PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* BERBANTUAN *ANYFLIP* PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAHKU

Rosdiana Nurdini[1], Rais Hidayat[2], Dita Destiana[3]
[1] PGSD STKIP Subang
[1,2,3] PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1] rosdiananurdini52@gmail.com

ABSTRACT

The method in this research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study involved 22 students and one lecturer who is an expert in media, language, and content, as well as one teacher. Based on the validation results conducted by the validators, the final validation results were 96% for the linguist, 93% for the lecturer material expert, 93% for the teacher material expert, and 96% for the media expert, with an average result of 95% categorized as "Very Feasible." And based on the results of the student response questionnaire, which received a score of 93%, and the teacher questionnaire, which received a score of 92%, both of which are categorized as "Very Good." In addition, the N-Gain calculation results show an average score of 0.81, which falls into the effective category. Based on the research results, it can be concluded that the Anyflip-assisted E-Booklet on the economic conditions in my area, developed in this study, has proven to be valid, interesting, and effective for use by students and is worthy of being studied.

Keywords: E-Booklet, Anyflip, IPAS

ABSTRAK

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini melibatkan 22 peserta didik dan satu dosen ahli media, ahli bahasa dan ahli materi serta melibatkan satu orang guru. Berdasarkan hasil validasi yang dilaksanakan oleh validator didapatkan hasil akhir validasi ahli bahasa sebesar 96%, ahli materi dosen sebesar 93%, ahli materi guru sebesar 93%, serta ahli media sebesar 96% dengan rata-rata hasil 95% yang dikategorikan sebagai kriteria “Sangat Layak”. Serta berdasarkan hasil kuesioner respon peserta didik yang mendapatkan hasil sebesar 93% dan guru mendapatkan hasil sebesar 92% yang mana kedua kuesioner tersebut digolongkan kedalam kategori “Sangat Baik”. Selain itu hasil perhitungan N-Gain menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* pada materi kondisi perekonomian di daerahku yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti valid, menarik dan efektif untuk digunakan peserta didik serta layak untuk dipelajari.

Kata Kunci: *E-Booklet*, *Anyflip, IPAS*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan bukan hanya untuk mempersiapkan masa depan, tetapi juga untuk mempersiapkan anak menghadapi kehidupan masa depan saat mereka tumbuh menjadi dewasa. Pendidikan tidak lagi hanya dianggap sebagai upaya untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, tetapi juga mencakup upaya untuk mewujudkan kebutuhan, keinginan, dan kemampuan seseorang untuk mencapai pola kehidupan pribadi dan sosial yang memuaskan.

Perkembangan pesat teknologi di era revolusi ini telah membuka akses tanpa batas terhadap berbagai sumber informasi, kapanpun dan di mana pun. Dampak positifnya terasa nyata, terutama dalam dunia pendidikan. Pendidik profesional tentunya mempunyai pengetahuan maupun keterampilan guna mengetahui permasalahan pokok dalam pendidikan, yaitu pengetahuan dan keterampilan berkenaan dengan cara memotivasi proses pertumbuhan yang terjadi dalam peserta didik yang tengah mengalami proses pendidikan. Menjadi seorang pendidik harus lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus bisa memanfaat-kan penggunaan teknologi agar tidak tertinggal oleh zaman. Seorang pendidik dapat memberdayakan media iptek yang ada saat ini. Pendidik tidak boleh tertinggal dalam hal mencari informasi materi untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. banyaknya berbagai platfrom online telah memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan memotivasi sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, telah diperkenalkan bahan ajar digital, yang sangat bermanfaat dalam pendidikan sekolah dasar, di mana peserta didik memerlukan aktivitas yang menarik dan menyenangkan untuk mencegah kebosanan selama pembelajaran. Bahan ajar adalah salah satu sumber daya yang dimanfaatkan oleh para pendidik guna

memastikan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sukses.

Bahan ajar adalah sumber daya yang dapat menyampaikan ide dan mendorong pembelajaran pada siswa. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran adalah tujuan utama penggunaan materi pembelajaran. Bahan ajar yang tepat dapat merangsang minat belajar siswa, meningkatkan daya pemahaman materi, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana telah ditetapkan sebelumnya.

Namun pada kenyataannya varian bahan ajar belum beragam dan belum memaksimalkan berbasis digital, hal ini sejalan dengan hasil pengamatan melalui prapenelitian dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 01, Kota Bogor kepada guru kelas V, Ibu Siti Fatimah, S.Pd. Prapenelitian dilaksanakan pada tanggal 16 oktober 2024 menekankan kurangnya variasi dan inovasi dalam pembelajaran, peserta didik hanya menggunakan buku yang disediakan dari sekolah sebagai sumber belajarnya, pendidik menyatakan belum pernah menggunakan bahan ajar digital yang berbentuk *E-Booklet*, beberapa peserta didik merasa bosan dengan penggunaan bahan ajar yang sama secara berulang.

Hal ini memerlukan adanya inovasi teknologi seperti *E-Booklet* yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik, di lain sisi juga membuat peserta didik merasa pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan menyanangkan*. E-Booklet* dapat diakses melalui ponsel, memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi pembelajaran kapan saja sesuai kebutuhan, sehingga meningkatkan pemahaman dan efektivitas belajar mereka. Dengan begitu, peserta didik lebih mampu memahami materi pelajaran.

E-Booklet merupakan buku kecil berbasis elektronik yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran, dapat menggabungkan elemen multimedia seperti video, audio, dan *code barcode*, yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. *E-Booklet* juga memiliki format digital yang menyajikan konten pendidikan secara interaktif yang merupakan bahan cetak statis.

Anyflip merupakan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat animasi E-Book yang interaktif dan kompatibel dengan perangkat desktop maupun mobile, sehingga dapat menunjang penyampaian materi pembelajaran secara lebih menarik.

Berdasarkan masalah di atas peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar mapel IPAS khususnya Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku yang memanfaatkan teknologi dengan harapan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus memudahkan peserta didik untuk memahami mata pelajaran Kondisi Perekonomian Di Daerahku.

Bahan ajar yang peneliti kembangkan berupa bahan ajar *E-Booklet*. Pengembangan *E-Booklet* pada Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dengan melihat gambar, memutar video, dan mendengarkan audio yang di sajikan dalam *E-Booklet*. Melalui bahan ajar *E-Booklet* tersebut, diharapkan peserta didik lebih dapat merangsang daya imajinasinya dan daya perpikirnya untuk memahami materi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan wawasan serta minat belajar peserta didik.

Kenyataan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri et al., (2025) yang berjudul “Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Arti Lambang Negara Indonesia Siswa Kelas III SD” menurut peneliti ini menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria yakni praktif, efektif, dan juga bermanfaat. Penelitian yang sama dilakukan oleh Listyarini et al., (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Anyflip* di sekolah dasar” menurut peneliti tersebut media dapat digunakan dalam proses pendidikan dengan hasil penelitian bahwa media tersebut praktis, bermanfaat dan efisien dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk merancang suatu produk, menguji tingkat efektivitas produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Septiani & Tambunan, (2023)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar interaktif dalam bentuk E-Booklet untuk mata pelajaran IPAS dengan topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku", yang ditujukan bagi siswa kelas V di SD Negeri Ciheuleut 1. Proses pengembangan bahan ajar ini mengikuti langkah-langkah yang terstruktur secara sistematis. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap utama, yaitu: Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). (Maulana & Junianto, 2022)



Gambar 3. 1 Desain Pembelajaran Dan Pengembangan Model ADDIE (Setiadi & Nurma Yuwita, 2020)

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Ciheuleut 1, Kota Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025, yang berlokasi di JL. Pakuan, RT06/RW08, Baranangsiang, Kec.Bogor Timur, Kota Bogor, Jawa Barat. Studi ini terlaksana di bulan oktober 2024 hingga bulan mei 2025.

Pada studi ini populasinya seluruh peserta didik kelas V SDN Ciheuleut 01 pada semester genap. Pemilihan kelompok ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik mereka dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengambangkan bahan ajar berupa *E-Booklet* yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek utama. Kelompok pertama terdiri dari para validator, yaitu empat ahli yang mencakup ahli bahasa, ahli materi, serta ahli media, yang bertugas guna mengevaluasi kualitas bahan ajar *E-Booklet.* Kelompok kedua merupakan siswa kelas V SDN Ciheuleut 01 yang berperan sebagai pengguna bahan ajar dan memberikan tanggapan terkait keefektivannya dalam proses pembelajaran selain itu, guru kelas V juga memberikan masukan mengenai kelayakan penggunaan bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analysis

Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam proses pembelajaran, yang dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas V guna memperoleh informasi mengenai ketersediaan bahan ajar yang digunakan yaitu kurangnya variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran, peserta didik hanya menggunakan buku yang disediakan dari sekolah sebagai sumber belajar, pendidik menyatakan belum pernah menggunakan bahan ajar digital berbentuk *E-Booklet* dan beberapa peserta didik merasa bosan dengan penggunaan bahan ajar yang sama secara berulang. Guru berharap adanya bahan ajar yang efisien dan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa selama berlangsungnya kegiatan pembela-jaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Ciheuleut 01, diketahui bahwa guru hanya menggunaka buku yang disediakan dari sekolah sebagai sumber belajar utama. Oleh karna itu, peserta didik membutuhkan bahan ajar elektronik yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan 22 peserta didik. Tahap uji coba dan penelitian peserta didik terhadap bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* dengan Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku layak digunakan. Manfaat penggunaan bahan ajar *E-Booklet* memberikan dampak positif terhadap peserta didik, dimana mereka menunjukan antusiasme dan rasa senang selama proses pembelajaran. Selain itu *E-Booklet* turut meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Tahap Perencanaan

Tahap berikut, dilakukan proses perencanaan guna menghasilkan bahan ajar *E-Booklet* yang optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penggunaan platfrom *Anyflip* dipilih peneliti karena menyediakan berbagai fitur pendukung seperti pilihan huruf, gambar, video, audio, serta templat lainnya yang dapat digunakan. Adapun langkah-langkah dalam perencanaan penyusunan bahan ajar *E-Booklet* adalah sebagai berikut cover depan, profil penulis, prakata, petunjuk penggunaan, daftar isi, materi, evaluasi, dan daftar pustaka.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, produk yang telah dirancang berikutnya di validasi oleh ahli. Validasi adalah tahap pengumpulan data dan masukan dari para ahli sesuai bidangnya, guna menilai tingkat efektivitas produk yang telah dikembangkan dibandingkan dengan bentuk sebelumnya. Sebelum bahan ajar *E-Booklet* yang telah dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran, perlu dilakukan penilaian terlebih dahulu guna mengetahui tiraf kelayakan produk tersebut. Proses validasi ini dijalankan oleh para ahli, yang meliputi 3 dosen dari Universitas Pakuan dan 1 orang guru dari SDN Ciheuleut 01. Proses tersebut dilakukan sebelum bahan ajar *E-Booklet* diuji cobakan kepada peserta didik. Selain memberikan evaluasi, validator juga memberikan rekomendasi dan kritik pada hasil akhir. Produk ini mengalami dua kali validasi sebelum dianggap layak untuk digunakan. Berikut ini adalah hasil temuan dari validator produk pembuatan bahan ajar *E-Booklet* yang dibantu oleh *Anyflip:*



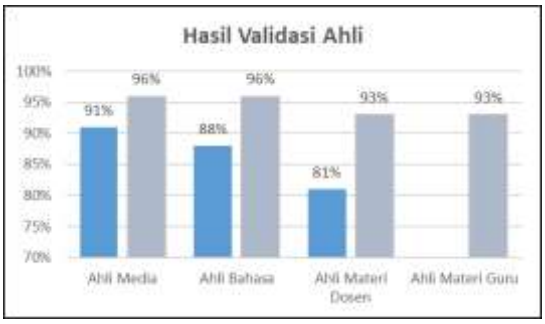
Gambar Bahan Ajar E-Booklet

Penilaian rerata hasil validasi kedua dari para ahli kemudian diubah menggunakan pedoman penilaian untuk memperoleh kesimpulan mengenai pengembangan bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku. Hasil penilaian tersebut tersaji dalam tabel:

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validator Setelah Revisi

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Minimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli Media	12	60	58	96%
2	Ahli Bahasa	12	60	58	96%
3	Ahli Materi Dosen	12	60	56	93%
4	Ahli Materi Guru	12	60	56	93%
Rata-rata persentase penilaian					95%

Hasil validasi ahli ditabulasikan dan digambar. 4 ahli, ahli media, bahasa serta materi, satu dosen akademisi PBSI, satu dosen akademis PGSD dan satu dosen kepala putik Universitas Pakuan serta guru kelas V SDN Ciheuleut 01 melakukan penelitian kompratif. Dengan hasil validasi pertama 91% dari ahli media, 88% dari ahli bahasa, serta sebesar 81% dari ahli materi dosen. Maka kriteria sangat layak untuk di implementasikan, tetapi dengan beberapa perbaikan berdasarkan saran beserta komentar tim ahli. Kemudia validasi kedua ahli media melakukan validasi sebesar 96%, ahli bahasa 96%, ahli materi oleh dosen 93%, dan ahli materi guru 93% dengan kriteria sangat layak.



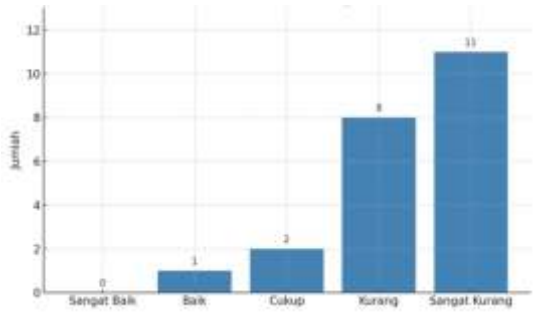
Gambar 4. 1 Diagram Hasil Validasi Ahli

Oleh karna itu, dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar berupa *E-Bookle* berbantuan *Anyflip* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku, sangat layak digunakan untuk pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Kelayakan produk ini untuk diujicobakan kepada peserta didik ditunjukkan melalui hasil validasi dari para ahli yang meliputi ahli bahasa, ahli materi, ahli media

Tahap Implementasi

Uji coba *pretest* dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan dasar peserta didik, yang melibatkan 22 peserta didik pada awal proses

pembelajaran. Soal *pretest* terdiri dari 10 pertanyaan yang menguji keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) dalam format pilihan ganda. Diagram berikut menyajikan rekapitulasi data nila *pretest*.

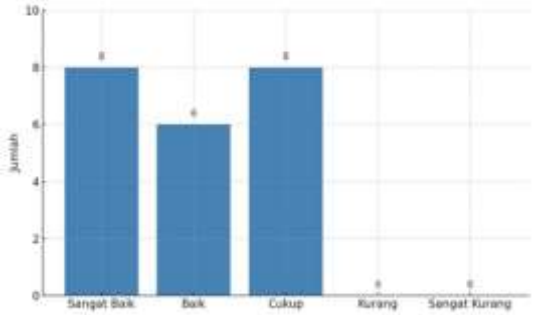


Gambar 4. 2 Diagram Hasil Soal *Pretest*

Pada diagram di atas, dapat dilihat kriteria penilaian hasil *pretest* peserta didik kelas V. Dari keseluruhan peserta didik, tidak ada yang masuk dalam klasifikasi sangat baik. Sementara itu, terdapat 1 orang yang termasuk dalam kategori baik dan 2 orang lainnya berada dalam kategori cukup. Peserta didik dengan kategori kurang berjumlah 8 orang dan 11 orang lainnya berada dalam kategori sangat kurang. Berdasarkan data *pretest* tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya kesulitan masih dialami olej peserta didik kelas V dalam memahami mata pelajaran IPAS materi tentang kondisi perekonomian di daerahku.

Hasil uji coba instrumen *posttest*

Uji coba *posttest* ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas produk bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* yang telah dinyatakan sangat layak digunakan dan praktis oleh ke 4 validator. Peneliti memberikan *posttest* yang terdiri dari 10 soal keterampilan berpikir tingkat tinggi *(HOTS*) dalam bentuk pilihan ganda untuk menilai pemahaman peserta didik setelah memperoleh pembelajaran mengenai cara memanfaatkan produk yang telah dibuat. Data skor *posttest* disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4. 3 Diagram Hasil Soal *Posttest*

Hasil *posttest* peserta didik kelas V menunjukkan bahwa dari total 22 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik berada pada kategori sangat baik, selanjutnya sejumah 6 peserta didik yang termasuk dalam kategori

baik, serta 8 peserta didik berada pada kategori cukup. Tidak terdapat peserta didik yang masuk dalam kategori kurang maupun sangat kurang. Rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest

Kriteria	**Uji Instrumen Soal Tes**	
	Pretest	*Posttest*
Jumlah Peserta Didik	22	22
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	40	80
Nilai Rata-Rata	46,81	90
N-Gain	0,81	
N-Gain Score (%)	81%	
Keterangan	Tinggi	

Rumus penentuan N-Gain disajikan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}\ x\ 100$$

Tabel di atas menunjukkan bahwasannya *N-gain* skor kelas V berada pada kategori tinggi. Nilai *pretest* tertinggi di antara 22 peserta didik adalah 70 dengan rata-rata 48,81 Rata-rata skor *posttest* sebesar 90 dengan skor maksimal 100. Penilaian ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar pada kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip*.

Berdasarkan hasil posttest mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar E-Booklet yang didukung oleh platform Anyflip. Penyajian materi IPAS mengenai kondisi perekonomian di daerah mampu dipahami dengan lebih efektif oleh siswa berkat konten yang disajikan secara interaktif dan menarik

Tahap Evaluasi

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk kepada 22 peserta didik dan 1 orang guru kelas V di SDN Ciheuleut 01. Tujuan dari penelitian ini adalah gunan menilai tanggapan guru maupun peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip,*mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku. Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti memberikan pengarahan terlebih

dahulu mengenai cara penggunaan bahan ajar *E-Booklet* agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Setelah peserta didik menggunakan bahan ajar tersebut, mereka diminta untuk mengisi angket atau kuesioner terdiri dari 10 butir pernyataan yang telah disediakan guna menilai kelayakan bahan ajar *E-Booklet* serta memahami persepsi peserta didik dan guru terhadap penggunaan bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip*. Hal tersebut dilaksanakan guna melihat respon yang diberikan peserta didik terkait bahan ajar *E-Booklet*.

Dari pengolahan data angket, diperoleh hasil bahwa rata-rata persentase tanggapan dari peserta didik mencapai 93% persentase berikut berada pada rentang 80-100%, yang menurut kriteria interpretasi data termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berikut ini disajikan rekapitulasi hasil angket dari peserta didik dan guru terkait bahan ajar *E-Booklet* yang berbantuan *Anyflip.*

Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	48	50	96%	93%
2	48	50	96%	
3	46	50	92%	
4	46	50	92%	
5	47	50	94%	
6	47	50	94%	
7	49	50	98%	
8	48	50	96%	
9	49	50	98%	
10	45	50	90%	
11	49	50	98%	
12	45	50	90%	
13	45	50	90%	
14	45	50	90%	
15	46	50	92%	
16	46	50	92%	
17	46	50	92%	
18	46	50	92%	
19	47	50	92%	
20	47	50	94%	
21	49	50	98%	
22	47	50	94%	

Berikut ini rumus perhitungan angket dari respon peserta didik

Persentase $\frac{\sum X}{\sum Xi}$ x 100%

Persentase $\frac{1030}{1100}$x 100% = 93%

Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Respon Guru

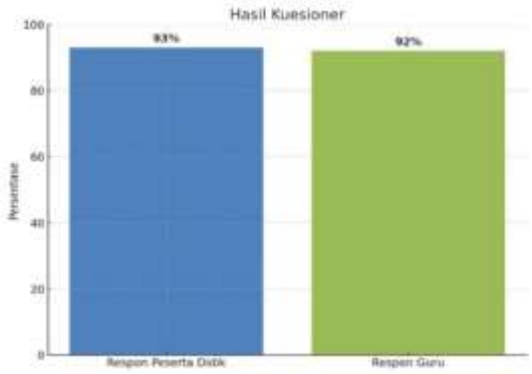
Responden	Total Skor	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata persentase
1	46	50	92%	92%

Rumus Angket Guru

Persentase $\frac{\sum X}{\sum Xi}$ x 100%

Persentase $\frac{46}{50}$x 100% = 92%

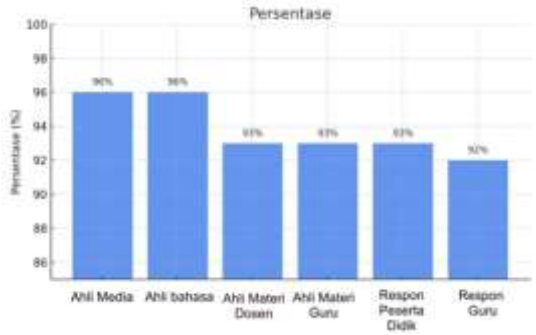
Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku di sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif. Bahan ajar *E-Booklet* ini dinilai mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Di lain sisi, materi yang disajikan dalam bentuk *E-Booklet* tersebut terbukti mudah dipahami, sehingga mampu menunjukan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penggunaan *E-Booklet* juga mendorong keingintahuan dari peserta didik, meningkatkan partisipasi di dalam proses pembelajaran, serta memfasilitasi belajar mandiri, merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwasannya bahan ajar *E-Booklet* ini efektif dalam menunjukan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan. Maka bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku sangat layak dipergunakan didalam kegiatan belajar mengajar ditingkat sekolah dasar, sebab mampu mendukung ketercapaian pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.



Gambar 4. 4 Diagram Hasil Kuisioner Guru dan Peserta didik

Berdasarkan data tersebut memperlihatkan bahwasannya bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* dapat digunakan oleh peserta didik dan mampu memudahkan guru didalam memberikan informasi.

Berikut ini merupakan rekapitulasi keseluruhan hasil dari penilaian ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta tanggapan dari guru dan peserta didik.



Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner Validasi Ahli, Respon Peserta didik dan Guru

Berdasarkan diagram di atas, mendapati simpulan bahwasannya bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* dinilai menarik, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik. Hal ini menunjukan adanya inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi melalui penggunaan bahan ajar *E-Booklet*, dengan demikian, bahan ajar *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan pada materi kondisi perekonomian di daerahku.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yakni sebuah pendekatan yang bertujuan guna merancang, mengmbangkan, dan menghasilkan suatu produk, serta menguji tingkat keefektifannya, studi ini merujuk kepada model ADDIE yang tersusun atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* serta *Evaluation* Desi et al., (2021:427).

Peneliti mengembangkan bahan ajar digital dalam bentuk *E-Booklet* berbantuan *Anyflip.* Bahan ajar dirancang untuk memadukan pelbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, grafik, audio, video, serta musik, yang penyusunannya dilakukan secara sistematis dan menarik dalam format digital, perihal tersebut bertujuan guna menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran hal tersebut di sampaikan oleh Materi et al., (2024:3). Bahan ajar memiliki berbagai macam bentuk salah satunya yaitu *E-Booklet* adalah jenis sumber daya pendidikan yang mencakup konten yang dapat digunakan di ruang kelas dan ekstrakurikuler. Minat siswa untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan *E-Booklet*

pengertian tersebut di sampaikan oleh Astuti & Halang, (2021:22). Menurut Soleha et al., (2022:48) website *Anyflip* juga merupakan perangkat lunak berbasis HTML5 yang berfungsi sebagai platfrom penerbit digital. *Anyflip* ini memungkinkan pembuatan dan distribusi berbagai bentuk publikasi seperti majalah, buku, brosur, katalog, dan sejenisnya, konten yang dihasilkan dapat dibaca secara daring, diunggah, diunduh, maupun dibagikan kepada pengguna lainnya melalui internet.

Tahap awal dalam penelitian ini awali dengan melakukan analisis kebutuhan. Langkah ini bertujuan guna mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang terjadi di lingkungan kelas, khususnya pada peserta didik kelas V SDN Ciheuleut 01. Lewat kegiatan pengamatan observasi pembelajaran di kelas serta wawancara dengan guru wali kelas V, diperoleh temuan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang perlu ditindaklanjuti yaitu, kurangnya variasi dan inovasi dalam pembelajaran, peserta didik hanya menggunakan buku yang di sediakan dari sekolah sebagai sumber belajar, pendidik menyatakan belum pernah menggunakan bahan ajar yang berbentuk *E-Booklet*, dan peserta didik merasa bosan dengan penggunaan bahan ajar yang sama secara berulang. Guru menjelaskan bahwa mereka membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik agar peserta didik lebih tertarik belajar. Karna itu peneliti ini membuat sebuah inovasi berupa bahan ajar *E-Booklet* untuk peserta didik kelas V. Bahan ajar ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dan mempermudah proses pembelajaran di kelas.

Tahap kedua dari model penggembangan ini yaitu desain ataupun perencanaan, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang di sesuaikan dengan indikator yang telah di tentukan. Peneliti juga melakukan pencarian informasi atau referensi terkait mata pelajaran IPAS, khususnya tentang materi kondisi perekonomian di daerahku. Dalam proses perencanaan, dipilih latar belakang gambar yang cerah serta jenis huruf yang sesuai agar menarik dan mudah dibaca. Setelah perencanaan selesai, peneliti mulai menyusun bahan ajar dalam bentuk *E-boolet. E-Booklet* di desain menggunakan aplikasi canva dan berbantuan Anyflip. Menurut A. Putri

et al., (2021:315) Canva adalah sebuah flatfrom desain berbasis online yang menyediakan beragam template siap pakai, sehingga dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Selanjutnya, peneliti memanfaatkan aplikasi *Anyflip* untuk mengonversi *E-Booklet* yang telah didesain menggunakan *canva* menjadi bentuk buku digital. Menurut Amin et al., (2021:101) *Anyflip* memungkinkan proses pengeditan secara penambahan berbagai elemen multimedia, seperti video, gambar, audio, hyperlink, dan objek interaktif lainnya. Tampilan halaman juga dirancang agar dapat dibolak-balik seperti buku cetak, sehingga menjadikan *E-Booklet* lebih menarik dan interaktif. Hasil dari tahap desain ini berupa bahan ajar *E-Booklet* yang akan digunakan pada tahap uji cobakan nanti

Tahap ketiga yaitu tahap development atau pengembangan. Setelah produk *E-Booklet* selesai disusun, langkah berikutnya adalah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan saran. Selanjutnya, produk diserahkan kepada validator untuk dilakukan proses validasi guna memastikan kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Tim validator terdiri dari 3 dosen dari Universitas Pakuan dan 1 guru kelas V dari SDN Ciheuleut 01. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk serta mencantumkan saran dan komentar di lembar validasi yang sudah disediakan. Revisi terhadap produk dilakukan berdasarkan masukan dan arahan yang diberikan oleh validator.

Penilaian terhadap bahan ajar *E-Booklet* oleh ahli media dilakukan oleh Bapak Aries Mesya, M.Kom. berdasarkan hasil penilaian, bahan ajar tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Total skor yang diperoleh adalah 58, dengan persentase kelayakan sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase tersebut merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dari validator ahli media adapun saran yang diberikan oleh ahli media yaitu, tambahkan penyusun di cover, ganti tampilan cover lebih menarik, konsistenkan penulisan tifografi dan lain-lain. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli bahasa oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. pada tahap ini, hasil penilaian

berada dalam kategori sangat layak, dengan skor yang di peroleh sebesar 58 dan persentase kelayakan mencapai 96% adapun saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu perbaikan tata tulisan pada materi dan daftar pustaka lalu perbaiki kalimat pada soal. Selanjutnya validator oleh ahli materi dosen dilakukan oleh Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd. hasil validasi terhadap bahan ajar *E-Booklet* dengan materi kondisi perekonomian di daerahku menunjukkan bahwa produk sangat layak dengan skor total 56 dan persentase kelayakan sebesar 93%. Komentar dari ahli materi yaitu sesuaikan judul dengan bahasa yang dipahami oleh peserta didik. Dan validasi oleh ahli materi guru dilakukan oleh Ibu Siti Fatimah. S.Pd. hasil validasi terhadap bahan ajar *E-Booklet* dengan materi kondisi perekonomian di daerahku menunjukan bahwa bahan ajar tersebut masuk dalam kategori sangat layak, dengan skor sebesar 56 dan persentase yaitu 93%. Dengan komentar produk sudah sesuai dan bisa diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap keempat tahap implementasi, pada tahap ini, melibatkan hasil analisis data berdasarkan hasil validasi ahli yang diperoleh dari lembar validasi bahan ajar *E-Booklet*. Setelah dilakukan perubahan berdasarkan masukan dari para ahli, produk dianggap siap untuk diujicobakan kepada peserta didk. Pada tanggal 14 mei 2025 melibatkan 22 peserta didik kelas V SDN Ciheuleut 01. Sebelum penggunaan produk atau bahan ajar *E-Booklet* peserta didik diberikan soal *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah proses pembelajaran menggunakan produk atau bahan ajar *E-Booklet*, peserta didik mengerjakan *posttest* serta mengisi angket respon. Guru juga di berikan angket untuk menilai tanggapan terhadap produk atau bahan ajar *E-Booklet* yang digunakan. Tujuan pemberian angket ini adalah mengetahui, minat, respon, dan pendapat baik dari peserta didik maupun guru terhadap bahan ajar *E-Booklet* yang telah di kembangkan. Hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi, produk ini dianggap membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi, di mana peserta didik dan guru diberikan kuesioner dengan 10 pernyataan untuk menilai produk yang dihasilkan. Berdasarkan respon yang diberikan oleh peserta didik maupun guru, produk hasil pengembangan memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik, ditunjukkan oleh rata-rata skor sebesar 93% dari siswa dan 92% dari guru

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maskur et al., (2021) yang berjudul "Pengembangan *E-Booklet* Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS Kelas 5" penelitian ini menggunakan model *Barg and Gall*. Dengan hasil uji N-Gain sebesar 0,64 dengan kategori sedang dan tingkat respon kuesioner 66%, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-*Booklet* berbasis web dapat dibuat dengan praktis dan berhasil meningkatkan hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada model penelitiannya sedangkan persamaannya terdapat pada mengembangkan *E-Booklet* sebagai bahan ajar.

Selanjutnya penelitian oleh Syabrina, (2023) yang berjudul "pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Materi Perubahan Energi di Sekitar Kita" hasil uji validasi dinyatakan bahwa *Flipbook* sangat layak untuk dikembangkan kepada peserta didik dan sangat layak untuk di jadikan bahan ajar dalam pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada pengembangan bahan ajar dan materi, sedangkan persamaannya terdapat pada berbantuan dengan aplikasi *Anyflip*.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *E-Booklet* memperoleh hasil yang baik berdasarkan validasi dari ahli media, bahasa, dan materi, serta dari skor N-Gain yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest.* Selain itu, umpan balik dari peserta didik dan guru juga mendukung kelayakan bahan ajar ini. Kesimpulan ini konsisten dengan temuan peneliti yang telah dipaparkan. Oleh karena itu, pengembangan E-Booklet ini bertujuan untuk membangkitkan semangat serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan tanggapan dari siswa, terlihat adanya peningkatan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa *E-Booklet* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Proses pengembangan bahan ajar *E-Booklet* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, implementasi, dan Evaluasi, pada tahap pertama, yaitu analisis kebutuhan, dilakukan pengamatan di kelas V SDN Ciheuleut 01. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman mengenai kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung. Khususnya terkait dengan penggunaan bahan ajar dalam penyampaian materi mengenai kondisi perekonomian di daerahku. Pada tahap kedua, peneliti mulai menyusun materi pembelajaran dan merancang desain *E-Booklet* dengan tampilan yang menarik. Selanjutnya, pada tahap ketiga desain yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk bahan ajar *E-Booklet* yang memuat materi kondisi perekonomian di daerahku. *E-Booklet* ini dilengkapi dengan elemen gambar, audio, teks, video, dan tautan evaluasi guna menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah produk selesai dikembangkan, peneliti melaksanakan proses validasi dengan melibatkan ahli media, ahli bahasa, ahli materi guna mengidentifikasi kekurangan produk. Berdasarkan masukan dari para validator, peneliti kemudian melakukan revisi guna menyempurnakan produk sebelum uji coba pada peserta didik. Tahap keempat yaitu tahap implementasi, di mana peneliti melaksanakan *pretest* sebelum penggunaan produk dan posttest setelah produk diuji coba, guna memperoleh data scor N-Gain. Selanjutnya pada tahap kelima, peneliti melakukan uji coba produk kepada satu orang guru kelas V dan 22 peserta didik dengan membagikan angket untuk memperoleh masukan serta umpan balik positif setelah penggunaan produk.

Kelayakan didapat dari hasil validasi dari ahli media, bahasa, dan materi serta respon guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa pengembangan *E-Booklet* berbantuan *Anyflip* sangat layak untuk digunakan. Data dari angket ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96% sementara ahli bahasa didapatkan persentase sebesar 96%

validasi oleh ahli materi, baik dosen maupun guru menunjukkan hasil yang sangat posotif. Ahli materi dosen menunjukkan persentase kelayanakan sebesar 93% dan guru memberikan persentase sebesar 93% lalu, tanggapan dari 22 peserta didik kelas V sangat posotif, dengan persentase rata rata sebesar 93% dan respon guru sebesar 92% dan score N-Gain yang di dapat yaitu 0,81. Dari data tersebut, terlihat jika bahan ajar *E-Booklet* pada materi kondisi perekonomian di daerahku ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). *Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 61. https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023

Afrida, J., Ramadhan, M. D. S., & Alaidin, S. F. (2023). *Elevating Insights: Progressive E-Booklet Development in Temperature and Heat*. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, *8*(3), 369–377. https://doi.org/10.59052/edufisika.v8i3.29630

Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9180–9186. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662

Alsadoon, H. (2020). Obstacles to Using E-Books in Higher Education. *International Journal of Education and Literacy Studies*, *8*(2), 44. https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.8n.2p.44

Amin, N., Oviana, W., & Ghassani, F. (2021a). Feasibility of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip Web on Digestive System Materials. *Bioeducation Journal*, *5*(2), 99–110. https://doi.org/10.24036/bioedu.v5i2.321

Amin, N., Oviana, W., & Ghassani, F. (2021b). Kelayakan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Web Menggunakan Web Anyflip pada Materi Sistem Pencernaan. *Bioeducation Jurnal*, *5*(2), 99–110. https://doi.org/10.24036/bioedu.v5i2.321

Asiva Noor Rachmayani. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Digital. CV, MEDIA SAINS INDONESIA Melong Asih Regency B40 Cijerah Kota Bandung Jawa Barat www.medisan.co.id.* 202-205

Astuti, F., & Halang, B. (2021). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN E-BOOKLET KONSEP*.

Cinta, A. P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Booklet Digital Materi Pola Lantai Tari Jaran Kepang. *Joyful Learning Journal*, *12*(1), 25–29. https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.67774

Desi, B., Arianti, D., Hadi, Y. A., Septu, D., & Ibrahim, M. (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE Baiq. *Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, *5*(02), 425–434.

Febriani, S., Yeni, L. F., & Wahyuni, E. S. (2023). Pengembangan E-Booklet pada Sub Materi Peranan Bakteri Kelas X SMA sebagai Media Pembelajaran. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, *11*(2), 1071. https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i2.8634

Gusmilarni, Anhori F, & Yunus N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbantukan Aplikasi Anyflip Pada Materi Sistemkoordinasi Siswa Kelas Xi. *Biogenerasi: Jurnal Pendidik Biologi*, *Vol 7 No 2*(2), 224–235.

Hidayati, N. N., Yulinda, R., & Putri, R. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Sebagai Bahan Pengayaan Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vii Smp. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *6*(3), 942–952. https://doi.org/10.29100/.v6i3.4551

Kurniasari, E. S., Mintarsih, S. N., Yuniarti, Y., Susiloretni, K. A., & Supadi, J. (2022). Efektifitas Edukasi Gizi Dengan Ceramah Dan Media E-Booklet Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Obesitas. *Jurnal Riset Gizi*, *9*(2). https://doi.org/10.31983/jrg.v9i2.7590

Laksita, E. C., Febrianti, T., Sari, P., & Laila, W. N. (2024). *Interkoneksi Penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip online di Sekolah Dasar*. *2*(2), 143–153.

Listyarini, I., Ulumuddin, A., Basyar, M. A. K., & Saputra, H. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Majalah Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, *2*(2), 651–

662. https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12327

Maskur, Anwar, M. K., & Trianah. (2021). Implementasi Pembelajaran Blended Learning Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Magistra*, *12*(2), 120–133. https://doi.org/10.31942/mgs

Materi, P., Dan, S., & Fitriany, A. N. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Heyzine*. *4*, 12493–12510.

Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Responsif : Riset Sains Dan Informatika*, *4*(1), 12–22. https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.680

Murti, P. L., Saputra, H. J., Budiman, M. A., Pendidikan, F. I., Article, H., Pembelajaran, M., Software, E. M., & Semarang, K. (2024). *http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK MELALUI SOFTWARE ANYFLIP DI SEKOLAH DASAR*. *4*(24), 334–339.

Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(1), 75–84.

Oktaviani, R. O., Mardiyyaningsih, A. N., & Candramila, W. (2024). Pengembangan Media E-Booklet Gen, DNA, Kromosom untuk Kelas XII SMA. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, *8*(1), 76–88. https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.76-88

Prananda, A., Mahadi, I., & Suzanti, F. (2022). Pengembangan E-Booklet Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Balajar Peserta Didik (Discovery Learning-Based E-Booklet Development for Increase Students Interest Learning). *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, *9*(2), 277–286. https://doi.org/10.31849/bl.v9i2.11688

Pratiwi, M., Nurusman, A. A., Marifah, D. R., Nugroho, D., & Febrianti, N. (2022). Penyusunan E-Booklet Burung Kicau Yang Dilindungi Di Pasty Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 40–47. https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12920

Putri, C. D., Puspita, Y., & Aryaningrum, K. (2025).

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOKLET PADA MATERI ARTI. *5*(1), 161–176.

Sari, I. P., Syafrayani, P. R., & Hatta, T. A. (2024). Implementasi Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Medan. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 18–31. https://doi.org/10.56211/wahana.v3i1.631

Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 43–59. https://doi.org/10.57218/jupeis.vol1.iss1.30

Septiani, R., & Tambunan, H. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Problem Based Learning Pada Pelajaran Ipas Materi Kondisi Perekonomian Daerahku. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, *1*(2), 136–142. https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.112

Setiadi, G., & Nurma Yuwita. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang. *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *2*(2), 200–217. https://doi.org/10.51339/akademika.v2i2.207

Soleha, S., Suhendi, Setiawan, T. A., & Hakim, N. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Online Berbasis Anyflip pada Materi Fungi sebagai Alternatif Sumber Belajar Untuk Siswa SMA/MA Kelas X. *Jurnal Bioeducation*, *9*(2), 47–56. http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/bioed/article/view/3558/pdf

Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. *9*, 2721–2731.

Sucipto, S. D., Putri, R. M., & Ar, S. (2022). Development of E-Booklet Media to Improve Students' Self-Regulated Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14*(3), 2823–2828. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1397

Sugiyono, L. (2020). Analisis Situasi Pembangunan Manusia di Jawa

Tengah. *Indonesian Journal of Applied Statistics*, *3*(1), 12. https://doi.org/10.13057/ijas.v3i1.39910

Syabrina, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tahapan pengembangan bahan ajar. *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, *09*(September).

Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 13–23. https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144

Winda, W. A., Hardiansyah, H., & Mahrudin, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-Booklet Ikan Familia Bagridae Di Sungai Barito Desa Bantuil Kabupaten Barito Kuala Pada Konsep Animalia. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, *1*(3), 61–77. https://doi.org/10.57218/jupenji.vol1.iss3.373

Yu*lisetiani. (2019). BAHAN AJAR IPAS BERBASIS LITERASI SAINS. Bandung: LEKKAS.

Zuhro, S. F., & Basuki, A. (2022). E-modul Berbasis Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Keterampilan Praktikum Siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, *2*(2), 1–20. https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p169-187