

ABSTRAK

Auliya Annisa. (2024). ”Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis Aplikasi *Anyflip* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik”

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin berkembang dari waktu ke waktu. Secara tidak langsung berdampak pada aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan, sebagai akibat dari pertumbuhan pesatnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini menuntut penyesuaian bagi dunia pendidikan agar kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih interaktif. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dan dalam pemanfaatan teknologi seperti *handphone* untuk pendukung pembelajaran belum maksimal. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-modul* matematika berbasis aplikasi *anyflip* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik dilihat dari tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sumber data diperoleh dari validator ahli media dan materi, serta peserta didik kelas VIII di SMP Darul Fatwa Jatinangor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi *anyflip* berjalan dengan baik dan sistematis sesuai dengan tahapan ADDIE, tingkat validitas memperoleh kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan memperoleh kriteria sangat praktis, dan tingkat keefektifan memperoleh kriteria sangat efektif. Sehingga, dapat dikatakan bahwa *e-modul* berbasis aplikasi *anyflip* dapat digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran matematika.

Kata Kunci : *E-Modul, Anyflip, Kemampuan Pemahaman Matematis*

