

**PENGEMBANGAN E-MAGAZINE BERBANTUAN FLIPHTML5 PADA MATERI
BAGAIMANA AKU TUMBUH BESAR**

Siska Kartika Wijaya¹, Rita Istiana², Dendy Saeful Zen M.F.³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pakuan

¹siskakartikawijaya@gmail.com, ²dendyszen@unpak.ac.id,

³rita_istiana@unpak.ac.id

ABSTRACT

Development of E-magazine with Fliphtml5. The utilization of digital media in learning is one of the innovations to increase effectiveness and student engagement, especially at the elementary school level. This study aims to develop a FlipHTML5-assisted e-magazine on the material "How I Grow Up" for fifth grade students of Madrasah Ibtidaiyah Miftahussalam Kota Bogor. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was developed using the Canva application and converted into an interactive flipbook through the FlipHTML5 platform, then validated by material, media, and language experts, and tested on 22 students. Data analysis was done descriptively quantitatively and qualitatively. The validation results showed that the e-magazine was in the "very feasible" category with an average expert score of 98%. The trial results showed an increase in students' understanding of the material. This media is considered interesting, easy to use, and able to support thematic learning independently or in groups. In conclusion, FlipHTML5-assisted e-magazine is an effective, interactive, and innovative learning media to be used in MI. It is recommended that teachers integrate digital media such as e-magazine in the learning process to enrich teaching methods and improve the quality of learning in the digital era.

Keywords: ADDIE, E-Magazine, FlipHTML5, Madrasah Ibtidaiyah.

ABSTRAK

Pengembangan *E-magazine* berbantuan *Fliphtml5*. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-magazine* berbantuan FlipHTML5 pada materi "Bagaimana Aku Tumbuh Besar" untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahussalam Kota Bogor. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dikembangkan

menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi menjadi flipbook interaktif melalui platform FlipHTML5, kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta diuji coba terbatas pada 22 siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-magazine berada dalam kategori “sangat layak” dengan rata-rata skor ahli sebesar 98%. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung pembelajaran tematik secara mandiri maupun kelompok. Kesimpulannya, *e-magazine* berbantuan FlipHTML5 merupakan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan inovatif untuk digunakan di MI. Disarankan agar guru mengintegrasikan media digital seperti *e-magazine* dalam proses pembelajaran untuk memperkaya metode pengajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: ADDIE, *E-Magazine*, FlipHTML5, Madrasah Ibtidaiyah.

A. Pendahuluan

Memasuki era digital yang berkembang pesat, dunia pendidikan harus selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada agar tidak tertinggal dalam meningkatkan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi juga sangat mempengaruhi dunia pendidikan, dengan banyaknya perubahan dalam menunjang proses pembelajaran, salah satunya yaitu materi pembelajaran yang terus diperbarui. Guru harus selalu berinovasi dalam merancang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keefektifan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat berhasil. Salah satu faktor yang dapat membawa keberhasilan itu yaitu adanya

pemilihan bahan ajar yang tepat untuk disampaikan kepada peserta didik.

Bahan ajar menjadi salah satu alat atau sarana yang dapat digunakan dalam penyampaian materi. Salah satu manfaat penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan bahan ajar *e-magazine* menggunakan *fliphtml5*. Bahan ajar *e-magazine* menggunakan *fliphtml5* merupakan majalah digital yang mempunyai halaman seperti halnya buku cetak tetapi pada *e-magazine fliphtml5* terdapat video, gambar, serta hyperlink sehingga sangat berbeda dengan buku cetak pada umumnya. *Fliphtml5* juga dapat membuat bahan ajar *e-magazine* menjadi lebih menarik dan dapat menjadi fasilitas bagi guru dalam menyampaikan

sebuah materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Pengembangan dan pemanfaatan *e-magazine* lebih efisien dibandingkan majalah cetak serta mampu meningkatkan minat baca generasi muda. Penelitian yang dipublikasikan oleh *Internasional Journal of Interactive Mobile Technologies* (2021) menjelaskan bahwa media digital interaktif dapat memperkuat keterlibatan pembaca serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru di MI Miftahussalam, pada tanggal 21 Oktober 2024 menjelaskan bahwa saat mengajar, guru masih menggunakan bahan ajar sederhana yaitu buku tema dan papan tulis. Sehingga proses pembelajaran terlalu monoton serta kurang bervariasi. Di sekolah tersebut sudah mempunyai sarana dan prasarana yang cukup yaitu: komputer, proyektor, dan infocus. Namun dalam pemanfaatannya masih kurang maksimal. Kurangnya motivasi belajar menjadi salah satu faktor peserta didik kesulitan dalam pembelajaran, maka dari itu penggunaan bahan ajar yang

menarik dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari permasalahan tersebut, peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik dalam memperoleh materi seperti bahan ajar *e-magazine* yang di dalamnya terdapat gambar, video, serta audio. Dan guru membutuhkan bahan ajar yang memudahkan untuk menyampaikan materi, seperti halnya memudahkan menyampaikan materi dengan menampilkan gambar ataupun video. Penggunaan *e-magazine* berbasis *fliphtml5* dapat membantu membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi, karena *fliphtml5* ini dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Pembuatan *e-magazine* ini memanfaatkan aplikasi *fliphtml5* dan *canva*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), sebuah pendekatan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan untuk mendapatkan hasil spesifik dan menguji efektivitas produk. Model

pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dipilih untuk prosedur penelitian ini (Rustandi, 2021). Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahussalam di Jl. Rh. Acesukarna Raya No.46, RT.03/RW.03, Pasirmulya, kec. Bogor Barat, Kota Bogor, Jawa Barat 16118. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang mulai dilaksanakan pada bulan Oktober-Juni. Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua subjek, subjek pertama adalah validator, yang terdiri dari 3 validator, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa oleh ahli dosen dari Universitas Pakuan dan satu ahli materi oleh guru MI Miftahussalam. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 22 peserta didik di MI Miftahussalam sebagai responden untuk mengetahui respon dari penggunaan *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* pada materi bagaimana aku tumbuh besar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan tiga metode, yaitu

observasi, wawancara, dan penggunaan angket.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tabel 1. CP dan TP Materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar

KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.	Peserta didik dapat mendeskripsikan prosesnya bertumbuh, peserta didik dapat mengidentifikasikan apakah dirinya sudah memasuki masa pubertas atau belum, peserta didik memiliki kesiapan untuk menghadapi masapubertas.

Tabel 2. Wawancara Guru Kelas V MI Miftahussalam

Nama	Hasil Wawancara	Hasil Analisis
Tahjudin,S. Pd.I	Dalam pembelajaran, guru masih mengandalkan buku tema/buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Materi disampaikan melalui papan tulis, dan peserta didik hanya mencatat. Meskipun sekolah memiliki	Temuan hasil wawancara menunjukkan bahwa minimnya penggunaan bahan ajar berbasis teknologi, yang menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif dan menarik. Guru masih bergantung pada buku tema/buku paket,

	fasilitas teknologi, penggunaan teknologi yang belum optimal karena keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi dan merasa mudah bosan.	sementara fasilitas teknologi yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal. Masalah-masalah tersebut menyebabkan peserta didik kurang termotivasi, yang berdampak mudah bosan dan kurangnya pemahaman pada materi.
--	---	---

Dari tabel diatas, bisa disimpulkan bahwa peneliti menemukan masalah mendasar yang menjadi dasar pengembangan produk, yaitu terdapat kebutuhan akan bahan ajar berbasis digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Saat ini, bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak seperti buku tema/buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat peserta didik mudah bosan. Dengan pengembangan bahan ajar digital seperti *e-magazine*, peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui visual yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami, serta penggunaan warna dan gambar yang mendukung pemahaman materi. Oleh karena itu,

peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *e-magazine* menggunakan aplikasi atau web *fliphtml5* sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

Tahap Desain Perencanaan (Design)

Tabel 3. Rancangan Design E-Magazine

No.	Design	Keterangan
1.		Buka website canva di pencarian dengan kode https://canva.com/ . atau buka aplikasi canva. Maka untuk menggunakannya, sign in terlebih dahulu melalui akun google.
2		Kemudian dapat memilih template ukuran A4 dan desain sesuai dengan yang dibutuhkan.
3		Setelah memilih template, selanjutnya dapat mendesain e-magazine semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan.

4		Pertama, desain terlebih dahulu cover dengan memuat judul, nama penulis, logo, serta judul materi yang akan dibahas.			yang premium maupun gratis. Bisa juga menambahkan kolom halaman pada pojok kanan bawah lembar e-magazine.
5		Selanjutnya, buat prakata dalam e-magazine tersebut.	11		Dapat ditambahkan video pembelajaran dari aplikasi youtube agar semakin menarik.
6		Selanjutnya membuat daftar isi untuk memudahkan pengguna e-magazine untuk mengetahui muatan di dalamnya.	12		Ditambahkan evaluasi agar dapat mereview materi yang telah di pelajari hari ini. Bisa dalam bentuk link maupun soal yang langsung disisipkan
7		Menambahkan cara atau petunjuk penggunaan e-magazine guna memudahkan dalam mengaksesnya.	13		Daftar pustaka ditambahkan untuk referensi pengetahuan peserta didik
8		Mendesain capaian pembelajaran (cp).	14		Biografi penulis ditambahkan sebagai identitas pembuatan e-magazine.
9		Mendesain tujuan pembelajaran.	15		Setelah selesai mendesain, dapat mengunduh file dengan klik tombol bagikan dikanan pojok
10		Menyisipkan gambar yang terdapat dalam fitur aplikasi canva, baik			

		atas, lalu klik unduh dan simpan file dalam bentuk pdf.
16		Buka aplikasi fliphtml5 atau buka website dengan pencarian kode https://fliphtml5.com/ . Maka untuk menggunakannya kita dapat sign in terlebih dahulu melalui salah satu akun google.
17		Unggah file pdf yang sudah kita buat di canva. Tampilan saat mengunggah seperti gambar di samping.
18		Jika sudah mengonversi menjadi fliphtml5, maka dapat mendesain sesuai keinginan.
19		Dapat menambahkan background yang bisa bergerak.
20		Produk yang sudah jadi dapat dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk link maupun barcode.

Tahap Pengembangan (Development)

Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

		Penilaian				
No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran						
1	Kesesuaian capaian pembelajaran					√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
3	Keakuratan desain gambar					√
Materi						
4	Kelayakan materi					√
5	Materi yang disediakan sesuai dengan karakteristkik pserta didik					√
6	Materi yang disediakan bisa dipahami dengan mudah					√
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					√
Kesesuaian dengan kaidah bahasa						
8	Bahasa yang dimudah dipahami				√	
9	Materi menjadi lebih menarik				√	
10	Kebenaran dan ketepatan kosa kata				√	
Total skor		47				
Skor maksimal		50				
Presentase		$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$				
		50				
Kriteria		Sangat layak				

Berdasarkan tabel 4., penilaian dari ahli materi menunjukkan presentase keseluruhan sebesar 94% dengan kriteria “Sangat Layak” dengan keterangan “Tidak Perlu Revisi”, dengan nilai 81-100%.

Ahli Media

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi						
1	Kesesuaian capaian pembelajaran					√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
Desain						
3	Kesesuaian komposisi warna yang tepat					√
4	Kesesuaian gambar dengan materi					√
5	Kesesuaian tata letak (layout) yang konsisten berdasarkan pola					√
6	Menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca					√
Kemudahan Penggunaan						
7	Mudah digunakan					√
8	Tidak memerlukan banyak intruksi untuk memahami isi media					√
9	Dapat digunakan belajar mandiri					√
No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
10	Dapat diakses dengan perangkat yang tersedia seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer					√
Total skor		50				
Skor maksimal		50				
Presentase		$P = \frac{50}{50} \times 100\%$ $= 100\%$				
Kriteria		Sangat layak				

Berdasarkan tabel 5., penilaian dari ahli media menunjukkan presentase keseluruhan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak” dengan keterangan “Tidak Perlu Revisi”, dengan nilai 81-100%.

Ahli Bahasa

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelugasan						
1	Bahasa yang dipakai tidak berbelit-belit					√
2	Kalimat yang dipakai sederhana					√
3	Kejelasan informasi yang diberikan					√
Komunikasi						
4	Bahasa yang dipakai dipahami peserta didik					√
5	Bisa membawa peserta didik termotivasi					√
6	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik					√
Kesesuaian dengan kaidah bahasa						
7	Ketepatan pemanfaatan tanda baca					√
8	Ketepatan pemanfaatan ejaan					√
9	Ketepatan bahasa yang efektif dan efisien					√
10	Konsisten dipermanfaatan istilah					√
Total skor		50				
Skor maksimal		50				
Presentase		$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$				
Kriteria		Sangat layak				

Berdasarkan tabel 6., penilaian dari ahli bahasa tahap pertama menunjukkan presentase keseluruhan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak” dengan keterangan “Tidak Perlu Revisi”, dengan nilai 81-100%.

Tabel 7. Revisi oleh Validator

Ahli Media	
Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Optimalkan elemen multimedia, beri animasi pada background e-magazine	Tampilan setelah diperbaiki, menambahkan animasi pada background e-magazine

Ahli Bahasa	
Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Penulisan nama dosen pembimbing secara lengkap	Setelah diperbaiki nama kedua dosen pembimbing secara lengkap
	
Tujuan pembelajaran dan tulis secara jelas	Setelah diperbaiki, tujuan pembelajaran ditulis secara berurutan agar lebih jelas.
Ahli Bahasa	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Sumber referensi pada setiap gambar mohon dicantumkan	Setelah mencantumkan referensi pada gambar

	
Pada subtema cermati pemakaian huruf kapital dan tanda baca	Pemakaian huruf kapital dan tanda baca setelah diperbaiki

Tabel 8. Penilaian Validator Setelah Revisi

Validator	RTV
Ahli Materi	94%
Ahli Media	100%
Ahli Bahasa	100%
Rata-rata Total	98%

Tabel 9. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% \leq x < 20\%$	Tidak Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-magazine* berbantuan fliphtml5 pada Materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar “Sangat Layak” digunakan dan diujicobakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.



Gambar 1. Presentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

Tahap Implementasi (Implementation)

Berdasarkan hasil angket yang menunjukkan bahwa *e-magazine* berada dikategori sangat menarik. Selama kegiatan pembelajaran terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dengan adanya bahan ajar *e-magazine* ini karena sifatnya menyenangkan dan mudah digunakan. Selain itu *e-magazine* ini juga berhasil meningkatkan motivasi dan memperkuat pemahaman peserta didik.

Tabel 10. Rekapitulasi Respon Peserta Didik pada Penggunaan E-Magazine berbantuan Fliphtml5

RESPONDEN	JUMLAH	SKOR	%	Rata-rata
	AS	MAKSIMAL		
Alya Almeira	44	50	88	93%
Nur Fauziah	50	50	100	
Anez	49	50	98	
Sultan	48	50	96	
Raffa	50	50	100	
Audrey	49	50	98	
Vairel	48	50	96	
Syamsina	48	50	96	
Nabil	42	50	84	
M. Fahri	46	50	92	
Fatima	47	50	94	
Rara	46	50	92	
Azzahra Asyifa	46	50	92	

Nurizky Putri	50	50	100
Sheikha	44	50	88
Kafi	47	50	94
Rendra	49	50	98
Putra	47	50	94
Nayla	47	50	94
Azzam	45	50	90
Ghazy	43	50	86
Syarif Hasan	47	50	94

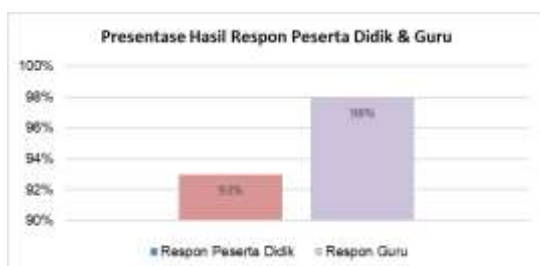
Berdasarkan rekapitulasi penelitian dari tabel di atas yang dilakukan oleh 22 siswa, *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* pada materi bagaimana aku tumbuh besar di kelas V memperoleh respon yang sangat baik. Dengan rata-rata persentase respon peserta didik sebesar 93%, jumlah ini berada diantara 81%-100% sehingga penggunaan *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* dinyatakan sangat layak untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran.

Tabel 11. Respon Guru pada Penggunaan E-Magazine berbantuan Fliphtml5 pada Materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar

Responden	Total skor	Jumlah skor maksimal	%
Tahjudin, S.Pd.I.	49	50	98

Berdasarkan data tersebut, *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik maupun guru. Isi materinya mudah dimengerti oleh peserta didik, mampu menarik minat mereka, serta membuat mereka merasa senang belajar dengan materi yang terdapat dalam *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* ini. Selain itu, *e-*

magazine ini juga memudahkan dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* pada materi bagaimana aku tumbuh besar dapat dikatakan “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran karena mampu memotivasi peserta didik dalam belajar.



Gambar 2. Persentase Respon Peserta didik dan Guru

Pembahasan

Uji coba produk memerlukan para ahli sebagai validator karena validasi oleh ahli merupakan langkah penting untuk memastikan kualitas, kelayakan, dan kesesuaian produk pembelajaran sebelum digunakan oleh peserta didik secara luas. Para ahli membantu memberikan penilaian objektif dan saran perbaikan agar produk benar-benar efektif, bermanfaat, dan sesuai dengan standar pendidikan (Marisa et al., 2023).

Setelah tahap validasi ahli, tahap uji coba kelayakan melalui tahap implementasi (*Implementation*), tahap

ini diuji coba di kelas V sebanyak 22 peserta didik. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tanggapan peserta didik pada saat penggunaan *e-magazine*. Proses uji coba ini diimplementasikan oleh peneliti yang didampingi guru kelas V MI Miftahussalam. Tujuan dilakukan tahap ini yaitu untuk menguji efektivitas dan keterpakaian produk *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* dalam situasi pembelajaran nyata. Tujuan utama dari tahap ini adalah memastikan bahwa produk berfungsi sesuai tujuan pembelajaran saat digunakan oleh peserta didik (Purnamasari, 2019). Peneliti menggunakan model pembelajaran (*Problem Basic Learning*) PBL karena model ini sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan peserta didik di kelas V (Putri et al., 2020).

Terakhir adalah tahap evaluasi, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *e-magazine* yang telah dibuat. Peneliti menjelaskan cara menggunakan *e-magazine* yang akan dikembangkan kepada peserta didik, setelah itu peserta didik mengamati *e-magazine* yang telah dibuat, dan mengisi angket kuesioner berisi 10 pernyataan. Respon peserta didik

memperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan di sekolah. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan kualitas *e-magazine* berbantuan FlipHTML5 yang telah dikembangkan. Evaluasi ini mencakup analisis hasil belajar siswa, respon pengguna, serta identifikasi kelemahan produk. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar layak digunakan secara luas dalam pembelajaran (Rahmadani, 2024).

Temuan ini dilakukan oleh penelitian (Kurniawan et al., 2023) menunjukkan bahwa media *e-magazine* yang dikembangkan melalui platform FlipHTML5 dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca dan menulis. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 85% siswa membuka dan membaca *e-magazine* tersebut secara aktif. *E-magazine* ini juga dinilai menarik dan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti smartphone dan laptop, serta mendukung pengalaman belajar yang interaktif dengan tampilan yang responsif. Oleh karena itu, penggunaan *e-magazine* berbantuan FlipHTML5 dianggap

efektif dan tepat sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital.

Temuan hasil penelitian (Tarihoran et al., 2022) menyimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan. Hal ini didukung oleh hasil validasi dari dua ahli materi dan dua ahli media, yang menunjukkan bahwa media *e-magazine* memperoleh skor kevalidan masing-masing sebesar 70,24% dan 67,98%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 69,11%. Skor ini termasuk dalam kategori valid menurut kriteria tingkat kevalidan (Sugiyono, 2012). Walaupun terdapat saran perbaikan minor seperti pemilihan warna latar, kejelasan rumus, dan penyesuaian ilustrasi, media ini telah memenuhi standar kelayakan isi, tampilan grafis, bahasa, dan teknis penyajian. Oleh karena itu, berdasarkan data kuantitatif hasil validasi dan masukan kualitatif dari para ahli, media *e-magazine* ini dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Hasil peneliti di atas, jika dibandingkan dengan temuan peneliti yang relevan yang dilakukan (Nadifa et al., 2021) dengan tema Pengembangan *E-modul* Fliphtml5 Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Cerita Bergambar, ada beberapa

perbedaan dan persamaan yang dapat dianalisis. Persamaan terletak pada penggunaan aplikasi fliphtml5 sebagai bahan ajar dalam pembelajaran, dan hasil kelayakan kategori sangat layak dengan persentase 85%. Yang sebanding dengan hasil kelayakan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada materi dan jenjang kelas yang digunakan.

Hasil temuan penelitian ini, menunjukkan adanya rata-rata para ahli dan respon peserta didik yang baik. Hal ini sesuai dengan penelitian-penelitian relevan yang telah disebutkan di atas. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan untuk peserta didik guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Bahan ajar ini, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dapat dilihat dari hasil respon peserta didik yang positif, yang menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi. Bahan ajar yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan *e-magazine* berbantuan fliphtml5

dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di MI Miftahussalam untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan melalui observasi dan wawancara. Pada tahap kedua, dibuat desain *e-magazine* yang berisi materi. Pada tahap ketiga, pengembangan desain *e-magazine* disesuaikan dengan konsep lebih baik, setelah itu melakukan uji validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa. *E-magazine* direvisi agar menghasilkan produk yang menarik dan optimal. Pada tahap keempat, implementasi diuji coba pada 22 peserta didik kelas V untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada tahap terakhir, evaluasi untuk mengetahui dan menilai hasil angket kelayakan media serta tingkat keberhasilan dari *e-magazine* yang telah dibuat.

Kelayakan *e-magazine* berbantuan fliphtml5 dinilai dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon peserta didik dan respon guru. Data dari ahli materi yaitu 94%, ahli media menunjukkan 100%, ahli bahasa menunjukkan 100%, respon dari angket guru

menunjukkan persentase 98%, dan hasil respon peserta didik sebanyak 22 peserta didik menunjukkan persentase 93%. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata penilaian yang tinggi dan respon positif terhadap aspek materi, media, bahasa, respon peserta didik, dan respon guru. Hal ini menunjukkan bahwa pada pengembangan *e-magazine* berbantuan *fliphtml5* pada materi bagaimana aku tumbuh besar berada dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afida, F. R., Nurhayati, E., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan E-Modul FlipHTML5 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 3256-3263.
- Afeni, T. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Pemanasan Global Berbasis Example Non Example untuk Siswa Kelas VII SMPN 05 Seluma*. 42.
- Arief, M. D., Auliah, A., & Hardin, H. (2021). Pengembangan E-Magazine Reaksi Reduksi dan Oksidasi Sebagai Media Pembelajaran Kimia Kelas X SMA/MA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(2).
- Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan Sumber Belajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqia: Islamic Education Journal*. 3(1): 35-42.
- Ervi Rahmadani and Bungawati Bungawati, 'Innovation of Flipbook Teaching Materials in Supporting Student Learning Independence Full Text':, 2024, 2021–23 <<https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i1.7832.U>>.Rahmadani and Bungawati.
- Dahlia, D., Mubarrak, J., & Nasution, M. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip HTML 5 pada Mata Kuliah Bioteknologi di Program Studi Biologi Universitas Pasir Pengaraian. *Journal of Biology, Chemistry, Mathematics and Physics Education*, 1(1), 16-26.
- Fadlilah, U. N., Khamdun, K., & Purbasari, I. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 6(3), 16314–16321. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5387/4420>
- Fauziah, A. Wulandari, S. S. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (2) : 2202- 2012.
- Gama., et al 2022. "Pelatihan Jurnalistik E-Majalah Sekolah SMA Negeri 3 Boyolali." *Jurnal Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):460–70.
- Ghivari, S., Rakhmawan, A., Sidik, R. F., Retno, A. Y., & Fikriyah, A. (2024). Effectiveness Of E-Magazine Integrated With Verses From Al-Qur'an To Improve Students'concept

- Understanding. *Natural Science Education Research (NSER)*, 7(2), 8-14.
- Handika, R., et al. (2021). Pengembangan Majalah Elektronik Biologi Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep. *INKESJAR (Inovasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat untuk Penguatan Merdeka Belajar di Masa Pandemi)*. 560- 574.
- Huda, M. M. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Flip Html 5 Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 4(2), 1-6.
- Islamic Education Vol, 'Development Of Madrasah E-Magazine Throug Online Fliphtml5 To Improve Writing And Reading Lityery Pengembangan E-Magazine Madrasah Melalui Online Fliphtml5 Untuk Meningkatkan literasi baca tulis', 7.1 (2023).
- Jariati,E.,&Yenti,E.(2020). pengembang E-Magazine Berbasis Multipel Representasi untuk Pembelajaran Kimia di SMA pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 138.
- Juliani, S., & Refelita, F. (2022). Desain dan Ujicoba Media Pembelajaran Berbasis E-Magazine dengan Pendekatan Dilemmas Stories sebagai Sumber Belajar Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 4(1), 22-28.
- Khotimah, K., Noorhidayati, N., & Hardiansyah, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Sistem Pernapasan Pada Manusia Di SMA Berbentuk E-Handout Berbasis Flip HTML5. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 106-118.
- Kurniawan, R., Zahrah, F., & Yuliaty, I. (2023). Development of madrasah e-magazine through online fliphtml5 to improve writing and reading literacy. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 7(1), 31-40.
- Limbong, D. Q., & Maharani, S. (2024). Pertumbuhan, Perkembangan dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1911-1918.
- Maisyir, A. Slamet. L. 2022. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Html 5 Sebagai Sumber Belajar Untuk mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Disekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Meulaboh. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*. 10 (4) : 120-128.
- Mardiah, I., Patras, Y. E., & Ganeswara, M. G. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Fliphtml5 Berbantuan Canva Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3354-3363.
- Mawaddah, G. A., & Putera, D. B. R. A. (2024). Pengembangan E-Magazine Tema Lontong Kupang Sidoarjo Pada Materi Unsur, Senyawa Dan Campuran. *UNESA Journal of Chemical Education*, 13(3), 226-237.

- Mufidah, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Flip HTML5 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Suhu Dan Kalor* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Mujiono, A., & Rohman, Y. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Hiragana dan Katakana Berbasis Kodular Kana Tank. *JPBJ*, 10(1). <https://bit.ly/KanaTank>
- Nabila, N. M., Sidik, R. F., Tamam, B., Yasir, M., & Sutarja, M. C. (2024). Pengembangan E-Magazine Berbasis Flipbook Maker Tema Etnosains Pembuatan Arang Batok Kelapa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 7(1), 1-13.
- Nasution, M., & Mubarak, J. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Html 5 Materi Kloning Hewan Mata Kuliah Bioteknologi Mahasiswa Semester V Prodi Biologi Universitas Pasir Pengaraian. *Jurnal Ruang Inovasi Pendidikan*, 1(1), 21-32.
- Ningsih, O. D. (2024). *Pengembangan E-Magazine Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ski Materi Peran Umat Islam Pasca Kemerdekaan Kelas Xi Di Man 4 Bojonegoro* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83-101.
- Nurhadi, A. (2020, November). E-Magazine sebagai Media Pembelajaran Teks Fiksi dan Nonfiksi (Studi Kasus pada Siswa SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari). In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (Vol. 1, No. 01, pp. 861-871).
- Nurul Ainun, N. (2022). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Fliphtml5 Dengan Bantuan Powtoon Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smpn 1 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).
- Oktavian, R., Fauzan, R., & Putra, A. P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar History E-Magazine Berbasis Wakelet Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kesultanan Banten Sebagai Pusat Maritim Nusantara Kelas XI SMA Negeri 1 Petir. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 1046-1053.
- Putri, Z. (2022). *Pengembangan E-Magazine Berbasis Android Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pokok Bahasan Gastropoda Untuk Siswa Kelas X SMA* (Doctoral dissertation, Universitas jambi).
- Qadarwati, L. G. (2023). Pengembangan E-Magazine Berbasis Software Flipbooks Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri Lahat. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(2), 371-384.
- Rachmadhan, G. (2024). *Perancangan E-Magazine tentang Kuliner Legendaris di*

- Surabaya" *Cerita Rasa*" (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jatim).
- Rahima, R., Kaspul, K., & Putra, A. P. (2022). Validitas dan keterbacaan peserta didik kelas X SMA terhadap pengembangan modul elektronik berbasis Flip Html5 konsep protista. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 16(1), 570-580.
- Rahmah, N. A., Fadilah, S. R. N., & Ratnaningsih, N. (2021). Pengembangan E-Modul FLIPHTML Bangun Ruang Sisi Datar berbasis Cerita Bergambar. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 166-173.
- Ramli, I. U., Kurniasih, S., & Herawati, D. (2023). Pengembangan e-magazine untuk meningkatkan keterampilan argumentasi siswa pada materi pembelajaran virus. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi dan Sains Biologi)*, 5(1), 8-12.
- Rezeki, S., Yusnaidar, Y., & Syahri, W. (2020). *Pengembangan E-Magazine Berbasis Metakognisi Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X IPA di SMAN 8 Bungo* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2546>
- Sadiyah, H., Suraida, S., & Syahbani, N. (2021). *Desain e-Modul Berbasis Aplikasi FLIPHTML5 Pada Materi Virus untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Safitri, I. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar E-magazine berbasis Website pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP Negeri 1 Mila Pidie* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Safitri, W. (2023). *Pengembangan e-Magazine Pada Materi Animalia Pokok Bahasan Moluska Berbasis Entrepreneurship untuk Siswa Kelas X SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Shofia, R. N., Rakhmawan, A., Tamam, B., Wahyuni, E. A., & Hadi, W. P. (2024). Peningkatan Literasi Sains Peserta Didik Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual Berbantuan E-Magazine Eco Explorer. *Natural Science Education Research (NSER)*, 7(2), 111-117.
- Setyawan, A., & Faqih, F. I. (2023). Pengembangan e-book interaktif materi kesastraan berkearifan lokal pulau mandangin berbasis aplikasi Flip PDF Professional. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/16910>
- Tarihoran, A. C., Izzati, N., & Fera, M. (2022). Validitas Media E-Magazine pada Materi Barisan dan Deret Kelas XI SMA. *Jurnal Kiprah*, 10(1), 1-11.
- Thahir, A. (2023). *Psikologi Perkembangan: Memahami Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia dari Fase Prenatal sampai Akhir Kehidupan dengan dilengkapi Teori-Teori Perkembangan*. Penerbit Andi.
- Triyono, S. (2021). *Dinamika penyusunan e-modul*. Penerbit

Adab.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=1dMeEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA45&dq=emodul&ots=jSF_gbyiTH&sig=p0crDirPQMwfZp3XpxeGUyBOTlw&redir_esc=y#v=onepage&q=e-modul&f=false

Ulum, B., & Wiyatmo, Y. (2021). Pengembangan e-modul berbasis web fliphtml5 untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif pada topik momentum dan impuls kelas x sma ditinjau dari minat, kemampuan awal, dan respon pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2).

Widyaningrum, W., Cahyono, B. E. H., & Soleh, D. R. (2023). Penggunaan Fliphtml5 Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Sdn Pangongangan Kota Madiun. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 2(3), 23-37.