

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Seftania Wahyu Khofifah<sup>1</sup>, Ninik Indawati<sup>2</sup>, Siti Halimatus Sakdiyah<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

---

### Abstract

One of the keys to creating a fun and effective learning process can be through the use of interesting teaching materials. However, there are still many teachers who do not utilize teaching materials to improve teaching and learning activities. This also happened at SD Negeri 2 Banjarejo, Ngantang District. Based on the results of observations and interviews, student learning outcomes in social studies subjects were very low. Apart from that, the learning resources used were less varied, this caused students to not be interested in participating in learning activities properly, which resulted in low student learning outcomes. Here teachers also experience limitations in using technology to search for or arrange teaching materials in a varied way. Based on these problems, researchers will develop flipbook maker-based e-book teaching materials and determine their feasibility and practicality in improving student learning outcomes. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The results of the research on the feasibility test were 91.6% media experts, 90% material experts, and 85% language experts. Meanwhile, the practicality test results obtained from class V students of SD Negeri 2 Banjarejo were 95%. Meanwhile, the practicality test carried out by the class V teacher received a score of 88%. So it can be concluded that this flipbook maker-based e-book teaching material is feasible and very practical for improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students.

### Article History

Submitted: 31 Januari 2025

Accepted: 5 Februari 2025

Published: 6 Februari 2025

### Key Words

Teaching Materials, E-Books, Flipbook Maker

---

### Abstrak

Salah satu kunci menciptakan proses pembelajaran menyenangkan dan efektif dapat melalui penggunaan bahan ajar yang menarik. Namun masih banyak guru kurang memanfaatkan bahan ajar dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut juga terjadi di SD Negeri 2 Banjarejo Kecamatan Ngantang berdasarkan hasil observasi dan wawancara hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sangat rendah selain itu sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik yang hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Disini guru juga mengalami keterbatasan pemanfaatan teknologi untuk mencari atau menyusun bahan ajar secara variatif. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* dan mengetahui kelayakan serta kepraktisannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Adapun hasil penelitian pada uji kelayakan yaitu ahli media 91,6%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 85%. Sedangkan hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari siswa kelas V SD Negeri 2 Banjarejo yaitu 95%. Sedangkan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas V mendapat nilai 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* ini layak dan sangat praktis guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

### Sejarah Artikel

Submitted: 31 Januari 2025

Accepted: 5 Februari 2025

Published: 6 Februari 2025

### Kata Kunci

Bahan Ajar, E-Book, Flipbook Maker

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah usaha yang dilakukan dengan sengaja serta terencana dalam menciptakan suasana kegiatan pembelajaran. (Darman, 2020; Sari & Sugiyarto, 2015; Sukitman, 2016) Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang dipunyai oleh pemerintah dan memiliki tanggung jawab dalam meneruskan nilai-nilai luhur bangsa, adapun upaya strategi

untuk mengajarkan nilai-nilai luhur yakni dengan mempertimbangkan jalur kemajuan teknologi, dan guru menghasilkan sumber daya pengajaran yang inovatif (Danumiharja, 2014; Iskandar, Rosmana, Fazriyah, Febriyono, & Rosyada, 2023; Sari & Sugiyarto, 2015). Sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 mengenai guru dan dosen dikatakan “Pendidik harus memiliki kompetensi pedagogik”. Melalui pedoman tersebut mempunyai makna bahwa guru dalam mengajar harus kreatif dan inovatif. Apalagi Saat ini kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”(Harjuni, M. R., Halidjah, S., & Ghasya, 2023).

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik dari aspek psikomotor, efektif, sampai kognitif, adapun salah satunya yaitu bahan ajar (Audina, Rostikawati, & Gani, 2022; Ibad, PS, & Robbani, 2022; Wahyuningsih, 2020; Yasa, Suastika, & Suryadi, 2020). Terlebih dalam pembelajaran bahan ajar sangat penting penggunaannya pada semua mata pelajaran salah satunya mata pelajaran IPS. (Riyana, 2012; Sitorus & Santoso, 2022). IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial yang lainnya (Aisyah Nur, Atiqoh, & Karyono, 2024). Pendidikan IPS dianggap membingungkan, membosankan, tidak menarik, dan terdapat ketidaksesuaian materi dengan kondisi di lapangan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Widiya, 2024) pembelajaran IPS masih bersifat konvensional dan siswa mudah bosan dengan materi yang banyak menghafal.

Kenyataan tersebut terjadi di SD Negeri 2 Banjarejo Ngantang berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas dan belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa sehingga cakupan materi kurang luas. Sumber belajar yang kurang variatif ini menyebabkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah, hal tersebut membuat siswa sulit memahami materi. Selain itu terbatasnya media pembelajaran pada muatan IPS juga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Media yang terbatas dari bantuan pemerintah dan kurangnya pemanfaatan IT dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor kurang optimalnya pembelajaran IPS. Diketahui pula hasil belajar siswa dikelas V tergolong rendah. Hal tersebut berdasarkan hasil belajar siswa ketika ulangan harian dari 20 siswa sebanyak 10 siswa memperoleh nilai dibawah KKM memerlukan bimbingan dan 10 siswa sudah mendapat nilai diatas KKM.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti bertujuan mengembangkan bahan ajar *E-Book* berbasis *Flipbook Maker*, maksud dari bahan ajar ialah berisi kumpulan materi pembelajaran yang telah disusun secara sistematis (Nasution & Sukmawarti, 2022). Bahan ajar ini berfungsi membantu dan memudahkan guru dalam mentransferkan pengetahuan serta keterampilan yang dapat meningkatkan kemampuan baik kognitif maupun psikomotor siswa (Aisyah Nur et al., 2024). Dalam pendidikan saat ini penggunaan bahan pembelajaran secara elektronik telah lama menjadi pilihan karena kemudahannya dalam mengakses materi (Pakpahan, Selegi, & Syaflin, 2022).

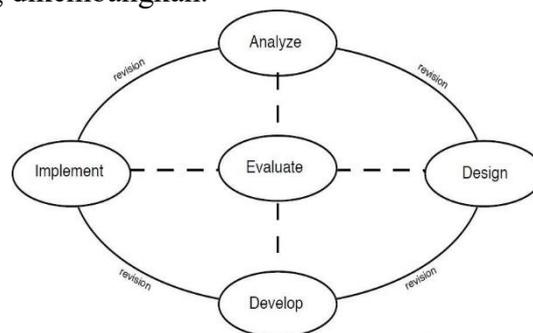
Menurut (Aisyah Nur et al., 2024) salah satu teknologi yang bisa dipakai guna menyusun bahan ajar elektronik adalah flipbook. Flipbook memungkinkan guru menyajikan materi elektronik yang lebih menarik. Karena flipbook dapat menampilkan gambar, video, font, animasi dan bagian-bagiannya. Menurut (Asmah, Nursalam, & Quraisy, 2022), dengan animasi bergerak, video, audio, dll, flipbook dapat menjadikan media pembelajaran yang interaktif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pengetahuan siswa.

Adapun penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan, antara lain. Penelitian yang dilakukan (Riswanti & Prasetyaningtyas, 2024) menemukan bahwa penggunaan *E-Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi IPAS. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Yuniarti & Darmanto, 2022) menunjukkan bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV muatan pelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan oleh (Munfarida & Fitri, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan E-Book berbasis Flipbook berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sejarah kebudayaan islam.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan mengenai bahan ajar E-book berbasis Flipbook Maker untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS sekolah dasar. Penyusunan bahan ajar ini khusus dirancang untuk siswa kelas V dan diharapkan membantu guru meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis *Flipbook Maker* pada mata pelajaran IPS kelas V SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode *Research and Development* (R&D). Tujuan dari metode ini untuk mengembangkan dan juga menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahapan penelitian menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah sebagai berikut: (1) Tahap Analisis: Melibatkan observasi terhadap guru dan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, termasuk analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan bahan ajar. (2) Tahap Perancangan: Merancang konsep dan konten produk media pembelajaran. (3) Tahap Pengembangan: Menghasilkan media pembelajaran dan melakukan validasi ahli serta validasi empiris. (4) Tahap Implementasi: Melibatkan uji coba produk kepada siswa kelas V. (5) Tahap Evaluasi: Melakukan uji coba produk dengan soal posttest untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.



**Gambar 1.** Alur Pengembangan ADDIE (Prasasti & Anas, 2023)

Pada penelitian ini subjek penelitiannya yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Banjarejo Kecamatan Ngantang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket/kuesioner. Wawancara dan observasi dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada di kelas V SD Negeri 2 Banjarejo Kecamatan Ngantang. Angket/kuisisioner ini ditujukan untuk mendapatkan hasil penilaian dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, kepraktisan guru dan siswa kelas V dimana angket/kuisisioner menggunakan *Skala Linkert*. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket/kuesioner

kepada para ahli dan uji coba produk oleh siswa. Sedangkan data kualitatif data yang berbentuk keterangan, rekomendasi, dan jawaban tertulis.

Lembar validasi ahli materi diberikan kepada guru sebagai ahli materi untuk memberi penilaian terhadap produk yang digunakan. Berikut kisi-kisi ahli materi :

**Tabel 1.** Kisi-kisi instrument Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
<b>Self Instruction</b>	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi	1	1
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	1	2
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	1	3
	Materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit yang kecil/spesifik	1	4
	Ketersediaan contoh contoh dan ilustrasi materi pembelajaran	1	5
	Terdapat soal-soal latihan	1	6
	Terdapat rangkuman materi pembelajaran	1	7
	Terdapat <i>instrument</i> penilaian mandiri	1	8
	Tersediannya umpan balik atas penilaian siswa	1	9
Adanya informasi tentang rujukan pembelajaran	1	10	
<b>Self Contained</b>	Terdapat keseluruhan materi pembelajaran yang dibutuhkan	1	11
<b>Stand Alone</b>	<i>E-book</i> pembelajaran dapat dipelajari tanpa bantuan media cetak lain	1	12
<b>Adaptif</b>	<i>E-book</i> menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	1	13
	Fleksibel/luwes	1	14
<b>User Friendly</b>	Memiliki instruksi dan paparan informasi yang membantu dan bersahabat dengan pemakainya	1	15

**Sumber:**(Ningtyas, Triwahyuningtyas, & Rahayu, 2020)modifikasi

Selanjutnya lembar validasi ahli media diberikan kepada guru sebagai ahli media untuk memberi penilaian terhadap produk yang digunakan. Berikut kisi-kisi ahli materi :

**Tabel 2.** Kisi-kisi instrument Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
<b>Tata Letak</b>	Letak dari materi-materi <i>e-book</i> urut	1	1
<b>Warna</b>	Informasi yang diberikan menambah pengetahuan peserta didik	1	2
	Warna yang digunakan dalam bahan ajar membuat ketertarikan peserta didik untuk mempelajarinya	1	3
<b>Gambar</b>	Kesesuaian warna yang digunakan dalam <i>e-book</i>	1	4
	Gambar yang diunakan memiliki kualitas yang baik sehingga peserta didik tidak kesulitan untuk memahaminya	1	5
	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang disajikan	1	6
	Gambar yang disajikan dengan permasalahan dan materi yang jelas dan menarik	1	7
<b>Sampul</b>	Desain dan warna sampul menarik minat peserta didik untuk menggunakan serta membacakan materi yang terdapat pada <i>e-book</i>	1	8
	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1	9

**Sumber:**(Rismawati & Asnayani, 2019)modifikasi

Lembar validasi ahli bahasa diberikan untuk memberikan penilaian kelayakan produk yang dikembangkan. Kisi-kisi untuk ahli bahasa terdiri dari aspek bahasa dan penggunaan kaidah bahasa. Berikut kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli bahasa:

**Tabel 3.** Kisi-kisi instrument Validasi Bahasa

Komponen	Aspek	indikator	No Soal	Jumlah Soal
Bahan ajar	Komunikatif	Ketepatan pemilihan bahasa untuk tingkat sekolah dasar	1	1

Penulisan	Informasi dan pesan mudah dipahami	2	1
	Ketepatan penggunaan tanda baca	3	1
	Ketepatan penggunaan huruf kapital	4	1
	Penulisan menggunakan kalimat efektif	5	1
	Kata yang digunakan tidak bermakna ganda	6	1
	Kalimat tidak mengandung pemborosan kata	7	1
Komunikatif	Ketepatan pemilihan bahasa pada bahan ajar <i>e-book</i> untuk tingkat sekolah dasar sudah menggunakan bahasa yang komunikatif	8	1
	Informasi dan pesan pada bahan ajar <i>e-book</i> untuk tingkat sekolah dasar tepat	9	1
Deskripsi pada <i>Flipbook Maker</i>	Penggunaan tanda baca pada bahan ajar <i>e-book</i> untuk tingkat sekolah dasar tepat	10	1
	Penggunaan huruf kapital pada bahan ajar <i>e-book</i> untuk tingkat sekolah dasar tepat	11	1
	Bahan ajar <i>e-book</i> menggunakan kalimat efektif	12	1
	Dalam penggunaan bahan ajar <i>e-book</i> , kata yang digunakan tidak bermakna ganda	13	1
	Dalam penggunaan bahan ajar <i>e-book</i> , kalimat yang digunakan tidak mengandung pemborosan kata	14	1

Sumber : (Yunita Damayanti, Teti Rostikawati, 2023)modifikasi

Lembar respon siswa diberikan kepada siswa untuk memberikan penilaian kepraktisan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut kisi-kisi instrument respon siswa:

**Tabel 4.** Kisi-kisi instrument Responden (Siswa)

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	1
	Kemenarikan materi	1	2
	Kesesuaian gambar dengan materi	1	3
Latihan Soal	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	4
	Variasi soal	1	5
	Kebenaran kunci jawaban	1	6
Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	1	7
	Narasi jelas, singkat dan informatif	1	8
Tampilan <i>E-book</i>	Kemenarikan desain produk	1	9

Sumber : (Gian, 2015) modifikasi

Lembar respon guru diberikan kepada guru untuk memberikan penilaian produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengetahui kepraktisan produk. Berikut kisi-kisi instrument respon guru untuk kepraktisan produk:

**Table 5.** Kisi-kisi instrument Kepraktisan (Guru)

Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1	1
	Kesesuaian materi dengan indikator	1	2
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	3
Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	4
	Sistematika penyampaian materi	1	5
	Kemenarikan materi	1	6
	Kesesuaian gambar dengan materi	1	7
Latihan Soal	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	8
	Kejelasan perumusan soal	1	9
	Variasi soal	1	10
	Kebenaran kunci jawaban	1	11

Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	1	12
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	1	13
	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	1	14
	Narasi jelas, singkat dan informatif	1	15
Efek bagi Strategi Pembelajaran	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1	16
	Kemampuan <i>e-book</i> berbantuan aplikasi menambah pengetahuan siswa	1	17
	Kemampuan <i>e-book</i> meningkatkan pemahaman siswa	1	18
	Kemampuan <i>e-book</i> berbantuan aplikasi menambah prestasi belajar siswa	1	19

Sumber: (Gian, 2015) modifikasi

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam melakukan sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2020). Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis data kualitatif atau data kuantitatif. Analisis data kualitatif merupakan sebuah saran perbaikan bahan ajar *e-book* oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan calon pengguna digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan atau revisi bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker*. Adapun pembentukan skala agar dapat mempermudah responden berada diposisi mana Apabila responden menyatakan sangat baik dalam kuisioner atau angket, maka jawaban dari responden tersebut bernilai 4, dan seterusnya hingga pada pilihan sangat tidak baik atau tidak setuju yang bernilai 1.

Temuan dari hasil skor yang diperoleh diolah menggunakan teknik analisis, dengan menggunakan Rating Scale untuk mengukur tingkat kelayakan. Rating Scale merupakan metode pengukuran data mentah yang dikumpulkan sebagai data numerik, dengan kisaran yang memiliki makna kualitatif. Adapun kriteria hasil penilaian yaitu dengan empat kriteria kelayakan yang dibagi berdasarkan rentang skor 0-39%: Tidak layak, 40-55%: kurang layak, 56-75%: Cukup Layak, dan 76-100% Layak. Apabila hasil dari validasi mencapai minimal 75% ke atas, bahan ajar dianggap sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena pada persentase tersebut media sudah cukup valid.

Skala Likert digunakan untuk mengukur kepraktisan bahan ajar yang digunakan. Kriteria ketercapaian kepraktisan bahan ajar dapat dilihat dalam rubrik ini memberikan pedoman untuk menilai seberapa praktis bahan ajar berdasarkan persentase skor yang diperoleh. Terdapat empat kriteria kepraktisan yang terbagi sesuai dengan rentang nilai 0-39% menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut gagal atau tidak praktis, nilai 40-55% menandakan bahwa bahan ajar tersebut kurang praktis, nilai 66-75% menegaskan bahwa bahan ajar tersebut praktis, dan nilai 80-100% menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis.

## HASIL PENELITIAN

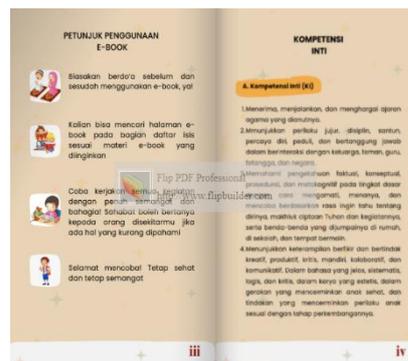
Pengembangan bahan ajar *E-book* berbasis *Flipbook Maker* dengan model pengembangan ADDIE diperoleh hasil sebagai berikut, Tahap 1 Analyze ( analisis ) pada tahap ini peneliti menganalisis 3 aspek yaitu kurikulum, karakteristik siswa dan bahan ajar. a) Analisis kurikulum : kurikulum yang digunakan di SD Negeri 2 Banajarejo Kecamatan Ngantang yaitu kurikulum 2013 dimana dengan kurikulum 2013 sekolah dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang ada di SD Negeri tersebut. b) Analisis Karakteristik Siswa, diketahui bahwa siswa siswi kelas V ini cukup aktif didalam kelas namun mereka mudah bosan terkait mata pelajaran yang dirasa terlalu banyak bacaan sehingga mereka tidak fokus dan malas untuk mempelajarinya. Siswa dikelas V dengan jumlah anak perempuan yang lebih banyak membuat mereka suka berkelompok dan tidak ingin berkelompok dengan teman laki-lakinya sehingga ketika ada kegiatan kelompok menjadi kurang kondusif. c) Bahan ajar, penggunaan buku di kelas V yaitu

hanya menggunakan buku guru, buku siswa dan LKS, selain itu guru juga selalu mengajarkan dan terpaku dengan LKS yang mana hal tersebut membuat siswa cepat bosan karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru selalu monoton. Di kelas V guru juga kurang memanfaatkan media teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik. Tidak ada pemanfaatan bahan ajar digital sebab keterbatasan guru dalam mengembangkannya.

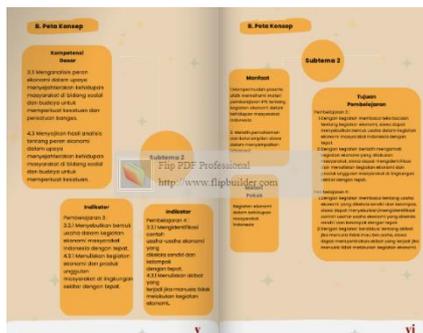
Tahap 2 Design ( Perancangan ) setelah mengetahui kebutuhan peserta didik dan materi yang kurang difahami atau dirasa membosankan maka peneliti mulai menyusun bahan ajar yang disesuaikan dengan indikator, tujuan pembelajaran, maupun materi pembelajaran. Adapun materi yang akan dibahas dalam pengembangan bahan ajar ini tentang Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia berikut tampilan cover dan halaman-halaman selanjutnya dari bahan ajar yang didesign.



Gambar 1. Cover E-book



Gambar 2. Panduan E-book dan KI



Gambar 3. Tampilan Peta Konsep



Gambar 4. Tampilan Materi



**Gambar 5. Tampilan Kegiatan Berlatih**

Tahap 3 Development (Pengembangan) setelah bahan ajar selesai dirancang maka media akan dilakukan pengujian untuk mengetahui bahan ajar sudah valid/tidak valid. Pengujian kelayakan bahan ajar ini dilakukan oleh 3 ahli yaitu, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh para validator sebagai berikut ahli media yang diuji oleh Dr. ADY, M.Pd. memperoleh nilai sebesar 91,6% dengan kriteria “Layak”. Ahli materi diuji oleh Dr. PS.S.S.,M.Pd. memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria “Layak”. Ahli bahasa dilakukan oleh Dr. DAS,M.Pd mendapat nilai sebesar 85% dengan kriteria “Layak”, Jadi rata-rata keseluruhan nilai yang diperoleh pada uji kelayakan ini yaitu 88,9% dengan kriteria “Layak”.

Tahap selanjutnya tahap 4 yaitu implementasi/penerapan yang mana ditahap ini dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan media yang sudah melalui uji kelayakan dan media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Adapun uji kepraktisan bahan ajar dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Banjarejo Kecamatan Ngantang sejumlah 20 anak dan 1 guru kelas V berikut hasil yang diperoleh dalam uji kepraktisan siswa kelas V sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Uji Kepraktisan Siswa Kelas V**

No	Nama Siswa	Nilai	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1	ABD	36	36
2	DC	34	36
3	BA	36	36
4	RTU	36	36
5	ASC	33	36
6	IWD	36	36
7	MA	33	36
8	AL	36	36
9	AF	32	36
10	WL	33	36
11	AN	33	36
12	MD	36	36
13	GSL	36	36
14	ARD	36	36
15	AKH	33	36
16	ZHW	33	36
17	BCD	34	36
18	BGA	34	36
19	GH	32	36
20	AS	33	36
<b>Jumlah</b>		<b>685</b>	<b>720</b>

Rata-rata	95%
Kategori	Sangat Praktis

Sedangkan hasil uji kepraktisan pada guru kelas V SD Negeri Banjarejo 2 Kecamatan Ngantang Bapak JP, S.Pd. mendapat nilai sebesar 88% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Kemudian pada tahap ke 5 yaitu evaluasi dimana peneliti tidak melakukan uji evaluasi karena batasan permasalahan ini hanya sampai pada kelayakan dan juga keefektifan. Berdasarkan hasil penelitian dari uji kelayakan dan kepraktisan menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *E-book* Berbasis *Flipbook Maker* ini praktis dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjarejo Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang.

## PEMBAHASAN

Di abad 21 dunia pendidikan telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dimana media saat ini yang digunakan berupa media digital. (Azmi Azman, Nizwardi Jalinus, Ambiyar, & Muhammad Giatman, 2020). Adanya kecanggihan teknologi di dunia pendidikan menciptakan kegiatan pembelajaran dengan tambahan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dan efisien (Shawmi, 2017). Adanya peningkatan melek teknologi ini mewajibkan guru untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dimana seorang guru harus mampu menggunakan teknologi supaya bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Sahwan, 2022). Pada proses pembelajaran guru juga harus bisa menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik sebagai salah satu cara untuk mengelola kelas secara efisien (Khotimah, Yasa, & ..., 2020). Menurut (Harjuni, M. R., Halidjah, S., & Ghasya, 2023) media pembelajaran juga menjadi salah satu kunci untuk menarik semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang menarik.

Kurangnya pemanfaatan media digital dalam bahan ajar tentu dapat mempengaruhi proses maupun hasil belajar siswa (Munfarida & Fitri, 2023). Hal tersebut juga terjadi di SD Negeri 2 Banjarejo Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang yakni masih minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru selalu berpatokan pada buku cetak yang ada di sekolah dimana buku tersebut dirasa membosankan bagi siswa sehingga hal itu menyebabkan rendahnya pemahaman siswa yang berakibat pada hasil belajar siswa rendah. Kurangnya pemanfaatan teknologi berdasarkan hasil analisis peneliti menunjukkan keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, kemudian analisis karakteristik siswa menunjukkan siswa kelas V di SD Negeri Banjarejo 2 Kecamatan Ngantang merupakan anak-anak yang aktif sehingga mereka membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik untuk memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru melakukan pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* dimana menurut (Widiya, 2024) media *flipbook* ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena mempunyai sesuatu yang berbeda dari media cetak.

Bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* sebagai media dalam proses pembelajaran dalam pengembangannya akan melalui berbagai tahap mulai dari merancang dan juga melakukan uji kelayakan sebelum digunakan (Rahman & Latif, 2020). Adapun pengembangan bahan ajar *E-book* berbasis *Flipbook Maker* juga melakukan uji kelayakan sebelum digunakan adapun hasil uji kelayakan berdasarkan ahli media 91,6% kriteria “Layak”, ahli materi 90% kriteria “Layak”, dan ahli bahasa 85% kriteria “Layak” berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata uji kelayakan 88,9% dengan kriteria “Layak” sehingga bahan ajar *E-book* ini dinyatakan layak digunakan untuk siswa kelas V. Penelitian ini juga sejalan yang dilakukan oleh (Riswanti & Prasetyaningtyas, 2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Flipbook* layak dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya guna mengetahui kepraktisan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* diperlukan uji coba pada guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan yang sudah diperoleh peneliti dengan subjek guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Banjarejo yakni dari angket yang sudah diisi oleh 20 siswa mendapat skor 685 dan skor yang diharapkan 720 sehingga mendapat rata-rata nilai 95% kriteria “Sangat Praktis” sedangkan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas mendapat nilai 88% kriteria “ Sangat Praktis “. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian(Harjuni, M. R., Halidjah, S., & Ghasya, 2023) menyatakan bahwa hasil kelayakan dan kepraktisan bahan ajar *ebook* berbasis kearifan lokal di kalimantan barat skala besar dan skala kecil dengan kriteria sangat layak dan sangat praktis. Sehingga dapat kita ketahui bahwa pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* sangat layak dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjarejo.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* ini dikembangkan dengan menggunakan model penelitian ADDIE ( Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Guna mengetahui uji kelayakan maka dilakukan uji kelayakan pada 3 ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa memperoleh hasil rata-rata 88,9% kriteria”Layak”. Pada uji kepraktisan terhadap bahan ajar yang dikembangkan dilakukan uji coba oleg guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Banjarejo Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang, validasi guru memperoleh hasil “Sangat Praktis” dan validasi siswa juga mendapat hasil “ Sangat Praktis”. Maka pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* layak dan sangat praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini adapun saran yang nantinya penelitian ini dapat dikembangkan lebih luas untuk menguji sejauh mana keefektifan media yang pernah dikembangkan dan juga mengembangkan materi lain yang juga penting bagi siswa sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah Nur, S., Atiqoh, A., & Karyono, H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS bagi Peserta Didik Kelas 5. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 8(1), 120. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v8i1.939](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.939)
- Asmah, A., Nursalam, N., & Quraisy, H. (2022). Mengembangkan E-Module Berbasis Kearifan Lokal Didukung Aplikasi Flipbook Pengajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 112 Botto. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1063–1073. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6198>
- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Azmil Azman, Nizwardi Jalinus, Ambiyar, & Muhammad Giatman. (2020). Model Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Teknik. *Jurnal Teknik*, 14(1), 142–147. <https://doi.org/10.31849/teknik.v14i1.4218>
- Danumiharja, M. (2014). *Profesi Tenaga Kependidikan*. Deepublish.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Harjuni, M. R., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Ebook Berbasis Kearifan Lokal di KALBAR Bermuatan Nilai Karakter. *Journal on Education*, 6(1), 6048–6055. Retrieved from

- <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3806>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyono, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & ... (2020). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD. *Prosiding Seminar ...*, 4, 401–408. Retrieved from <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/500%0Ahttps://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/download/500/402>
- Munfarida, A., & Fitri, A. Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Flip Pdf Professional pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 364–379. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5194>
- Mutiah, Juwita, R., Syahdatunnisa, A. A., Makmuri, M., & Aziz, T. A. (2023). Pendekatan Konstruktivisme dan Miskonsepsi: Keterkaitannya dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(2), 56–64. <https://doi.org/10.21009/jrpms.072.06>
- Nasution, N. U. H., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sd Bernuansa Melayu. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5953–5962.
- Ningtyas, A. S., Triwahyuningtyas, D., & Rahayu, S. (2020). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas III, 4, 10–19.
- Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukarya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 440–453. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.649>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Rahman, M. H., & Latif, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Kelas V. *Edukasi*, 18(2), 246. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v18i2.2100>
- Rismawati, M., & Asnayani, M. (2019). Analisis Kesalahan Konsep Siswa Kelas Iv Dalam Menyelesaikan Soal Ulangan Matematika Dengan Metode Newman. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 69–78. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i2.495>
- Riswanti, L. M., & Prasetyaningtyas, D. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Permukaan Bumi Kelas V SDN 4 Purwodadi Kabupaten Grobogan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Sahwan, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berbasis Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SLBN 1 Lombok Barat. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 302. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4973>
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>
- Shawmi, A. N. (2017). Analisis pembelajaran sains madrasah ibtidaiyah (MI) dalam kurikulum

2013. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 121–144.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukitman, T. (2016). Internalisasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran (Upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 85–96.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.
- Widiya, W. (2024). Pengembangan Media Flipbook Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa ...*, 2(2). Retrieved from <https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/view/812%0Ahttps://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/download/812/842>
- Yasa, A. D., Suastika, I. K., & Suryadi, N. Y. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 402–408.
- Yuniarti, S., & Darmanto, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbasis Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muatan Pelajaran IPS di Gugus Sultan Fatah Kecamatan Demak Kabupaten Demak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8785>
- Yunita Damayanti, Teti Rostikawati, Y. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, Vol 5, No.