PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* MENGGUNAKAN *FLIPBOOK* PADA SUBTEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU

Annisa Salsabila[1], Nurlinda Safitri [2], Yudhie Suchyadi [3]
[1,2,3]Universitas Pakuan
[1] ans.sbila@gmail.com , [2]nurlinda@unpak.ac.id, [3] yudhie@unpak.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the development of E-books using flipbooks in class IV subtheme 2 in the area where I live in class IV at SDN Dewi Sartika, Bogor Regency and to determine the feasibility of flipbook-based E-books in the learning process. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. In this research, validation tests have been carried out on several experts in the media, language and material fields to develop and perfect e-book products using flipbooks for students. . The data results from media expert validation were 96%, which means that e-books are very suitable for testing. The linguist obtained a result of 94.54%, which means it was declared very suitable for testing. And based on trials that have been carried out on classIV students, 24 students obtained a score suitable for use in the learning process of 91.11% and trials that have been carried out on teachers amounted to 90%, which means that the E-book product using this flipbook is very suitable for use in the learning process.

Keywords: bahan ajar *e-book, flipbook,* daerah tempat tinggalku

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan pengembangan *E-book* menggunakan *flipbook* pada kelas IV subtema 2 daerah tempat tinggalku pada kelas IV SDN Dewi Sartika Kabupaten Bogor serta mengetahui kelayakan *E-book* Berbasis *flipbook* tehadap proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE Pada penelitian ini telah dilakuka uji validasi kepada beberapa para ahli dibidang media, bidang bahasa, dan bidang materi untuk mengembangkan serta menyempurnakan produk *e-book* menggunakan *flipbook* kepada siswa. Hasil data dari validasi ahli media 96% yang artinya *e-book* sangat lanyak untuk diuji cobakan. Ahli bahasa diperoleh hasil 94,54% yang artinya dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan. Serta berdasarkan uji coba yang telah dilakukan kepada siswa kelas IV sebanyak 24 siswa memperoleh nilai yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran sebesar 91,11% serta uji coba yang telah dilakukan kepada guru sebesar 90% yang dimana artinya produk *E-book* menggunakan *flipbook* ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: bahan ajar *e-book*, *flipbook*, daerah tempat tinggalku

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin maju membawa dampak yang besar bagi dunia pendidikan dari masa ke masa. Kemajuan yang dirasakan dapat dilihat dari sarana

dan prasarana, karakteristik siswa, bahkan ilmu pengetahuan dan tekonologi yang semakin maju.

Suatu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa bisa dengan menggunakan suatu bahan ajar. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik bagi siswa untuk memahami pelajaran serta meningkatkan efektivitas belajar siswa karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar membantu siswa karena materi pembelajarannya menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Sehingga siswa dapat memahami secara dalam lagi dari materi yang diberikan serta lebih mengerti materi secara keseluruhan.

Bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran tidak hanya dalam bentuk buku berdasarkan edisi cetak. Bahan ajar non cetak juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran misalnya dalam bentuk elektronik. Saat ini, bahan ajar elektronik dapat mudah di dapat dengan tersedianya peralatan jaringan teknologi informasi. Dengan adanya pemanfaatan teknologi didalam kelas menjadikan pembelajaran berdampak positif dan menarik, salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar adalah dengan memanfaatkan *e-book* agar proses belajar menajdi lebih menarik.

E-book adalah versi digital dari sebuah buku yang terdiri dari kumpulan teks, video, gambar, audio, dan animasi. Sehingga lengkap dibandingkan dengan buku konvensional . Aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan *e-book* bisa dengan *flipbook*., suatu aplikasi yang dapat membantu terdapat proses editing yang memungkinkan untuk menambahkan video, gambar, audio, *hyperlink* dan objek multimedia ke dalam halaman seperti buku asli yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Hasil yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan dari studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SDN Dewi Sartika Kabupaten Cianjur. Berdasarkan dengan hasil observasi yang telah dilakukan dimana pada saat proses pembelajaran yang telah dilakukan guru masih menggunakan buku tematik dan tidak ada bahan ajar lainnya yang digunakan, antusias ketika pada saat proses pembelajaran pun terlihat sangat kurang sehingga siswa juga kurang termotivasi dan sangat mudah bosan saat guru

sedang menjelaskan maka dari itu perlunya pengembangan bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran tidak hanya dengan buku cetak saja. Kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah karena pada kenyataannya siswa lebih menyukai bahan ajar yang bergambardengan bahasa dan konsep yang sederhana.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar yang digunakan guru masih kurang efektif dan masih kurang menarik perhatian serta keaktifan siswa yang membuat siswa mudah bosan pada saat pembelajaran. Guru punbelum menerapkan suatu metode pembelajaran yang bervariasi, serta belum menggunakan bahan ajar *e-book* untuk proses pembelajaran yang dimana akan membuat siswa mudah merasa bosan pada saat proses pembelajarannya apabila hanya dengan buku tematik saja. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar berupa *E-book* yang diperlukan agar dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dan memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan bahan ajar ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada subtema daerah tempat tinggalku semester ganjil 2023/2024. Adapun manfaat dari penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman dan mengetahui cara pembuatan *e-book* berbasis *flipbook*. Menjadi bahan ajar alternative yang menarik bagi siswa untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran bahan ajar sangat penting untuk mengembangkan kemampuan siswa, perlu adanya inovasi dan kreatifitas terutama bagi seorang guru untuk membuat bahan ajar versi terbaru, sesuai dengan perkembangan zaman teknologi yang ada saat ini seperti buku elektronik atau lebih dikenal dengan *e-book* (Prisila, Riska, & Kandriasari, 2021)

E-book adalah versi elektronik dari buku yang membutuhkan media elektronik (komputer, *laptop, smartphone, tablet*, dll) untuk dibaca, karena *e-book* adalah benda elektronik yang secara otomatis memiliki sifat digital (Fathanudien, A., & Maharani, 2023). Amata Fami and Husnu Tazkiya Ulwah (2022) *e-book* adalah publikasi buku dalam bentuk

digital yang mendukung unsur multimedia teks, gambar, suara, animasi, dan video dapat dibaca melalui pembaca elektronik, termasuk perangkat *smartphone* dan *table*t (Jamroni, 2021). Sehingga pengalaman mendapatkan informasi menjadi lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan buku cetak (Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, 2022).

Yudianto (2022) manfaat yang diperoleh melalui penggunaan *e-book* yaitu membantu pendidik memaparkan pembelajaran secara digital dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat oleh ruang dan waktu. *E-book* memiliki manfaat dalam penerapannya yaitu dalam proses pembelajaran akan menjadi bermakna, siswa mampu mengintegrasikan ide kreatif barunya ke dalam informasi yang diperoleh sebelumnya, siswa memungkinkan untuk saling bekerjasama dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusdiana & Wulandari, 2022).

Janawati (2021) kelebihan *e-book* yaitu dapat melibatkan siswa dalam presentasi yang menarik dipadukan dengan video pembelajaran untuk menjelaskan materi dengan memiliki fitur kontemporer untuk membuat siswa tertarik. Dapat meningkatkan kreativitas kemampuan berpikir kritis pada siswa (Ayu, Parimita, & Bayu, 2022).

Kekurangan *e-book* terletak pada kemudahannya karena membaca *e-book* dalam waktu lama tidak pernah memberikan kenyamanan seperti buku cetak. Ada keluhan dari pembaca jika terlalu lama membaca *e-book*, seperti mata lelah bahkan nyeri. Hal ini dikarenakan efek menatap layar monitor (Setyawan & Faqih, 2023). Kekurangan *e-book* seperti kurangnya sensasi fisik dari membaca buku cetak dan masalah teknis seperti ketergantungan pada perangkat elektronik (Ghaluh, 2022).

Adanya teknologi, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat. Salah satu teknologi yang saat ini sedang digunakan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi *flipbook* (Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., 2023). Menurut Kalalo (2021) *flipbook* adalah rangkaian gambar yang bervariasi dari satu halaman ke halaman berikutnya, ketika halaman tersebut dibolak-balik dengan cepat gambar muncul dianimasikan oleh beberapa gambar

lain, *flipbook* dapat berupa kombinasi teks, animasi, video, suara sehingga memberikan rangsangan audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat siswa, menarik minat dan perhatian siswa untuk menyampaikan informasi dan pendidikan.

Menurut Shell (2023) manfaat *flipbook* sebagai media pembelajaran adalah dapat menjadi media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan yang menarik bagi siswa. Aprilia (2021) Kelebihan *flipbook* adalah dapat menyajikan teks, gambar, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat bantu dan koneksi (*link)*, sehingga siswa dapat melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi . Kelebihan pada *flipbook* mampu mengintegrasikan suara, grafik, gambar, animasi dan film, sehingga informasi yang disajikan lebih banyak dari pada buku konvensional (Safitri, 2019).

Menurut Aprilia (2019) media *flipbook* juga memiliki kekurangan yaitu penggunaannya hanya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai dan keterampilan guru dan siswa yang baik di bidang TIK. Oleh karena itu penggunaan media *flipbook* harus digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Yuwono (2022) pembuatan *flipbook* memiliki 3 tahapan diantaranya : tahapan pra produksi, tahapan produksi dan tahapan pasca produksi. Proses pembuatan flipbook ini dapat menggunakan aplikasi canva dan *flip pdf corporate* untuk memudahkan guru dalam cara pembuatannya. Dikemas dalam bentuk tampilan yang menarik sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Tujuan dari penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan yaitu, menghasilan suatu produk penelitian yang dapat digunakan dan dapat dikembangkan dalam mutu pendidikan, Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini *e-book* berbasis aplikasi *flipbook* pada subtema daerah tempat tinggalku. Penelitian ini dilakukan di

kelas IV Sekolah Dasar Negeri Dewi Sartika.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut di bawah ini langkah-langkah model pengembangan ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan angket. Angket ditunjukan untuk penilaian validasi ahli dan respon siswa, sedangkan wawancara dan observasi digunakan pada tahap analisis kebutuhan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, usulan dan tanggapan validator yang diperoleh oleh angket. Data angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan Skala Kriteria Linkert lima tingkat kemudian dianalisis dengan menghitung presentase skor item untuk setiap tanggapan terhadap setiap pertanyaan dalam angket dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{jumlah\ skor\ jawaban\ responden}{jumlah\ skor\ ideal} \text{ x } 100\ \%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, model pengembangan ADDIE (Tahap *analysis*, Tahap *design*, Tahap *development*, Tahap *implementation*, and Tahap *evaluation*). Berikut langkah-langkah pada tahap ADDIE :

a. Tahap Analisis

Mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. umber belajar yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran hanya bersumber dari buku cetak yang dimana kurang menarik perhatian siswa dan siswa dengan mudah merasa bosan dengan buku tersebut saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan kurikulum 2013 ini, bahan ajar harus lebih bervariasi dan interaktif agar siswa lebih aktif berpartisioasi dalam kegiatan pembelajaran, oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan bahan ajar yang menggunakan teknologi

seperti *e-book* berbasis *flipbook*. Pada penelitian ini dipilih subtema 2 daerah tempat tinggalku sebagai materi di dalam *e-book*.

Peneliti melaksanakan peneliti di kelas IV SDN Dewi Sartika dengan total siswa sebanyak 24 orang. Tahapan uji efektvitas dan peneliti respon siswa terhadap *e-book* berbasis *flipbook* membuat siswa merasa lebih antusias belajar dan termotivasi setelah proses pembelajaran menggunakan *e-book* ini, siswa yang berada di tingkat IV SD merasa setelah belajar menggunakan bantuan *e-book* dapat menumbuhkan semangat belajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

b. Tahap Desain

Peneliti menganalisis semua hasil analisis kebutuhan, memberikan solusi dengan pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis aplikasi *flipbook*, yang menjadi dasar pertama sebelum mengembangkan produk. Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan suatu bahan ajar dengan maksimal dan sesuai yang diharapkan. Peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain *e-book*. Materi yang digunakan didalam *e-book* berdasarkan dengan buku tema yang digunakan di sekolah. Setelah mendesain *e-book* di canva, kemudian dimasukkan ke dalam *Flip PDF Corporate* untuk diedit dan ditambahkan fitur-fitur yang lebih menarik serta ditambahkan audio dan video.

Kemudian dibagian kepada siswa dengan bentuk *Link*. Hasil tahap desain buku eletronik adalah adalah sebagai berikut: *cover*, kata pengantar, kompetensi ini, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, glosarium, rangkuman, daftar pustaka, biodata penulis.

c. Tahap Pengembangan

Validasi dilakukan untuk mengevaluasi dan mengukur validitas produk yang dikembangkan. Validasi *e-book* dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil pengujian akan dianalisis dalam bentuk presentase sehingga dapat mengetahuo kelayakan dari *e-book* berbasis *flipbook*.

Pada tahap pertama Penilaian pada angket media yang disajikan terdiri dari 15 aspek yang dinilai dari skor 1 sampai dengan 5, maka jika 15 aspek dikaitkan dengan 5 maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{54}{75} \times 100 = 72\%$$

Penilaian pada angket bahasa yang disajikan terdiri dari 11 aspek yang diniali dari skor 1 sampai dengan 5, maka jika 11 aspek dikaitkan dengan 5 maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{39}{55} \times 100\ \% = 70{,}90\ \%$$

Penilaian pada angket materi yang disajikan terdiri dari 8 aspek yang dinilai dari skor 1 sampai dengan 5, maka jika 8 aspek dikaitkan degan 5 maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{36}{40} \times 100 = 90\ \%$$

Hasil penilaian kelayakan terhadap bahan ajar *flipbook* subtema 2 daerah tempat tinggalku di kelas IV SD, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Validator Ahli Tahap 1

Validator	Penilaian bahan ajar *flipbook* secara keseluruhan
Ahli media	Layak
Ahli Bahasa	Layak
Ahli materi	Layak

Pada tahap kedua, Penilaian pada angket bahasa yang disampaikan terdiri dari 15 aspek yang dinilai dari skor 1 sampai dengan 5, maka jika 15 aspek dikaitkan dengan 5 maka jumlah sor ideal yang diperoleh adalah:

$$\text{Presentase} = \frac{72}{75} \times 100 = 96\ \%$$

Penilaian pada angket media yang disajikan terdiri dari 11 aspek diberi nilai dari 1 sampai dengan 5, sehingga jika 11 aspke digabungkan dengan 5 maka perolehan skor total yang ideal adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{52}{55} \times 100 = 94{,}54\ \%$$

Hasil dari penilaian kelayakan terhadap pengembangan pada bahan ajar *flipbook* subtema 2 daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 di kelas IV SD, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Validator Ahli Tahap 2

Validator	Penilaian bahan ajar *flipbook* secara keseluruhan
Ahli media	Layak
Ahli Bahasa	Layak
Ahli materi	Layak

Setelah melakukan proses validasi oleh ahli media, bahasa, serta materi, maka dapat diketahui kekurangan apa saja yang terdapat pada *e-book flipbook* kemudian melakukan perbaikan agar produk menjadi lebih baik. Pada tahap implementasi produk dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SDN Dewi Sartika. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui respon siswa pada saat penggnaan bahan ajar *flipbook* yang dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi 11 pertanyaan, serta sebanyak

24 siswa dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Coba kepada Siswa

Responden	Total Skor	Jumlah Skor	Presentase %	Rata-rata Presentase %
Aruna	48	55	87,27	89,82
Alya	49	55	89	
Aufa	50	55	90,90	
Anas	51	55	92,72	
A.Fauzi	50	55	90,90	
Alzaina	49	55	89	
Aqifa	51	55	92,72	
Azka	51	55	92,72	
Ahmad	48	55	87,27	
Debila	50	55	90,90	
Erlang	49	55	89	
Earyta	49	55	89	
Irma	50	55	90,90	
Ikbal	52	55	94,54	
Kirana	48	55	87,27	
M.Abdul	53	55	96,36	
M.Fijri	45	55	81,81	
M.Aufan	44	55	80	
Marcel	50	55	90,90	
Nadia	51	55	92,72	
Rifaldi	50	55	90,90	
Sale	50	55	90,90	
Umam	48	55	87,27	
Vani	50	55	90,90	

Berdasarkan rekapitulasi pada data penelitian tabel diatas, maka bahan ajar flipbook subtema 2 daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 terhadap 24 siswa serta yang digunakan siswa kelas IV memperoleh nilai respon. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata presentase yang diberikan oleh siswa yaitu sebesar 89,82% .Jumlah yang diperoleh presentase siswa berada diantara 80% - 100% sehingga penggunaan *e-book flipbook* ini dinyatakan sangat baik (Layak) digunakan siswa dalam pembelajaran subtema 2 daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 dan secara umum *e-book flipbook* ini tidak diperlukan adanya revisi.

2. Pembahasan

a. Pengembangan *e-book*

Tahap pertama, melakukan suatu analisis untuk mengumpulkan informasi awal atau analisis kebutuhan yang ada di kelas khususnya kelas IV SDN Dewi Sartika. Setelah melakukan observasi serta wawancara dengan wali kelas IV maka ditemukan suatu masalahn bahwa kurangnya siswa dalam mendapatkan suatu bahan ajar yang bervariatif, karena sekolah hanya memfasilitasi buku cetak sehingga proses pembelajaranpun masih menggunakan buku tematik, sehingga pada saat pembelajaran siswa terlihat kurang antusias serta mudah bosan, guru dalam memaparkan materi yang terdapat dalam buku tema masih belum lengkap sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang lebih menarik.

Selain itu tahap kedua yaitu desain, mulai merancang bagian-bagian yang akan ada di dalam flipbook, mencari referensi untuk materi yang akan di kembangkan, serta mencoba untuk membuat *e-book flipbook* dengan menggunakan *flip PDF Corporate*.

Tahap selanjutnya adalah proses pengembangan untuk menyusun bahan ajar berdasarkan

yang dikembangkan. Produk yang dibuat disusun sesuai rancanngan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah selesai melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan serta divalidasi.

b. Kelayakan *e-book*

Hasil validasi uji media oleh ahli media yang dilakukan ibu Dian Kartika Utami,M.Kom. menilai bahwa *e-book flipbook* subtema 2 pembelajaran 3 sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan dengan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 72 dari skor maksimal 75 dengan jumlah presentase sebesar 96%. Dari hasil uji media yang telah dilakukan ini dapat diperoleh beberapa ktitik serta masukan sebagaimana yang telah dipaparkan di atas menyebutkan bahwa Perlu mengganti bagian video yang tidak dapat diputar, agar video bisa dilihat oleh siswa serta adanya penambahan gambar agar materi tidak terlalu kosong dan membosankan.

Hasil validasi uji bahasa oleh ahli bahasa yang dilakukan bapak Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum. diperoleh beberapa kritik serta masukan sebagaimana yang telah dipaparkan diatas. Bahasa yang disusun dalam *e-book flipbook* subtema 2 daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 52 dari skor 55 dengan presentase sebesar 94,54%. Adapun saran yang telah diberikan kepada peneliti, agar *e-book flipbook* yang akan dihasilkan menjadi lebih baik.

Hasil validasi ujia materi oleh ahli materi yang dilakukan ibu Lia Yuliawati, S.Pd. Materi yang disusun dalam bahan *e-book flipbook* subtema 2 daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 sudah masuk kedalam kriteria sangat layak dengan jumlah hasil sor angket uji kelayakan 36 dari skor maksimal 40 dengan presentase 90%. Adapun saran yang akan dihasilkan menjadi lebih baik serta bermanfaat dengan sebaik mungkin.

Setelah melakukan beberapa tahap validasi ahli, produk yang dikembangkan pun siap untuk diuji coba. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba kepada siswa dengan jumlah 24 siswa kelas IV di SD Negeri Dewi Sartika. Pada

kesempatan ini, peneliti diberikan waktu oleh guru untuk memaparkan seluruh materi serta cara penggunaan *e-book* peneliti memberikan lembar angket respon siswa terhadap *e-book* yang telah disajikan dengan tujuan untuk mengetahui seperti apa respon siswa setelah menggunakan *e-book flipbook* yang dikembangkan. Respon siswa menunjukan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai presentase 89,82%, sehingga penggunaan pada *e-book flipbook* ini dinyatakan layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran subtema 2 daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 dan secara umum e-book flipbook ini tidak diperlukan revisi.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* berbasisi *flip pdf corporate* yang dilakukan yaitu dibuktikan dari hasil validasi dari para ahli serta respon siswa. Hasil validasi uji ahli *e-book* sudah dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli media yang telah diperoleh, mendapatkan presentase sebesar 96%, yang dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli Bahasa memperoleh presentase sebesar 94,54%, artinya dapat dinyatakan bahwa produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli materi memperoleh presentase sebesar 90%, serta berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan kepada siswa kelas IV sebanyak 24 siswa memperoleh hasil respon guru dengan presentase 91,11% artinya produk ini layak untuk digunakan.

Bagi peneliti selanjutnya, pada saat penerapan produk kepada siswa ciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta menjelaskan fitur penggunakan *e-book* secara lebih dalam. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan bahan ajar didalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amata Fami, H. T. U. (2022). Journal of Applied Multimedia and Networking. *Jurnal Proses Pra Produksi Ebook Cermat Bertani Dengan Kalender Tanam*, *6*(2), 64–70.

Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ebook Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(3), 1921–1923.

Aprilia, T., Sunardi, & D. (2019).

Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan, 15*(2), 74–82.

Aprilia. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *14*(1), 10–21.

Ayu, Parimita, & Bayu. (2022). *E-Book Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD*. *10*(2), 353–363.

Fathanudien, A., & Maharani, V. (2023). *Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Buku Elektronik (E-Book) di Era Globalisasi*. *14*(3), 52–63.

Ghaluh. (2022). *The Analysis Of The Need For Interactive E-book. 1*(4).

Jamroni. (2021). Pengembangan Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Dengan Aplikasi Flipbook Maker Untuk Dosen dan Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion*, *3*, 207–212.

Janawati, Pradnyana, & Darmayanti. (2021). Developing Interactive E-Book for Early Reading-Writing Stage at Class I Elementary School. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, *11*(1), 31–36.

Kalalo, R. J. P., Lumenta, A. S. M., & Paturusi, S. D. E. (2021). The Effects of Interactive Online Learning Using Flipbook on The Process and Results of Blended Learning Pembelajaran Daring Interaktif menggunakan Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Proses dan Hasil Blended Learning. *Jurnal Teknik Informatika*, *16*(2), 165–174.

Prisila, Riska, & Kandriasari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, *6*(2), 9–16.

Rusdiana, & Wulandari. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *10*(1), 54–63.

Safitri. (2019). Pengembangan E-book Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Flipbook Maker Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp. *Aksioma*, *6*(2), 1.

Setyawan, A., & Faqih, F. I. (2023). Pengembangan e-book interaktif materi kesastraan berkearifan lokal pulau mandangin berbasis aplikasi Flip PDF Professional. *Didaktis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *23*(1), 114–127.

Shell. (2023). *Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar*. *2*(3), 1–23.

Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 169–177.

Yudianto. (2022). *Pengembangan E-book Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corprorate Edition Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP*. *1*, 63–74.

Yuwono, D. T., Juhairiah, S., & V. (2022). *Pelatihan Pembuatab E-book Dengan Flipbook Bagi Guru-Guru di Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Palangka Raya*. *8*, 227–236.