PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBASIS APLIKASI FLIP PDF *CORPORATE EDITION* MATERI CERITA FIKSI DAN NON FIKSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ivan Maulana Saputra[1], Denna Delawanti C[2], Dwi Agus Setiawan[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
[1]ivanmaulanasaputra111@gmail.com, [2]dennadelawanti@unikama.ac.id,
[3]dwiagussetiawan@unikama.ac.id

ABSTRACT

In Indonesian language learning in elementary schools, there is a tendency to use limited teaching materials, especially those focused on textbooks. This can cause students to feel less interested and potentially reduce their enthusiasm in following the learning materials. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the development of Flip PDF Corporate Edition-based E-Books for fictional and non-fiction story materials for fifth-grade elementary school students. This development research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data analysis in this study uses qualitative and quantitative methods. Based on the results of the assessment of media experts, the percentage was 91.66%, material experts 93.18%, language experts 100%, from the three experts, an average of 94.95% was obtained with the category "very valid". The results of the teacher's practicality test obtained 93.75% with the category "very practical", while limited trials by students obtained 88.88% with the category "very practical", and extensive trials obtained 90.65% with the category "very practical". Meanwhile, the effectiveness test using the N-Gain score obtained 0.8 with the "moderate" category and in percentage terms obtained 82.1 with the "Very Effective" category. So it can be concluded that the use of the Flip PDF Corporate Edition-based E-Book is valid, practical, and effective for use as Indonesian language teaching materials in Elementary Schools.

Keywords: *E-Book, Flip_ PDF_Corporate_Edition, Story, Fiction, Nonfiction*

ABSTRAK

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, terdapat kecenderungan penggunaan bahan ajar yang terbatas, terutama yang berfokus pada buku paket. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dan berpotensi mengurangi semangat mereka dalam mengikuti materi pembelajaran.Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan E-Book berbasis Flip PDF Corporate Edition Materi cerita fiksi dan nonfiksi siswa kelas V SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analisis data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media presentase 91,66%, ahli materi 93,18%, ahli bahasa 100%, dari ketiga ahli tersebut

mendapat rata-rata-rata 94,95% dengan kategori "sangat valid". Hasil dari uji kepraktisan guru diperoleh 93,75% dengan kategori "sangat praktis", sedangkan uji coba terbatas oleh siswa diperoleh 88,88% dengan kategori "sangat praktis", dan uji coba luas diperoleh 90,65% dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan uji keefektifan menggunakan N-Gain score diperoleh 0,8 dengan kategori "sedang" dan dalam persen diperoleh 82,1 dengan kategori "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-Book berbasis Flip PDF Corporate Edition ini valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai bahan ajarBahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
Keywords: *E-Book, Flip_ PDF_Corporate_Edition, Cerita, Fiksi, Nonfiksi*

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perubahan dalam berbagai aspek, termasuk salah satunya adalah perubahan alat bantu mengajar ke era digital, teknologi memberikan dampak yang sangat besar terhadap pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong perubahan paradigma pembelajaran, termasuk perubahan alat bantu mengajar dari yang konvensional menjadi berbasis digital (Izzatika et al., 2024).

Bahan ajar menjadi salah satu faktor yang menyumbangkan suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran (Gustiar Firmansyah et al., 2024). Pembelajaran yang menggunakan buku paket sebagai bahan ajar membuat siswa lebih mudah bosan untuk mengikuti materi pembelajaran,salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran yakni menggunakan bahan ajar yang interaktif (Murtiningtyas, 2022). Kurangnya motivasi belajar siswa dikarenakan guru tidak berinovasi untuk membuat bahan ajar yang menarik (Sari et al., 2025). Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif (Badan et al., 2002).

menggunakan multimedia interaktif ternyata mampu meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi pelajaran, mampu membuat siswa termotivasi sehingga meningkatkan semangat belajar siswa, serta mampu membuat siswa mandiri dan aktif dalam belajar (Saputri et al., 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam

penyampaian materi, menjadi salah satu factor penyebab materi pelajaran tidak dapat diserap seutuhnya (Chrisyarani, 2018). Pendidik harus menciptakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada siswa (Zuriah et al., 2016). Menggunakan bahan ajar pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Selain itu, Bahan ajar pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku siswa (Lestari et al., 2025).

Salah satu bahan ajar yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dengan menggunakan E-Book yang dilengkapi gambar, animasi, dan narasi. E-Book dapat menyederhanakan materi kompleks dan membantu siswa memahami konsep yang abstrak (Aprilia et al,2017). Sejalan dengan pendapat (Cahyati, 2023) bahan ajar pembelajaran E-Book memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. E-Book yang baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Manfaat dari E-Book memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar tanpa batasan fisik, sehingga mereka dapat belajar dari mana saja dan kapan saja (Sonia & Yuliani, 2023). Dengan E-Book, siswa tidak lagi terbatas oleh keberadaan buku fisik atau waktu tertentu, melainkan dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau computer (Nadhifah, 2022). Dengan E-Book, siswa dapat memilih waktu dan tempat yang paling nyaman untuk belajar, yang dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. E-book sering dilengkapi dengan elemen multimedia seperti video, audio, dan animasi, yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan membantu pemahaman konsep yang lebih kompleks (Sonia & Yuliani, 2023). E-book memungkinkan siswa atau pelajar untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. dengan adanya buku digital ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan E-Book sebagai

perantara (F. S. Ningsih & Ulya, 2018). Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan E-Book cerita bergambar. E-Book dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakkan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media buku digital. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan materi dari pada tanpa bantuan E- Book (Aprilia et al., 2017).

Dalam konteks ini, Flip PDF Corporate Edition hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan pengembangan E-Book dengan fitur multimedia seperti menambah vidio pembelajaran, vidio animasi dan juga dapat menambahkan gambar,audio dan teks yang interaktif (Tralisno & Alfi, 2024). Aplikasi ini juga mendukung penyimpanan dalam berbagai format digital sehingga mudah diakses kapan saja dan di mana saja (Sahgal, 2024). Salah satu materi yang dapat dikembangkan dalam bahan ajar E–Book berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition adalah materi cerita fiksi dan non fiksi. Berdasarkan penelitian (Elvinawati et al, 2022 & Fauzi et al, 2021) E-Book ini bisa memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. penggunaan E-Book berbasis Flip PDF Corporate Edition mampu meningkatkan interaksi siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan menumbuhkan minat belajar. Software Flip PDF Corporate Edition dipilih untuk pengembangan E-Book karena pengoperasiannya mudah (user friendly) serta memiliki tampilan yang menarik, sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi (Elvinawati et al., 2022). Salah satu materi yang dapat dikembangkan dalam media E–Book adalah materi cerita fiksi dan non fiksi. Dalam pengembangan E-Book berbasis berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting di era digital sekarang, untuk meningkatkan ketrampilan literasi siswa karena pada E-Book berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition ini dapat dilengkapi dengan elemen interaktif seperti video, audio, dan kuis. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menarik (Dias Kusuma Dewi et al., 2023).

Potensi E-Book berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition sangat

besar, namun implementasinya masih sulit. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa saat pembelajaran di kelas pada materi cerita fiksi dan non fiksi yang dilakukan peneliti di SDN Mangunrejo 2, Pembelajaran materi cerita fiksi dan non fiksi disekolah dasar, khususnya di kelas V merupakan bagian penting dari kurikulum bahasa indonesia, namun banyak siswa yang kesulitan memahami materi tersebut dan merasa bosan. Setelah peneliti melakukan wawancara kepada Guru dan Siswa, peneliti juga melakukan pengamatan pada kelas V di SDN Mangunrejo 2, Dari hasil wawancara kepada guru kelas 5 dan siswa, serta pengamatan di kelas bahwa penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan interaktif (Buku paket dan LKS) sering kali menyebabkan siswa kehilangan minat dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa indonesia. Dan pada saat pembelajaran guru masih belum memanfaatkan kemajuan teknologi seperti penggunaan bahan ajar yang interaktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu Penggunaan aplikasi Flip PDF Corporate Edition pada penelitian tersebut dapat meningkatkan pemahaman materi sehingga memperoleh hasil yang baik (Usman et al., 2023). Penelitian lain juga memperoleh Hasil penelitian tersebut bahwa dapat membuat peserta didik untuk semangat dalam belajar, tidak membuat suasana belajar menjadi membosankan, materi yang disajikan mudah dipahami, dan sangat mudah digunakan (Diana Rossa Martatiyana & Lina Novita, 2022). Kemudian diperkuat kembali melalui penelitian lain yang menunjukkan hasil bahwasanya bahan ajar yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (A. M. Ningsih & Suriani, 2024). Dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Flip PDF Corporate Edition dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi aktif, efektif dan interaktif. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan E-Book yang dapat di aplikasikan pada siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi cerita fiksi dan non fiksi, yang menjadi pembeda pada penelitian yang terdahulu adalah pada

pengembangan E-Book dan pada materi Bahasa Indonesia cerita fiksi dan non fiksi kelas 5 sekolah dasar. Dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan gagasan tinjauan dari penelitian sebelumnya dan kebutuhan lapangan peneliti ingin menginovasi kegitan belajar yang menarik, maka peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan E-Book Berbasis Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Materi Cerita Fiksi Dan Non Fiksi Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Book berbasis Flip PDF Corporate Edition materi cerita fiksi dan nonfiksi siswa kelas V yang dapat digunakan untuk mengajar perbedaan unsur – unsur pada cerita fiksi maupun nonfiksi. serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan bahan ajar yang inovatif dan efektif, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. Peneliti mengembangkan bahan ajar elektronik berbasis E-Book yang didalamnya terdapat materi perbedaan unsur-unsur cerita fiksi dan nonfiksi yang mencakup pengertian, unsur-unsur dan contoh cerita fiksi dan non fiksi. Dan juga berbagai fitur berupa vidio pembelajaran, vidio animasi, serta gambar,audio, teks yang interaktif, latihan soal dan soal evaluasi dalam bentuk Quiziz. Peneliti berharap dapat membantu siswa lebih memahami materi perbedaan unsur-unsur cerita fiksi dan nonfiksi serta meningkatkan minat membaca siswa, sehingga menciptakan pengalaman dan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

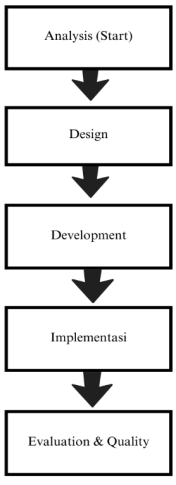
B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) atau yang biasa disebut dengan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mangunrejo 2 Kabupaten Malang dengan jumlah siswa 11 orang. Peneliti melakukan observasi dan

wawancara dengan guru kelas V. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti menyusun desain dan pengembangan E-Book berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition sebagai solusi dalam pemanfaatan bahan ajar digital yang diharapkan dapat menambah literasi siswa dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi dan nonfiksi.

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas kepada 5 siswa kelas V Sekolah Dasar kemudian diuji cobakan secara menyeluruh kepada seluruh anggota kelas V Sekolah Dasar. Selanjutnya pada tahap evaluasi yakni mengetahui apakah produk telah efektif digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Rachma et al., 2023)

Penelitian pengembangan E-Book berbasis Flip PDF Corporate Edition menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif diperoleh dari hasil implementasi E-Book berbasis Flip PDF Corporate Edition untuk menilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk melalui instrumen lembar validasi ahli materi, bahasa, dan media, angket kepraktisan serta lembar pretest dan posttest. Pada data kuantitatif diperoleh dari hasil skor yang diberikan validator ahli materi, media dan bahasa, serta kepraktisan guru dan siswa. Berikut adalah analisis untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran:

Pada analisis kevalidan dilakukan dengan penskoran dari hasil analisis data dan validasi dari dosen ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dengan presentase sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Kevalidan

No	Interval	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Tidak Valid

Analisis kepraktisan E-Book pembelajaran melalui kepraktisan guru dan peserta didik dengan data yang dikumpulkan melalui angket guru dengan presentase sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Kepraktisan

No	Interval	Keterangan
1	80% < P≤ 100%	Sangat Praktis
2	60% < P≤ 80%	Praktis
3	400% < P≤ 60%	Cukup Praktis
4	20% < P≤ 40%	Kurang Praktis
5	0% < P≤ 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Pembelajaran et al., 2024)

Analisis data keefektifan dilakukan melalui hasil pre-test dan post-test yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan rumus *N-Gain Score* dengan presentase sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor postttest-skor pretest}}{\text{skor maksimal-skor pretest}}$$

Tabel 3. Presentase Keefektifan

***Normalized Gain* (g) Persen**	**Kriteria**
≥ 76%	Sangat efektif
56% ≤ N-Gain persen ≤ 75%	Efektif
40% ≤ N-Gain persen ≤ 55%	Kurang efektif
≤ 40%	Tidak efektif

Sumber: (Prasetyo et al., 2024) dengan dimofikasi

Setelah menggunakan N-Gain Score untuk melihat perbedaan antara pretes dan postest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas V sekolah dasar yang berada di kabupaten malang, dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk agar dapat bermanfaat di Masyarakat luas (Waruwu, 2024).

Dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). ADDIE disusun secara sistematis dan berurutan sehingga memudahkan pendidik untuk menggunakannya. Menggunakan model ADDIE dikarenakan model tersebut sistmatis dan terstruktur (Sultan & Kasim, 2024).

Tahap analisis (analysis), didapatkan bahwa penggunaan bahan ajar di kelas V Sekolah Dasar masih bersifat tradisional dan konvesional. sehingga siswa

merasa cepat bosan pada proses pembelajaran.Adanya penggunaan bahan ajar digital maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal (Dita, 2022) Selain itu guru juga belum menggunakan bahan ajar yang interaktif. Dengan hal ini peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa agar lebih menarik dan tidak merasa cepat bosan.

Tahap desain (design) peneliti merancang untuk mengembangkan E-Book pembelajaran berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition dengan berbantuan aplikasi canva yang berisi materi, soal atau kuis, dan video pembelajaran serta video animasi pada materi cerita fiksi dan nonfiksi untuk kelas V. Peneliti menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate Edition karena pengembangan E-Book pembelajaran berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition menawarkan beberapa fitur yang dapat digunakan oleh siswa (Amanila, 2024). Aplikasi Flip PDF Corporate Edition adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar interaktif secara online (Dias Kusuma Dewi et al., 2023). Dengan aplikasi ini, materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sahgal, 2024). Pada tahapan ini peneliti merancang E-Book agar tampilan lebih menarik dan menjadikan siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan saat melakukan pembelajaran karena tampilan yang sangat menarik.

Dengan fitur-fitur multimedia seperti vidio pembelajaran, vidio animasi dan juga gambar,audio dan teks yang interaktif, aplikasi ini dirancang untuk mengubah bahan ajar tradisional menjadi format digital yang interaktif (Widiyasari et al., 2024). Salah satu keunggulan Flip PDF Corporate Edition adalah kemampuannya untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, seperti vidio pembelajaran, vidio animasi dan juga gambar,audio dan teks yang interaktif, yang dapat meningkatkan minat membaca siswa dalam belajar. Dengan Flip PDF Corporate Edition, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, karena siswa dapat

mengakses materi kapan saja dan di mana saja, menggunakan perangkat yang mereka miliki (Firtsanianta & Khofifah, 2022). Pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi dapat mengatasi keterbatasan penggunaan bahan ajar tradisional yang cenderung monoton dan kurang menarik. Dengan bahan ajar interaktif ini, siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar Bahasa Indonesia (Furqon, 2024).



Gambar 2. Desain E-Book pembelajaran

Tahap pengembangan (*development*) media ini aplikasi berbentuk bahan ajar yang berisi materi, kuis, video pembelajaran pada materi cerita fiksi dan non fiksi dimana siswa dapat mengakses melalui *smartphone* maupun laptop. Setelah E-Book selesai dikembangkan, dilakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut saran-saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk produk yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti dan kevalidan yang dihasilkan produk.

Setelah melalui tahap perbaikan dan saran-saran yang diberikan oleh para ahli dan merasa produk yang peneliti buat susad sesuai. Hasil dari validator ahli media sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Valid”, ahli bahasa 100% dengan kategori “Sangat Valid”, dan ahli materi sebesar 95,45% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga rata-rata yang dihasilkan dari validasi ahli media, bahasa, dan materi mendapatkan presentase sebesar 93,18% dengan kategori “Sangat Valid”.

Setelah adanya perbaikan media, maka akan diimplementasikan dan diuji cobakan secara terbatas kepada 5 siswa yang kemudian akan diberikan angket. Tahapan pertama yang dilakukan adalah siswa menggunakan

smartphone atau handphone untuk mengakses link / QR yang telah diberikan. Kemudian siswa dapat mengakses aplikasi Flip PDF Corporate Edition dengan berbagai fitur yang telah disiapkan seperti materi, video pembelajaran, video animasi, dan contoh soal. Kelebihan dari aplikasi Flip PDF Corporate Edition yaitu dapat menyematkan berbagai elemen multimedia seperti audio, video (offline dan online), animasi, teks, tautan, dan Flash secara mudah dengan fitur drag-and-drop. Audio dapat disinkronkan dengan teks menggunakan asisten text-to-audio (Alfi, 2024).

Tabel 4. Hasil kevalidan ahli materi

Nama	Skor	Skor ideal / maksimal	Hasil
R	41	44	93%

Hasil yang didapat dari angket yang diisi oleh ahli materi untuk menentukan kevalidan materi dalam produk yang peneliti kembangkan adalah 93%

Tabel 5. Hasil kevalidan ahli bahasa

Nama	Skor	Skor ideal / maksimal	Hasil
HW	32	32	100%

Hasil yang didapat dari angket yang diisi oleh ahli bahasa untuk menentukan kevalidan bahasa dalam produk yang peneliti kembangkan adalah 100%

Tabel 6. Hasil kevalidan ahli media

Nama	Skor	Skor ideal/ maksimal	Hasil
AG	44	48	91 %

Hasil yang didapat dari angket yang diisi oleh ahli media untuk menentukan kevalidan media dalam produk yang peneliti kembangkan adalah 91%.

Setelah melalui tahap pengembangan yakni pada tahap implementasi. Implementasi dimulai dengan memberikan angket kepraktisan kepada guru dan siswa dengan melakukan uji coba terbatas 5 siswa. Selanjutnya diuji coba kepada 11 siswa kelas V A di salah satu sekolah dasar di kota malang untuk mengukur kepraktisan media secara menyeluruh. Hasil dari kepraktisan siswa terbatas sebesar 88,88% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan uji coba luas mendapatkan hasil sebesar 90,65% dengan kategori “Sangat Praktis”, pada kepraktisan guru mendapatkan hasil 93,75%

dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 7. Hasil kepraktisan siswa SD Negeri 1 Mangunrejo

NO	NAMA	SKOR	SKOR IDEAl / MAKSIMAL
1	ANIF	31	36
2	L	31	36
3	NF	33	36
4	RKA	32	36
5	RWs	33	36
TOTAL		**160**	**180**

P (Uji coba skala kecil) = $\frac{160}{180} \times 100 = 88{,}88$

Tahap selanjutnya adalah evaluasi (*evalutaion*) Dalam tahap ini, produk yang telah dikembangkan dapat diketahui apakah produk tersebut efektif atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan rumus *N-Gain Score* yang diperoleh hasil:

Tabel 8. Hasil Uji Keefektifan menggunakan N-Gain Score di SD Negeri 1 Mangunrejo

Aspek	Rata-Rata	Kriteria
Pretest	44,5	-
Postest	90,5	-
N-Gain Score	0,8	Tinggi
N-Gain Score (%)	82,1%	Sangat Efektif

Dengan demikian penggunaan E-Book berbasis Flip PDF Corporate Edition untuk melatih keterampilan literasi membaca siswa dan mendapatkan dampak positif bagi siswa. Hal ini relevan dengan penelitian sebelumnya bahwa bahan ajar berbasis Flip PDF Corporate Edition pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar strategis digunakan pada pembelajaran Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Pada Kelas V Sekolah Dasar membuktikan bahwa sangat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Rahman, 2023).

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan E-Book berbasisi Flip PDF Corporate Edition materi cerita fiksi dan nonfiksi siswa kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa aplikasi Flip PDF Corporate Edition efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi materi menunjukkan skor rata-rata 93,18%, validasi ahli media 91,66%, dan ahli bahasa 100% dengan rata-rata ketiga validasi tersebut 94,95%. Tanggapan siswa terhadap penggunaan E-Book dengan aplikasi Flip PDF Corporate Edition memperoleh rata-rata 90,65%,

dan tanggapan oleh guru mencapai 93,75% yang menyatakan bahwa penggunaan media praktis digunakan. Penelitian lebih lanjut yakni mengukur keefektifan media, dimana menggunakan N-Gain Score mendapatkan hasil 0,8 dengan kategori sedang dan memiliki presentase 82,1% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Flip PDF Corporate Edition efektif digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Saran yang diperoleh dari E-Book berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition ini adalah Bahan ajar yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif bahan ajar pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fiksi dan nonfiksi untuk meningkatkan literasi membaca siswa dan pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi dan nonfiksi. Kepada Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar E-Book berbasis aplikasi Flip PDF Corporate Edition dengan penambahan spesifikasi mendukung lainnya dan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.

DAFTAR PUSTAKA

Alfi, A. T. (2024). Efektivitas E-Modul Matematika Menggunakan Flip PDF Corporate Edition Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik . *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2642-2651.

Amanila, A. N. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Materi Negara Kesatuan Republik Indonesia*. 3047–6275.

Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasarr. *Teknodika*, *15*(2), 75. https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749

Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *3*(14), 12.

Bahasa, P., & Sastra, D. A. N. (2025). *1) , 2) , 3)*. *10*.

Basna, N., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Gaya Dan Energi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, *9*(2), 666. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.18367

Cahyati, F. A. (2023). *PENGEMBANGAN E-BOOK CERITA BERGAMBAR PROSES TERJADINYA HUJAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR Febi Ayu Cahyati Maryam Isnaini Damayanti , S . Pd ., M . Pd Abstrak*. *2017*, 1855–1865.

Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka

Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *2*(1), 57. https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199

Diana Rossa Martatiyana, Lina Novita, R. P. (2022). Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 99–112. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.10552

Dias Kusuma Dewi, Lucia Tri Pangesthi, Sri Handajani, & Ita Fatkhur Romadhoni. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK. *Journal of Creative Student Research*, *1*(2), 279–292. https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1503

Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *3*(01), 73–85. https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679

Elvinawati, Novia Anjani Safitri, & Salastri Rohiat. (2022). Pengembangan E-Modul Kimia Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Larutan Penyangga. *Alotrop*, *6*(2), 156–164. https://doi.org/10.33369/alo.v6i2.25512

Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.

Furqon, M. (2024). *Validitas Bahan Ajar Interaktif Flip PDF Corporate Edition Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang*. *8*, 42481–42492.

Gustiar Firmansyah, N., Mufizar, T., & Siti Sundari, S. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(3), 3712–3720. https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9547

Izzatika, A., Keguruan, F., & Lampung, U. (2024). *1 , 2 , 3,*. *9*(1), 60–67.

Lestari, C. A., Ana Dwi Lestari, Innayatul Magfirah, & Samsul Susilawati. (2025). Peran Bahan Ajar, Media Dan Sumber Belajar: Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, *7*(1), 1–21. https://doi.org/10.20885/tullab.vol7.iss1.art1

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 311–326. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Maritsa. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Murtiningtyas, D. (2022). *Development of React-Based LKPD (Relating , Experience , Applying , Cooperating and Transferring) On Comparisonal Materials in MTs*. *2*(3), 132–139. https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx

Nadhifah, Q. (2022). E-Book Dalam Sistem Pendidikan 4.0 Di Indonesia Pada Tingkat Pendidikan Tinggi Era Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *9*(1), 41. https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i1.33894

Ningsih, A. M., & Suriani, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Narasi MenggunakanAplikasi Flip Pdf Corporate Berbasis Radec Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 5387–5395.

Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2018). *Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka Farikha*. *4*(1), 45–53.

Pembelajaran, J., Jurnal, :, Pendidikan, P., Saputra, W., Pasaribu, F. T., & Ramalisa, Y. (2024). Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Stem Menggunakan Plotagon Studio Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sma Islam Al-Falah Kota Jambi. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, *8*(2), 7–19.

Prasetyo, A. D., Pendidikan, I., & Surakarta, U. M. (2024). *Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar*. *4*, 137–146. https://doi.org/10.56972/jikm.v4i2.Submit

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Sahgal, A. (2024). Опыт аудита обеспечения качества и безопасности медицинской деятельности в медицинской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасностьNo Title. *Вестник Росздравнадзора*, *4*(1), 9–15.

Saputri, F., Nugraheni, A. S., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2021). *edagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*. *19*(01), 59–68.

Sari, U. A., Nadiroha, W., & Adrias, A. (2025). *PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. *8*(1), 111–116.

Sonia, S., & Yuliani, Y. (2023). Keefektifan Penggunaan E-Book Interaktif Enzim sebagai Bahan Ajar untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, *4*(2), 113–124. https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p113-124

Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. *8*.

Tralisno, A., & Alfi, S. (2024). Efektivitas E-Modul Matematika Menggunakan Flip PDF Corporate Edition Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, *2*(8), 2642–2651. https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple

Usman, A., Dewi, K. N., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, *3*(1), 1–7.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Widiyasari, R., Astriyani, A., Ramadianti, W., Anindya, D., Pedagogi, P., Keguruan, F., & Bengkulu, U. M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika Berbasis Flip Pdf Corporate untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, *November*.

Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). *IbM GURU DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KREATIF INOVATIF BERBASIS POTENSI LOKAL Nurul Zuriah 1 , Hari Sunaryo 2 , Nurbani Yusuf 3*. *13*, 39–49.