakan opsi yang paling mudah. Namun, guru harus menyiapkan bahan ajar berformat PDF agar dapat menggunakan Anyflip. Bahan ajar

didesain terlebih dahulu menggunakan aplikasi Cnva sebelum dipublikasi dalam format PDF. Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023)

Sebuah platform bernama Anyflip memudahkan para pendidik untuk membuat bahan ajar digital. Sekarang, guru dapat menyajikan bahan ajar dalam format digital daripada format cetak tradisional. Mirip dengan platform lain, prosedurnya sederhana. Sebelum Anyflip dapat disajikan sebagai bahan ajar yang menarik, ia melewati beberapa tahapan. Bahan ajar Anyflip harus tersedia dalam format PDF menurut Suswandari, M., Budiwan, J., & Sholihah, A.M. (2022), Anyflip membantu pendidik membuat e-book animasi yang kompatibel dengan media desktop dan mobile. Penyusunan modul dilakukan agar siswa dapat seefektif mungkin menguasai keterampilan yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sumber belajar elektronik yang dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa menjadi sangat penting. Menurut Majid (2013), "Sumber Belajar" adalah segala macam informasi yang disajikan oleh media yang dapat digunakan siswa sebagai alat belajar untuk mengubah perilakunya. Salah satu sumber belajar elektronik adalah modul elektronik.

Media Anyflip merupakan alat yang dapat digunakan untuk membuat publikasi digital interaktif seperti buku, majalah, brosur, dan lainnya. Penerapan Anyflip di sekolah dasar memiliki beberapa manfaat diantaranya :

1. Meningkatkan Kreativitas : Anak-anak dapat belajar untuk Menyusun konten yang menarik dan kreatif dalam bentuk digital, sehingga merangsang kreativitas mereka.
2. Pembelajaran Interaktif : Anyflip memungkinkan integrasi elemen interaktif seperti video, audio, dan animasi, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak.
3. Aksesibilitas : Publikasi digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone, memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel bagi siswa dan guru.
4. Penghemat Biaya : Menggunakan media digital seperti Anyflip dapat mengurangi biaya percetakan dan distribusi, serta meminimalkan dampak lingkungan karena penggunaan kertas yang berkurang.
5. Pengembangan Keterampilan Digital : Penggunaan Anyflip membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan digital mereka sejak dini, yang merupakan keahlian penting di era digital saat ini.

Dengan demikian, menerapkan Anyflip di sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, merangsang kreativitas siswa, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital.

Mengapa Generasi sekarang wajib mengetahui Anyflip ?

Zis, S. F (2021) pada era digital sudah semakin canggih maka setiap generasi harus beradaptasi dengan baik. Setiap generasi memiliki kebiasaan atau karakteristik tersendiri yang sesuai dengan perkembangan zaman. Banyak perubahan generasi sekarang yaitu generasi milenial dan generasi Z lebih banyak berinteraksi dengan smartphone dibanding dengan tatap muka. Menurut pendapat populer karakteristik gen z memiliki pemahaman yang bagus akan teknologi. Karena sejak lahir sudah

bersentuhan dengan gawai (Zorn dalam Zia, S. F. 2021). Salah satu ciri generasi milenial memiliki keakraban dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Kreatif dan informatif adalah ciri generasi milenial mampu memiliki produktivitas sesuai perkembangan zaman.

Hadirnya Anyflip di era digital ini karena kemajuan zaman yang sudah mulai berkembang, dan setiap generasi kini mulai beradaptasi khususnya di bidang Pendidikan. Anyflip menjadi sarana yang bisa terbelang instan karena beberapa website di google bisa diakses dengan baik, jadi hanya bermodal jaringan internet saja. Pembuatan yang mudah pada beberapa website anyflip menjadi jalan alternatif dipakai untuk membuat modul ajar di sekolah sehingga modul terlihat elegan, kreatif, dan informatif.

KESIMPULAN

penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip online di Sekolah Dasar adalah bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan aksesibilitas, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran. Ini dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri, memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan memungkinkan guru untuk mempersonalisasi pengalaman pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Selain itu, penggunaan platform online seperti Anyflip dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dan mendukung pembelajaran berkelanjutan. Namun, penting untuk terus memantau dan mengevaluasi implementasi teknologi tersebut untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Angi St. Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah dan Santi Hendriyeti. 2016. *Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 1 Buku Siswa SD/MI Kelas 4*. Jakarta. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Angi St. Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah dan Santi Hendriyeti. 2016. *Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 1 Buku Guru SD/MI Kelas 4*. Jakarta. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Bitar. 2020. Bali. *Sejarah Suku Bali* <https://www.gurupendidikan.co.id/sejarah-suku-bali/>
- Haeriyah, H., & Pujiastuti, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 1-10.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan e-modul dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat*, 10(4), 2107-2118.

- Khoirudin, R., Sunarto, S., & Sunarso, A. (2022). Pengembangan Modul dalam PBL untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4442-4450.
- Laili, I. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306-315.
- Latifah, N., Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 42-51.
- Listyarini, I., Ulumuddin, A., & Saputra, H. J. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip di Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, pp. 710-719).
- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 65-72.
- Patria, R. (2022). Studi Fenomenologi: Teori Humanistic dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(1), 1-9.
- Rostikawati, R. T., & Suryanti, Y. (2023). Pelatihan penerapan e-modul berbasis anyflip dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru sekolah dasar di kota bogor. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 882-887.
- Ratnaningsih, N., Ni'Mah, K., & Hidayat, E. (2021, March). COVID-19 the earliest for digital learning in mathematics: An overview from technology literacy. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1819, No. 1, p. 012027). IOP Publishing.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan e-modul interaktif berbasis android pada mata kuliah strategi belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Valen, Wulan. 2018. Jakarta. Keragaman Budaya Indonesia. <https://wulanvalen.home.blog/2015/12/16/keragaman-budaya-indonesia>
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran flip book terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22-36.
- Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi kvsoft flipbook dan web anyflip di smp negeri 41 padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183-189.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi z di era digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69-87.
- Windyani, T., Sofyan, D., Arifin, M. Z., Ardianto, D., Herawati, N., & Putri, F. (2023). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Pelatihan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Meningkatkan Profesionalisme Menuju Education For Sustainable Development (ESD). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 703-710.