

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK MENGGUNAKAN FLIPBOOK
PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA MANUSIA
DAN LINGKUNGAN**

Hanani Anggi Kusuma Sari¹, Nita Karmila², Elly Sukmanasa³
^{1,2,3}PGSD, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia
anggi.hanani@gmail.com

ABSTRACT

The learning process has changed into a technology-based learning process. This study aims to develop e-book teaching materials using flipbooks on the environmental theme of our friend, the sub-theme of humans and the environment in class V SDN Pabuaran Cilendek, Bogor City. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method. By using the ADDIE model, namely (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research begins with gathering information on needs, designing teaching materials, validating by experts, revising the product, after that teaching materials are tested on a limited basis. The results of the feasibility trial of e-book teaching materials using flipbooks show that they are very suitable for use in learning. This is evidenced by the results of the validator response questionnaire from media experts, linguists, and material experts. This is evidenced by the results of the response questionnaire from the material, media, and language expert validators who obtained an average percentage of 96.2%. Also, a limited trial was conducted involving 20 students to obtain student responses with an average percentage of 98.6%.

Keywords: Development, Teaching Materials E-books, Flipbooks, Humans and the environment.

ABSTRAK

Proses pembelajaran mengalami perubahan ke dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar e-book menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan di kelas V SDN Pabuaran Cilendek Kota Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dengan menggunakan model *ADDIE* yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi kebutuhan, membuat desain bahan ajar, validasi oleh ahli, merevisi produk, setelah itu uji coba bahan ajar secara terbatas. Hasil uji coba kelayakan bahan ajar e-book menggunakan *flipbook* menunjukkan bahwa sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil instrument respon validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hal tersebut dibuktikan dari hasil Instrument respon validator ahli materi, media, dan bahasa memperoleh rata-rata presentase sebesar 96,2% Serta dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan 20 peserta didik memperoleh respon peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 98,6%.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan ajar *E-book*, *Flipbook*, Manusia dan Lingkungan

A. Pendahuluan

Para guru diwajibkan dapat menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangannya. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk menampilkan informasi yang diperlukan oleh peserta didik dapat membantu dalam menggali ilmu dan kegiatan belajar. Memanfaatkan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran di sekolah membuat guru lebih kreatif dan inovatif pada saat melakukan proses pembelajaran. Guru yang kreatif akan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Peserta didiknya harus diberikan bahan ajar yang bervariasi untuk memberikan suatu pemikiran kritis. Pada kegiatan pembelajaran diperlukan bahan ajar karena bahan ajar sebagai bahan utama dan sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Selain membantu guru tentunya juga membantu peserta didik untuk mengetahui mengenai materi-materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu bahan ajar yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dan menyenangkan untuk memberikan

suatu pemikiran kritis yang muncul dari peserta didiknya yaitu dengan penggunaan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook*.

Bahan ajar merupakan bahan yang dirancang secara runtut yang menyantumkan kompetensi dasar untuk dipelajari oleh peserta didik, bertujuan untuk perencanaan serta penelaahan sebagai penerapan dari pembelajaran agar terciptanya tujuan pembelajaran saat proses belajar mengajar. (Vivi Fitriyani, 2020) Salah satu bentuk penyajian bahan ajar dalam format digital atau elektronik adalah *e-book*. *E-book* merupakan buku elektronik yang dianggap sesuai dengan bahan ajar yang mengikuti perkembangan teknologi yang canggih. *E-book* memuat informasi digital berupa teks, gambar, video, dan audio yang berwujud file yang dapat dibuka menggunakan laptop, handphone, maupun perangkat elektronik lainnya dalam satu file. (Fathoni & Marpanaji, 2018) Selain itu menurut (Widiyanti & Kurniawan, 2021) *E-book* merupakan buku elektronik yang dianggap sesuai dengan bahan ajar yang mengikuti perkembangan teknologi yang canggih. *E-book* memuat informasi digital berupa teks, gambar, video, dan audio yang berwujud file yang

dapat dibuka menggunakan laptop, handphone, maupun perangkat elektronik lainnya dalam satu file.

Bahan ajar *e-book* merupakan perangkat pendukung proses pembelajaran yang disusun secara sistematis berupa materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan yang berbentuk elektronik atau digital yang di dalamnya menyajikan informasi berupa teks, gambar, foto, video, audio yang bisa di akses melalui komputer, laptop, dan handphone. Bahan ajar *e-book* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga menyebabkan hasil belajar yang meningkat. Kelebihan bahan ajar *e-book* yaitu bahan ajar *e-book* dapat menghemat pengeluaran, karena bahan ajar berbentuk elektronik tidak perlu mengeluarkan biaya, selain itu dapat menarik perhatian peserta didik karena di dalam bahan ajar *e-book* tidak hanya berisi gambar dan tulisan seperti buku cetak tetapi bahan ajar *e-book* dapat menyisipkan video. Adapun kekurangan dari bahan ajar *e-book* yaitu membaca di layar membuat mata cepat lelah atau sakit hal ini tentu dikarenakan efek dari menatap layar monitor yang memiliki aturan waktu saat menggunakannya,

selain itu bahan ajar *e-book* memerlukan daya listrik.

Flipbook diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar gambar tersebut seakan akan bergerak seperti seakan akan membuka buku cetak. (Aprilia et al., 2017) *Flipbook* ialah bentuk dari hasil dikembangkannya bahan ajar *e-book*. *Flipbook* ialah kategori dari bahan ajar yang berwujud media elektronik. Pengaksesan bisa melalui handphone, laptop dan lainnya. Keunggulannya yakni mampu memuat gambar dan video animasi, adanya desain template, difasilitasi fitur-fitur yang dapat memperlancar penggunaan *flipbook* ini. Dengan adanya inovasi ini memungkinkan peserta didik akan mudah mencerna materi pembelajaran atau memberikan perspektif belajar yang realistis. (Fauziah & Wulandari, 2022) *Flipbook* merupakan buku digital yang didalamnya terdapat animasi, gambar video dan audio yang jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar gambar tersebut seakan akan bergerak seperti seakan akan

membuka buku cetak saat dibuka dapat menyerupai buku cetak. *Flipbook* memiliki manfaat yaitu dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik, sebab *flipbook* dapat menampilkan halaman layaknya buku cetak.

Berdasarkan Hasil Observasi yang dilakukan pada tanggal 28 November 2022 di Sekolah Dasar Negeri Pabuaran Cilendek Kota Bogor. Peserta didik hanya menggunakan buku tematik dalam proses pembelajaran, tidak memiliki buku pegangan lain. Peserta didik juga belum menggunakan bahan ajar digital seperti *e-book* sehingga bahan ajar yang terdapat di sekolah tidak memotivasi peserta didik. Bahan ajar tersebut juga tidak memudahkan peserta didik untuk belajar dikarenakan bahan ajar tersebut kurang menarik perhatian peserta didik. Hasil wawancara kepada peserta didik tentang bahan ajar yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Peserta didik mengatakan bahwa mereka hanya menggunakan bahan ajar cetak yang tersedia di sekolah tersebut. Bahan ajar cetak yang digunakan peserta didik yaitu buku tematik. Sehingga peserta didik kurang tertarik untuk

belajar. Bentuk bahan ajar yang diinginkan peserta didik yaitu bahan ajar digital yang terdapat animasi gambar maupun video yang menarik. Selain itu hasil wawancara kepada guru kelas 5 tentang bahan ajar yang tersedia dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan bahan ajar digital seperti *e-book*. Guru hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia di sekolah tersebut sehingga menyebabkan peserta didik kurang begitu paham mengenai materi yang terdapat pada buku cetak tersebut. Guru tidak menyiapkan atau membuat bahan ajar digital sendiri untuk dibagikan kepada peserta didik dikarenakan guru belum begitu paham mengenai teknologi saat ini.

Permasalahan yang ditemukan setelah melakukan Pra Penelitian yaitu terdapat proses pembelajaran masih menggunakan buku cetak yang tersedia di sekolah tersebut, yang menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang semangat karena kurang menariknya bahan ajar. Dalam proses pembelajaran belum menerapkan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook*. Maka dari itu, pengembangan bahan ajar *e-book* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahan ajar

berupa buku elektronik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat mempermudah belajar peserta didik, dan dapat meningkatkan daya semangat belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran belum menggunakan bahan ajar digital yang menjadikan peserta didik kurang memahami pembelajaran jika tidak menggunakan media yang kreatif.

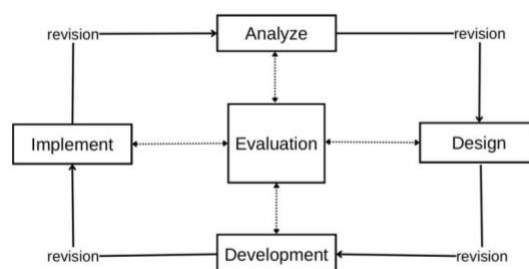
Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Monitha, Encep Andriana, Trian Pamungkas Alamsyah, Nana Hendracipta, 2022. Tentang Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-book* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di SD Negeri Serang 20. Penelitian diatas memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada pengembangan bahan ajar *e-book* yang membedakan dengan peneliti adalah penelitian tersebut menggunakan materi pada pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan materi tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan pembelajaran 3.

Uraian diatas menjadikan peneliti melakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook*. Dengan tujuan pengembangan ini untuk

mengembangkan dan mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan di sekolah dasar kelas V.

B. Metode Penelitian

Desain bahan ajar *e-book* termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*R&D*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru dalam proses pengembangan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017).



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. *ADDIE* merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation* (Cahyadi, 2019). Namun pada proses penelitian peneliti hanya sampai pada tahapan implementasi.

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi 2 subjek yaitu validator dan peserta didik kelas V-B SDN Pabuaran Cilendek. Subjek pertama adalah validator yang terdiri dari dua dosen sebagai ahli bahasa dan ahli media, serta guru kelas sebagai ahli materi. Sedangkan subjek yang kedua adalah peserta didik kelas V SDN Pabuaran Cilendek yang berperan sebagai responden untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan lembar instrumen angket validasi penilaian. Peneliti melakukan validasi angket kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Serta angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan bahan ajar *e-book*.

Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis kuantitatif

untuk menganalisis data validator dan responden yang diperoleh dari pengumpulan angket. Teknik kuantitatif ini bentuknya berupa angka sebagai penilaiannya. Adapun untuk menghitungnya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala Likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang validasi ahli dan respon siswa, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 100\%$	Layak
$40\% < x \leq 100\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 100\%$	Tidak Layak
$10\% < x \leq 100\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber : Afeni et al., (2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan bahan ajar *E-book* menggunakan *Flipbook* Pada tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan pada kelas

V SDN Pabuaran Cilendek. Berikut ini hasil yang diperoleh peneliti dari para validator ahli dalam pengembangan bahan ajar *E-book* menggunakan *Flipbook*.

Peneliti melaksanakan wawancara dengan iobu Aas Asmilah, S.Pd. selaku wali kelas V SDN Pabuaran Cilendek. Wawancara bertujuan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam membuat bahan ajar *e-book*. Dari hasil wawancara guru diperoleh informasi yang dibutuhkan yaitu peserta didik masih menggunakan bahan ajar cetak yang monoton sehingga menyebabkan peserta didik bosan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang diharapkan oleh guru yaitu bahan ajar yang yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik serta mencakup materi dengan lebih mendalam.

Berdasarkan masukan validator media, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan yaitu Perubahan pada margin, sebaiknya margin pada *e-book* rata kanan kiri sama agar terlihat lebih rapi ketika dilihat. Konsistensi ukuran huruf, agar lebih terbaca oleh peserta didik. Sumber referensi video pada *e-book* dicantumkan pada daftar pustaka. Konsistensi tata letak gambar,

sebaiknya ukuran gambar dan tata letak sama rata agar terlihat lebih rapi. Warna yang digunakan pada *e-book* sebaiknya warna yang senada.

Berdasarkan masukan validator bahasa, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan Konsistensi Penulisan, sebaiknya penulisan pada *e-book* konsisten seperti Bahasa asing yang diharuskan cetak miring. Sumber referensi diperbanyak, sumber referensi pada daftar pustaka sebaiknya diperbanyak seperti mengisi sumber referensi video yang terdapat pada *e-book*. Paragraf pada *e-book* perlu di perbaiki karena terdapat paragraf yang tidak sesuai dengan ketentuan penulisan. Spasi, alinea, tanda baca perlu diperhatikan. Selanjutnya bahan ajar *e-book* direvisi sesuai dengan masukan validator, dengan penilaian yang diberikan oleh ahli.

Tabel 2. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Rata – Rata Validitas
Ahli Media	96
Ahli Bahasa	98
Ahli Materi	94,5
Rata - rata	96,2%

Hasil penilaian kelayakan terhadap bahan ajar *e-book* tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan

lingkungan pembelajaran 3 di kelas V SD, diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian produk <i>e-book</i> menggunakan <i>flipbook</i> secara keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan *e-book* menggunakan *flipbook* tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan di kelas V SD “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sudah berdasarkan dengan penilaian validitas para ahli serta layak untuk diujicobakan. Berikut ini akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa angket dari respon peserta didik

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Peserta Didik pada Penggunaan Produk *E-book* menggunakan *Flipbook*

Respon den	Total Skor	Jumla h Skor Maksi mal	Pre sen tas e %	Rata-rata Pers enta se
1	48	50	96	98.6
2	48	50	96	
3	48	50	96	
4	48	50	96	
5	50	50	100	
6	48	50	96	
7	49	50	98	
8	49	50	98	
9	50	50	100	
10	49	50	98	
11	50	50	100	
12	50	50	100	

13	50	50	100
14	49	50	98
15	50	50	100
16	50	50	100
17	50	50	100
18	50	50	100
19	50	50	100
20	50	50	100

Berdasarkan hasil rekapitulasi data penilaian pada tabel diatas yang dilakukan oleh 20 peserta didik, Bahan Ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan yang digunakan peserta didik kelas V SD memperoleh hasil nilai respon yang sangat layak. Karena dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 98,6%. Nilai tersebut berada pada 80% - 100%, sehingga penggunaan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan secara umum bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* ini tidak diperlukan adanya revisi.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* ini dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik beserta petunjuk dan isi materi yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan.

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian (*Research and Development*). *Research and*

Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017). Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* memiliki 5 langkah atau tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation*.

Penelitian dan pengembangan bahan ajar *e-book* ini menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Tahap pertama dalam pengembangan ini yaitu analisis melakukan observasi dan wawancara langsung bersama guru kelas dalam pengumpulan informasi awal mengenai analisis kebutuhan, tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan atau masalah yang ada di kelas khususnya kelas V SDN Pabuaran Cilendek Kota Bogor. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas V, di dapatkan informasi bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi dalam melakukan proses pembelajaran, dan guru masih menggunakan bahan ajar cetak sebagai bahan ajar, tentunya

hal tersebut dirasa cenderung monoton dan kurang menarik.

Setelah itu tahap kedua yaitu desain, peneliti menganalisis semua hasil analisis kebutuhan, Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain awal *e-book*. *Canva* merupakan aplikasi berbasis online yang mudah digunakan salah satunya dalam mendesain media pembelajaran. Materi yang digunakan didalam *e-book* berdasarkan dengan buku tema yang digunakan di sekolah. Setelah mendesain *e-book* di *Canva*, kemudian file desain tersebut dimasukan ke dalam flip pdf corporate untuk di edit dan di tambahkan fitur – fitur yang lebih menarik serta ditambahkan audio dan video, kemudian dibagikan kepada peserta didik dengan bentuk link. Hasil tahap desain buku elektronik adalah sebagai berikut: Cover, prakata, kompetensi inti, daftar isi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, daftar pustaka.

Tahap selanjutnya adalah proses pengembangan yaitu pada tahap ini rancangan desain bahan ajar yang sudah dirancang sebelumnya dengan muatan rancangan tampilan, gambar, video, dan isi konten materi soal dimasukan ke dalam *flipbook* sehingga bahan ajar yang

dikembangkan dapat diakses melalui link menggunakan handphone yang tersambung jaringan internet. Kemudian setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran serta masukan terhadap produk yang dikembangkan. Setelah itu produk yang telah selesai di buat diserahkan kepada validator untuk dilakukan validasi sehingga mendapatkan penilaian, saran serta masukan untuk menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan validasi dalam penelitian ini untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V. validasi produk pengembangan bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* dilakukan oleh 3 ahli materi, media dan Bahasa. Untuk ahli media terdapat 1 validator yakni 1 dosen ilmu komputer Universitas Pakuan, ahli Bahasa yakni 1 dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia universitas pakuan, dan ahli materi yakni guru SDN Pabuaran Cilendek kota Bogor dengan jumlah keseluruhan terdapat 3 validator. Validator yang dimintai untuk menilai

masing masing aspek, serta memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan. Revisi dilakukan setelah dilakukan uji validasi produk oleh validator sesuai dengan saran serta komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa sebagai validator.

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh 1 validator terhadap bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V berdasarkan penilaian angket yang telah diisi dengan mendapatkan persentase keseluruhan rata rata sebesar 96% dengan kriteria “sangat layak” digunakan. Dari hasil validasi media ini diperoleh kritik dan saran menyebutkan bahwa 1) Perubahan pada margin, sebaiknya margin pada *e-book* rata kanan kiri sama agar terlihat lebih rapi ketika dilihat. 2) Konsistensi ukuran huruf, agar lebih terbaca oleh peserta didik. 3) Sumber referensi video pada *e-book* dicantumkan pada daftar pustaka. 4) Konsistensi tata letak gambar, sebaiknya ukuran gambar dan tata letak sama rata agar terlihat lebih rapi. 5) Warna yang digunakan pada *e-book* sebaiknya warna yang senada. Berdasarkan hasil validasi bahasa

yang dilakukan oleh 1 validator terhadap bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V berdasarkan penilaian angket yang telah diisi dengan mendapatkan persentase keseluruhan rata rata sebesar 98% dengan kriteria “sangat layak” digunakan. Dari hasil validasi media ini diperoleh kritik dan saran menyebutkan bahwa 1) Konsistensi Penulisan, sebaiknya penulisan pada *e-book* konsisten seperti Bahasa asing yang diharuskan cetak miring. 2) Sumber referensi diperbanyak, sumber referensi pada daftar pustaka sebaiknya diperbanyak seperti mengisi sumber referensi video yang terdapat pada *e-book*. 3) Paragraf pada *e-book* perlu di perbaiki karena terdapat paragraf yang tidak sesuai dengan ketentuan penulisan. 5) Spasi, alinea, tanda baca perlu diperhatikan. Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh 1 validator terhadap bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V berdasarkan penilaian angket yang telah diisi dengan mendapatkan persentase keseluruhan rata rata sebesar 94,5% dengan kriteria

“sangat layak” digunakan. Dari hasil validasi media ini tidak diperoleh kritik dan saran. 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 20 siswa kelas V di SDN Pabuaran Cilendek. Pada kesempatan ini, peneliti diberikan waktu oleh guru untuk memaparkan *e-book* tersebut. Setelah selesai memaparkan seluruh materi peneliti memberikan lembar angket respon peserta didik terhadap *e-book* yang telah disajikan dengan tujuan untuk mengetahui seperti apa respon siswa setelah menggunakan *e-book* menggunakan *flipbook* yang dikembangkan. Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai presentase 98,6%, sehingga penggunaan pada *e-book* menggunakan *flipbook* ini dinyatakan sangat layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran tidak perlu adanya revisi. Berdasarkan hasil presentase rata rata dari uji validitas ahli media, ahli Bahasa, dan materi yang dilakukan oleh tiga orang ahli dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* yang telah dikembangkan termasuk

kedalam kategori sangat layak dengan rata rata presentase yaitu 96,2% dengan kategori valid atau sangat layak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk *e-book* menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan pembelajaran 3 pada kelas V di SDN Pabuaran Cilendek, dapat disimpulkan sebagai berikut. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu yang pertama bagi guru, dapat mengembangkan dan mengaplikasikan produk bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* dengan menambahkan beberapa fitur yang lebih menarik agar peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran disekolah. Dan bagi peneliti, dapat dimanfaatkan sebagai sarana alternatif dalam proses pembelajaran dan memanfaatkannya secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik di sekolah.

Bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* dapat dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE*

(*Analysis, Design, Developmen, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama melakukan observasi serta wawancara dengan guru kelas V dan peserta didik untuk memperoleh informasi serta permasalahan yang ada pada sekolah tersebut, tahap kedua peneliti membuat rancangan desain produk bahan ajar yang dikembangkan berupa desain tampilan, gambar, isi materi, dan video. Tahap ketiga peneliti mengembangkan rencana desain bahan ajar *e-book* yang dibuat melalui *Canva* lalu dijadikan *flipbook* sehingga menghasilkan produk bahan ajar yang dapat diakses melalui link tanpa menggunakan aplikasi tambahan. Setelah produk bahan ajar *e-book* menggunakan *flipbook* selesai dibuat kemudian dilakukan validasi kepada ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan dan mendapatkan kritik dan saran validator mengenai produk yang dikembangkan, tahap keempat yaitu implementasi produk dengan melakukan uji coba terbatas kepada 20 peserta didik kelas V SDN Pabuaran Cilendek untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan dengan melakukan penilaian menggunakan angket untuk

mendapatkan timbal balik dari produk yang dikembangkan. Bahan ajar e-book menggunakan *flipbook* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil angket respon validator ahli dengan rata-rata presentase sebesar 96,2% yang termasuk dalam rentang $80\% < x \leq 100\%$ dengan kriteria “sangat layak, tanpa revisi”. Kemudian untuk respon peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 98,6% dengan kriteria “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, T., Sunardi, & Djono. (2017). Penggunaan media sains flipbook dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(02), 74–82.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaga: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Fathoni, M. I., & Marpanaji, E. (2018). Pengembangan e-book interaktif mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk SMK kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 70–81.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.17149>
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
<http://www.aftanalisis.com>
- Vivi Fitriyani, A. (2020). Bahan Ajar E-Book Interaktif Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 514–525.
- Widiyanti, R., & Kurniawan, R. Y. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Book Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2803–2818.
<http://dx.doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.942%0Ahttps://edukatif.org/index.php/edukatif/article/viewFile/942/pdf>