

Pengembangan E-modul Panduan Aplikasi SIFOR TERPADU untuk Pengelolaan Keuangan BKM Sejahtera Mandiri

E-module Development of an Integrated SIFOR TERPADU Application Guide for Financial Management at BKM Sejahtera Mandiri

✉ **Migut Fitriani, Agus Efendi, Roemintoyo**
Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

E-Modul,
Media Pembelajaran,
Mixed Method.

Article History:

Received : 2 Nov 2023

Accepted : 7 Des 2023

Publish : 15 Des 2023

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk mendukung pengimplementasian aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU untuk pengelolaan keuangan menjadi lebih mudah karena e-modul ini simple bisa dibaca sewaktu-waktu dan dibawa kemana-mana. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model 4D. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media dan ahli materi. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan angket dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil review ahli media (90%), hasil review ahli materi (88%). Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar e-modul yang dikembangkan berada dalam kualifikasi sangat baik, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada peserta pengelola keuangan serta nasabah yang ada di BKM Sejahtera Mandiri.

ABSTRACT:

This research aims to make the implementation of the integrated SIFOR application for financial management easier because this simple e-module can be read at any time and carried everywhere. This type of research is developed using the 4D model. The subjects involved in this study were media experts and material experts. Data collection in the study was carried out with questionnaires and interviews. The data obtained were then analyzed using descriptive qualitative and descriptive quantitative analysis. The results showed that the e-module developed was declared valid with the results of the media expert review (90%), the results of the material expert review (88%). Based on these results, it can be concluded that the e-module teaching materials developed have very good qualifications, so it is very feasible to develop and teach them to financial management participants and customers at BKM Sejahtera Mandiri.

How to Cite:

Fitriani, M., Efendi, A., Roemintoyo. (2023). Pengembangan E-modul Panduan Aplikasi SIFOR TERPADU untuk Pengelolaan Keuangan BKM Sejahtera Mandiri. *Cakrawala: Jurnal Litbang Kebijakan*, 17(2), 127-137. <https://doi.org/10.32781/cakrawala.v17i2.605>.

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta,
Jawa Tengah

Email : migutfitriani@student.uns.ac.id

Cakrawala: Jurnal Litbang Kebijakan is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License



Hal. 127-137

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah menghasilkan pengaruh yang signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam domain pendidikan formal maupun non formal (Hardianti & Alyani, 2023). Teknologi dapat memperluas kegiatan pembelajaran, terbukti saat ini sebagian pembelajaran telah beralih ke metode online tanpa batas dari sebelumnya hanya dilakukan di dalam kelas, sehingga siswa dalam pembelajarannya dapat dilakukan secara mandiri baik tanpa bantuan atau bimbingan guru dalam pembelajaran. kelas atau di luar sekolah (Nurfazliana & Jumadi, 2023). Pendidikan berfungsi sebagai standar evaluasi dalam usaha untuk meningkatkan kualitas potensi sumber daya manusia (Murtini, 2018). Era revolusi industri 4.0 yang melihat kemajuan teknologi telah menjadi tonggak penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Revolusi ini tidak hanya mengatasi permasalahan yang ada, tetapi juga menciptakan kompetisi baru di berbagai sektor kehidupan, (Innana dkk., 2021). Fokus bidang pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dikenal dengan istilah 4C: kreativitas, berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi (Martinopa & Amini, 2023). Dalam era perkembangan teknologi yang pesat, kemajuan teknologi saat ini juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung perancangan pembelajaran formal maupun non formal (Fahrezi dkk., 2021). Dalam menciptakan media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik guna pembelajaran menjadi lebih baik lagi (Maulina dkk., 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan berbasis digital dan teknologi mengajak pendidik untuk merancang inovatif bahan ajar untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Manurung, H.

M., & Manurung, S., 2023). Modul sebagai media sekaligus bahan ajar dapat dibuat lebih mudah dengan bantuan teknologi yang ada (Taufan dkk., 2023). Modul lebih bersifat mandiri artinya dengan adanya modul memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus tatap muka dengan pendidik (Handayani dkk., 2023). E-modul adalah pengajaran mandiri materi yang berisi informasi dalam format digital, e-modul dapat memudahkan penggunaannya (Cynthia dkk., 2023). Bahan ajar digital atau e-modul merupakan bahan ajar yang dilengkapi dengan multimedia interaktif yang dirancang dalam bentuk *softcopy* atau dengan kata lain versi elektronika (Pohan & Sagala, 2023). Modul elektronik merujuk pada media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran atau pelatihan (Azhar, 2015). Buku atau modul dalam format elektronik dapat berfungsi sebagai pengganti buku cetak konvensional yang digunakan sebagai sumber informasi yang berisi materi pembelajaran (Candy dan Rudyanto, 2021). E-modul atau modul elektronik dapat diartikan sebagai kumpulan informasi pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan sistematis (Hardianti & Alyani, 2023). E-modul memiliki kemampuan untuk disajikan melalui berbagai media, termasuk video, gambar, ilustrasi, dan bahkan soal evaluasi, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran (Mulyadi dkk., 2019). Dalam era ini, masyarakat cenderung kurang berminat membaca buku cetak dan lebih akrab dengan perangkat gadget, sehingga sangat penting untuk membuat konten yang disajikan melalui gadget, seperti e-modul, lebih menarik dan menggugah minat orang untuk membacanya (Gufran & Mataya, 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi, banyak modul tradisional telah mengalami transformasi menjadi modul elektronik

(e-modul), transformasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan, karena e-modul tidak memerlukan ruang yang besar, mudah dibawa kemana-mana, serta dapat diakses dengan mudah oleh semua orang, (Irkhamni dkk., 2021). Dari beragam media bahan ajar yang tersedia, e-modul pembelajaran memiliki potensi untuk menjadi alternatif dan solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta pelatihan (Ramadhina dan Pranata, 2022). Berdasarkan penelitian Audina dkk. (2023) penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat besar bagi peserta didik dan pendidik dalam memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Penerapan e-modul bisa mendorong peserta didik aktif dan memfasilitasi mereka dalam pembelajaran (Ashari dkk., 2023). Pengaplikasian e-modul dalam proses pembelajaran mampu dalam mendukung keterampilan baik secara *softskill* maupun *hardskill* (Pratami dkk., 2023).

Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU sebuah platform untuk laporan pengelolaan keuangan yang di dalamnya terdapat beberapa fitur yaitu pencatatan keuangan otomatis, pemantauan keuangan secara real time, pembuatan laporan otomatis, pengajuan pinjaman online, dan manajemen utang dan piutang. Aplikasi ini di harapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi manajemen, mempercepat pelaksanaan pengelolaan keuangan, meningkatkan keamanan penyimpanan data, serta menghasilkan laporan keuangan yang lebih tepat, transparan, dan fleksibel (Hikmah dkk., 2022). Dengan menggunakan e-modul berbasis Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU selain mudah dibawa kemana-mana e-modul ini juga mempunyai pengaruh yang baik untuk pengelolaan keuangan di BKM Sejahtera Mandiri Desa Dander, (Dianawati & Suputra, 2022). Menurut penelitian yang dilakukan Nurmilah & Sulistyaningsih

(2023) e-modul perlu dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam hal ini e-modul, dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan mempengaruhi psikologis (Shafa dkk., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Yulaika dkk., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital atau e-modul telah terbukti memberikan hasil yang positif dalam proses pembelajaran, hasil penelitian tersebut dibuktikan melalui perbandingan *pre-test* dan *post-test*, di mana skor rata-rata *pre-test* hanya mencapai 10,57, sementara skor rata-rata *post-test* mencapai 81,71. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan e-modul Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU untuk mempermudah pengelola keuangan dalam pengimplementasian aplikasi tersebut, mengevaluasi kelayakan e-modul tersebut melalui validasi oleh ahli dalam bidang materi dan modul, serta menggambarkan hasil dari e-modul. Dibutuhkan media atau fasilitas dalam pengembangan e-modul interaktif agar dapat menghasilkan modul yang baik dan menarik (Oktaviani dkk., 2023). E-modul interaktif bisa dibuat menggunakan beberapa aplikasi (Ramanda, Elsa dkk., 2023), dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *flipbook* berbasis web Visual Paradigm.

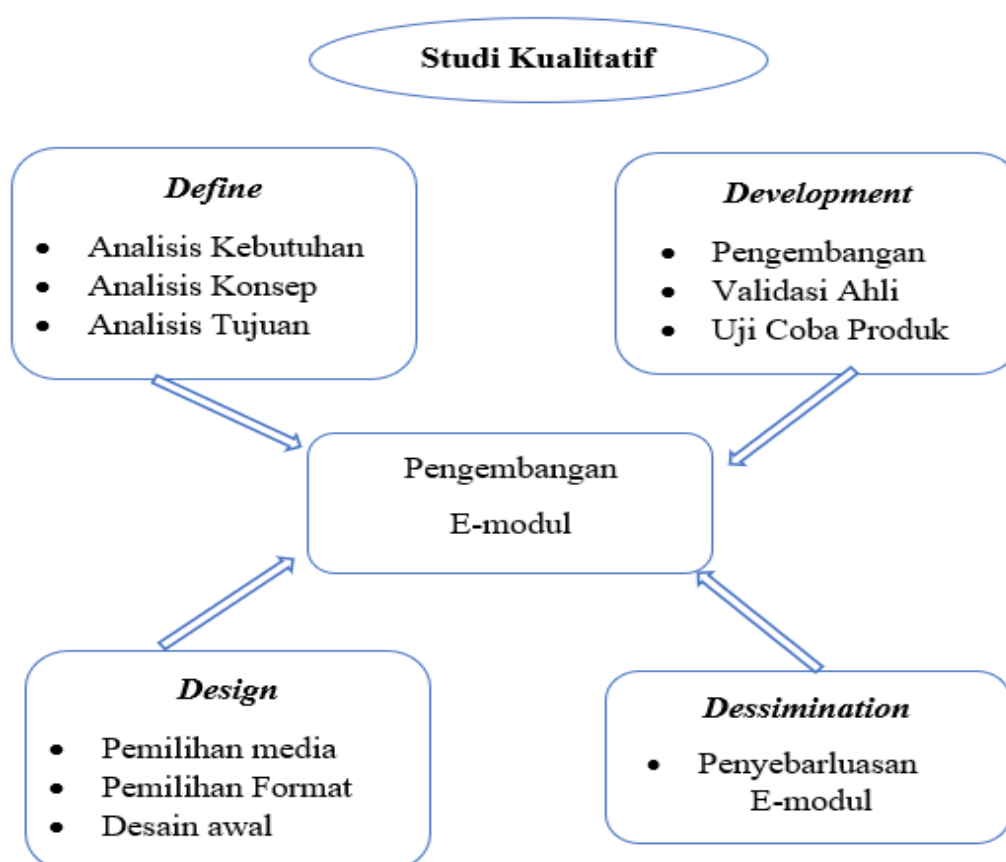
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Bumdes Bedander Makmur, yang merupakan bagian dari Koperasi BKM Sejahtera Mandiri yang terletak di Desa Dander, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro. Penelitian ini menerapkan metode Desain dan Pengembangan (*Design and Development, D&D*). Sesuai dengan konsep yang diuraikan oleh Richey dan Klein Sugiyono (2019), D&D adalah suatu pendekatan sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi

produk, alat pembelajaran, serta model baru atau yang telah diperbarui, dengan tujuan mengumpulkan data empiris. Dalam penelitian ini, digunakan Model 4-D yang telah dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn (Sugiyono, 2019). Hasil produk yang dihasilkan melalui model ini kemudian dinilai melalui validasi dan uji coba oleh pengelola keuangan dengan bantuan media digital dalam bentuk bahan ajar berupa e-modul. Rancangan penelitian pengembangan 4-D, sesuai dengan konsep Thiagarajani, melibatkan empat tahap. Tahap awal adalah tahap pendefinisian (*define*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengklarifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam konteks pembelajaran. Tahap berikutnya adalah tahap perancangan (*design*) yang digunakan untuk merancang modul dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan (*develop*) difokuskan pada

proses pembuatan e-modul. Terakhir, tahap pendiseminasi (*disseminate*) digunakan untuk mendistribusikan e-modul yang telah dibuat agar dapat digunakan dalam proses penggunaan Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU.

Dalam tahap pendefinisian (*define*), permasalahan dan persyaratan e-modul yang diinginkan oleh pengelola keuangan ditentukan. Informasi ini diperoleh melalui observasi dan analisis kebutuhan pengelolaan keuangan di BKM Sejahtera Mandiri. Data yang diperoleh pada tahap ini digunakan sebagai dasar dalam tahap perancangan (*design*) agar e-modul yang dibuat sesuai dengan kebutuhan yang ada di BKM Sejahtera Mandiri. Selanjutnya, tahap pengembangan (*develop*) melibatkan proses pembuatan e-modul, dimulai dari penyusunan konten-konten yang mencakup materi panduan Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU, yang kemudian



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

diintegrasikan dalam e-modul. Sebelum melanjutkan ke tahap akhir, yaitu tahap penyebaran (*disseminate*), e-modul harus melalui proses validasi oleh para ahli, termasuk ahli media dan ahli materi. E-modul akan dinilai sebagai valid atau tidak valid oleh para validator. Setelah e-modul yang dikembangkan dianggap valid dan siap digunakan, maka tahap terakhir adalah dengan menyebarkan e-modul tersebut kepada pengelola keuangan sebagai panduan dalam pengimplementasian aplikasi SIFOR (Sistem Informasi TERPADU). Proses pengembangan produk e-modul berbasis aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU melibatkan tahap penyempurnaan dengan mengacu pada nilai dan masukan dari ahli sebagai standar untuk menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan dengan baik. Data yang akan menjadi sumber dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui penggunaan kuesioner dan wawancara yang diarahkan kepada responden.

Kuisisioner

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah dikembangkan berdasarkan pembuatan e-modul. Penilaian terhadap berbagai aspek materi dievaluasi menggunakan instrumen penilaian program multimedia yang telah disesuaikan dari kerangka konsep yang diusulkan oleh Lee & Owens (2004). Berbagai aspek yang dinilai mencakup: (1) *registration/interface design*, (2) *course design/content*, (3) *quality and use of media*, dan (4) *connectivity and download speed*.

Wawancara

Sebagai metode pengumpulan informasi, penelitian ini menggunakan wawancara untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam mengenai pandangan responden tentang materi yang telah dikembangkan. Wawancara melibatkan pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan responden

yang memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pendekatan wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci tentang berbagai aspek dalam materi ajar digital. Partisipan yang terlibat dalam wawancara ini adalah pengelola keuangan di BKM Sejahtera Mandiri Desa Dander. Pertanyaan yang digunakan dalam wawancara berfokus pada konten materi ajar digital dengan tujuan untuk mengungkapkan informasi yang lebih terperinci tentang materi tersebut.

Metode pengumpulan informasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket, instrumen ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang valid mengenai validitas e-modul. Pertanyaan dalam lembar angket validasi yang diajukan kepada ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert dengan pertanyaan yang bersifat positif. Opsi jawaban diberi klasifikasi sebagai sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat kurang. Pendekatan ini digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian media, isi, bahasa, dan tampilan visual dalam materi ajar digital untuk mendukung implementasi aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri, dan untuk pembuatan desain buku, peneliti menggunakan aplikasi berbasis web yang disebut Visual Paradigm, yang dapat diakses di alamat web <https://online.visual-paradigm.com>. Untuk isi bahan ajar, jenis huruf yang digunakan adalah Times New Roman dengan ukuran huruf 20 point. Penentuan jenis huruf disesuaikan dengan keperluan peserta pelatihan, yakni pengelola koperasi, dengan tujuan mempermudah mereka dalam membaca e-modul tersebut. Setelah menyelesaikan proses desain, langkah selanjutnya adalah mengubah rancangan bahan ajar yang telah selesai

dirancang menjadi dua pilihan, yakni edisi daring (online) dan cetak. Untuk distribusi versi daring, bahan ajar akan disampaikan kepada peserta pelatihan melalui aplikasi WhatsApp, memungkinkan mereka untuk mengakses dan membacanya secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun mereka berada. Sementara itu, untuk versi cetak, materi akan dicetak dan disusun menjadi buku dengan menggunakan kertas HVS. Buku yang telah dibuat memiliki ukuran B5 kuarto, dengan panjang 250 mm dan lebar 176 mm, yang mencakup 18 halaman, termasuk halaman sampul, dan dicetak dengan dua sisi berwarna. Ukuran bahan ajar buku telah disesuaikan dengan pedoman ukuran BSNP (2008) dengan standar ISO B5, yakni 25,7 x 18,2 cm. Pemilihan warna yang cerah bervariasi bertujuan untuk membuatnya lebih menarik dan memotivasi peserta pelatihan dalam proses pembelajaran. Penyusunan materi mengikuti panduan dari berbagai sumber yang berhubungan dengan konten yang diperlukan untuk pengembangan bahan ajar. Pengembangan e-modul panduan aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU untuk Pengelolaan Keuangan BKM Sejahtera Mandiri yang berbasis multimodal disusun dengan menggunakan berbagai jenis media, seperti teks bacaan, gambar, dan animasi. Penyajian materi juga mempertimbangkan kondisi lingkungan kerja di koperasi BKM Sejahtera Mandiri, mengaitkan, menafsirkan, menerapkan, dan menggabungkan pengetahuan ilmiah dalam pelatihan untuk mengatasi masalah yang relevan dalam konteks dunia nyata.

Pengembangan materi mengikuti model 4D oleh Thiagarajani dengan empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Produknya adalah e-modul panduan Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU yang disajikan dengan menghubungkannya dengan situasi pengelola keuangan dan nasabah di BKM Sejahtera Mandiri. Pemahaman materi sangat penting bagi mereka untuk mengaitkan, mengintegrasikan, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Dalam pengembangan bahan ajar ini, materi disusun dengan memasukkan bahan bacaan dan gambar. Bahan bacaan tersebut digunakan untuk menyajikan panduan penggunaan Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU.

Tabel 1 merupakan hasil penilaian oleh ahli materi Singgih Manggalou, S.IP., M.IP, Administrasi Publik UPN Veteran Jawa Timur, penilaian keseluruhan terhadap pengembangan materi mendapatkan hasil prosentase sebesar 88%. Menurut skala likert, hasil penilaian ini dapat dikategorikan sebagai “Baik” karena tingkat pencapaian mencapai 88%. Pada aspek tampilan e-modul ini terdapat beberapa item pertanyaan diantaranya, kualitas gambar dalam media pembelajaran sudah baik dan jelas, teks dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca, bahasa yang disajikan mudah dipahami dan lain-lain.

Media divalidasi oleh Slamet Hari sutanto, S.Sos., M.A.P ahli media dari Badan Riset dan Inovasi Daerah (BRIDA)

Tabel 1. Hasil Uji Validasi oleh Pakar Materi

Aspek	Presentase	Kategori
Materi	91%	Baik
Bahasa dan Tulisan	85%	Baik
Rata-Rata presentase	88%	Baik

Sumber: Data Diolah, 2023

Provinsi Jawa Timur, penilaian terhadap pengembangan e-modul mendapatkan hasil prosentase sebesar 90% yang menunjukkan bahwa materi dalam e-modul yang berbasis Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU untuk pengelolaan keuangan sangat sesuai dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran (pengimplementasian). Maka dari itu, hasil persentase terhadap aspek penggunaan pada e-modul panduan aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU untuk Pengelolaan Keuangan BKM Sejahtera Mandiri dengan interpretasi “Sangat Baik”. Penggunaan e-modul panduan Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU untuk pengelolaan keuangan telah terbukti layak digunakan untuk peserta (pengelola keuangan dan nasabah BKM Sejahtera Mandiri) (Yulaika dkk., 2020).

Tabel 3 hasil dari uji pada pengelola koperasi BKM Sejahtera Mandiri Desa Dander. Uji pada pengelola koperasi ini menyertakan 6 pengelola. Dari penilaian pengelola koperasi terhadap modul

elektronik (e-modul) berbasis digital flipbook, didapati hasil yaitu 91,63% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil dari uji coba yang dilakukan kepada pengelola koperasi mendapatkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut menunjukkan respon yang positif terhadap pengembangan modul elektronik (e-modul) berbasis digital flipbook. Pengelola koperasi mengungkapkan bahwa media modul elektronik (e-modul) sangat efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, pendidik atau instruktur juga sangat terbantu akan hadirnya inovasi modul elektronik (e-modul) berbasis digital flipbook ini. Sehingga penelitian peneliti ini sangat relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurmilah & Sulistyaningsih, 2023) Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Poe2we Menggunakan *Flipbook Maker* Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi oleh Pakar Media

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan Fisik	95%	Sangat Baik
Isi Media	95%	Sangat Baik
Bahasa	90%	Sangat Baik
Korelasi dengan Menu	85%	Baik
Inovasi	85%	Baik
Rata-Rata presentase	90%	Sangat Baik

Sumber: Data Diolah, 2023

Tabel 3. Hasil Uji pada Pengelola Koperasi BKM Sejahtera Mandiri

Responden	Perolehan Skor (Skor Maksimal 80)	Presentase	Kategori
1	75	93,7%	Sangat Baik
2	73	91,2%	Sangat Baik
3	68	85,0%	Sangat Baik
4	69	86,2%	Sangat Baik
5	78	97,5%	Sangat Baik
6	77	96,2%	Sangat Baik
Rata – rata	440/480	91,63%	Sangat Baik

Sumber: Data Diolah, 2023

Tabel 4. Format E-modul

No	Bagian Awal	Isi	Penutup
1.	Cover	Panduan Penggunaan Aplikasi	Daftar Pustaka
2.	Kata Pengantar	SIFOR(Sistem Informasi) TERPADU	Biografi Penulis
3.	Daftar Isi		
4.	Pendahuluan		

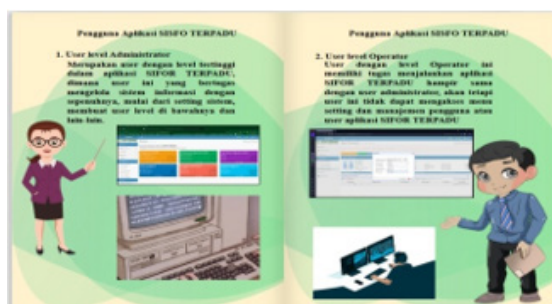
Sumber: Data Diolah, 2023

Proses pengembangan produk e-modul berbasis Aplikasi SIFOR TERPADU melibatkan tahap penyempurnaan dengan mengacu pada nilai dan masukan dari ahli sebagai standar untuk menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan dengan baik. E-modul ini dapat diakses melalui <https://bkmsejahteramandiri.desadander.id/e-modul-panduan-penggunaan-aplikasi-sifor-terpadu.html>.



Sumber: Data Diolah, 2023

Gambar 1. Cover E-modul Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU



Sumber: Data Diolah, 2023

Gambar 2. Isi E-modul Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU



Sumber: Data Diolah, 2023

Gambar 3. Penutup E-modul Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul panduan Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU dinilai layak digunakan oleh pengelola keuangan di BKM Sejahtera Mandiri. Selain itu, bahan ajar yang telah dibuat juga dianggap menarik karena mengandung variasi jenis font, bingkai, dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian pengelola keuangan dalam proses implementasinya. Buku yang disusun memiliki ukuran kuarto B5 dengan panjang 250 mm dan lebar 176 mm, yang terdiri dari 18 halaman, termasuk sampulnya, dan cetak dengan kedua sisi berwarna. Dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa dalam pengembangan e-modul panduan Aplikasi SIFOR (Sistem Informasi) TERPADU yang telah melalui evaluasi oleh para ahli

dan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan dinilai layak untuk di pergunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, V. R., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2023). Pengembangan E-Modul Kimia Materi Asam Basa Berbasis Flip PDF Professional untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Menganti. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1391-1398.
- Audina, D., Khaerunnisa, M., Adilah, Y. N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 10.31004/jptam.v7i1.5803
- Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Candy., and Rudyanto. (2021). Penyusunan Bahan Ajar Ekonomi Jenjang Pendidikan Menengah. *Conference on Community Engagement Project*, 1(1):2296–2303.
- Cynthia, C., Arafah, K., & Palloan, P. (2023). Development of Interactive Physics E-Module to Improve Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 3943-3952. 10.29303/jppipa.v9i5.2302.
- Dianawati, I. A., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas XII SMK. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 4(9), 3815-3825.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58–70. 10.29408/Edc.V16i1.3550.
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(2).
- Handayani, R., Mamoh, O., Ahzan, Z. N., & Fitriani, F. (2023). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Elementer. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2071-2078. 10.31004/jrpp.v6i4.20987.
- Hardianti, R., & Alyani, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Google Sites Pada Materi Rangka Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5596-5604.
- Herawati, N. T., Kurniawan, P. S., Sujana, E., Dewi, P. E. D. M., & Dewi, L. G. K. (2019). Pemanfaatan Financial Technology Dalam Pengelolaan Keuangan Usaha Mikro Dan Kecil. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 179-186. 10.31960/caradde.v2i2.281.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 1(4), 296-300.

- Inanna, I., Ampa, A. T., & Nurdiana, N. (2021). Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 1232-1241.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*.
- Julia, H., Suryani, E., & Diswandi, D. (2022). Persepsi Terhadap Aplikasi Pengelolaan Keuangan Studi Kasus Pengelola BUMDes di Kawasan Ekonomi Khusus Mandalika. *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora*, 8(4), 640–646. 10.29303/jseh.v8i4.219 .
- Kumalasani, P. M. & Eilmelda, Y., (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* pada Pembelajaran Tematik di SD. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 10(1), 39-51.
- Manurung, H. M., & Manurung, S. (2023). Implementation Of Additive Chemistry E-Modules Using the Discovery Learning Model on Student Learning Outcomes on Food Coloring Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 2472-2477.
- Martinopa, L., & Amini, R. (2023). Development of E-Modules Based on Read-Answer-Discuss-Explain and Create (RADEC) Assisted by 3D Pageflip Professional on the Theme 6 Subtheme 1” Temperature and Heat”. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 3772-3779.
- Maulina, Y., Supriyono, S., & Yuzianah, D. (2023). Pengembangan E-Modul Matematika Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Siswa SMA. *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(4), 22-36. 10.59581/konstanta-widyakarya.v1i4.1419
- Mulyadi., Atmazaki., and Syahrul, R. (2019). The Development of Interactive Multimedia E-Module on Indonesia Language Course. *Atlantis Press 178 (ICoIE 2018)*, 291–95.
- Murtini, W. (2018). The Effectiveness of The Scientific Approach to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 86–91.
- Nurfazliana, N., & Jumadi, J. (2023). Development of E-Module PBL Model Learning to Improve Students’ Mastery of Concepts. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 2638-2646. 10.29303/jppipa.v9i5.3506.
- Nurmilah, N., & Sulistyaningsih, D. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Poe2we Menggunakan Flipbook Makerpada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya. *Jurnal Kumparan Fisika*, 6(2), 107-118.
- Oktaviani, W., Solang, M., & Latjompoh, M. (2023). Development of Flipbook Type E-Modules Based on Stunting Case Studies to Improve Concept Mastery on Digestive System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 2580-2589.

- Pohan, S. Y., & Sagala, P. N. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Matematika Realistik Di Kelas VIII SMP Swasta Palapa Telagah. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(2), 120-134.
- Pratami, H. M., Masriani, M., Erlina, E., Muharini, R., & Rasmawan, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis STEM Pada Materi Hidrolisis Garam Untuk Menumbuhkan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 8(2), 142-156.
- Putra, Y. I., Fadli, R., & Dahry, S. (2023). Meta Analyzing The Ease Of Use Of E-Modules In Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 338-343.
- Ramadhan, T. M. H., Halim, A., Mustanir, M., Huda, I., Evendi, E., Saleh, F., & Safrida, S. (2023). Development of Science's e-Module Based on Qur'an Integration-interconnection and Spiritual Intelligence (QISI) for Solar System Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 3744-3751.
- Ramadhina, S. R., and Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 65-74.
- Ramanda, E. S., Yogica, R., Rustiono, R., & Selaras, G. H. (2023). Validitas E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Ekosistem untuk Peserta Didik di SMA. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(2), 93-102.
- Shafa, Z., Supiani, T., & Hidayah, N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Figma pada Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(1), 292-305.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Taufan, A., Astutik, S., Mujib, M. A., Nurdin, E. A., & Apriyanto, B. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133-143.
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 4(1), 67-76.