PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN *ANYFLIP* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI MASYARAKAT DI DAERAHKU

Puput Cahyani[1], Elly Sukmanasa[2], Didit Ardianto[2]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan, Bogor
[1]puputcahyani91@gmail.com [2]ellysukmanasa@unpak.ac.id
[3]diditardianto@unpak.ac.id

ABSTRACT

E-book is a book in digital format that offers a richer reading experience with multimedia features. However, at SDN Ciluar 02, Bogor Regency, it is not yet varied and not yet digital. Therefore, in the learning process, it is necessary to develop printed teaching materials into digital teaching materials to make them more interesting and varied. The study was aimed at developing and finding out the feasibility of teaching materials assisted by anyflip on the Community in my area material. This study is a Research and Development (R&D) study with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research method. The data collection technique in this study used an instrument sheet in the form of a questionnaire. Product testing was carried out by media experts, language experts, material experts 1 and material experts 2. The assessment results from media experts were 98%, language experts 96%, material experts 1 96%, and material experts 2 98% which means it is very feasible to be implemented. And based on the limited trial conducted on 22 grade IV students, they obtained a percentage value of 97%, and obtained a percentage value of the student learning interest trial of 93.91%, which means that the e-book assisted by anyflip on the material of the Community in my area is very suitable for use in the learning process and can increase learning interest in students.

Keywords: E-book, Anyflip, Learning Interest

ABSTRAK

E-book merupakan buku dalam format digital yang menawarkan pengalaman membaca yang lebih kaya dengan adanya fitur multimedia. Namun di SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor, belum bervariatif serta belum bersifat digital. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran diperlukan adanya pengembangan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar digital agar lebih menarik serta bervariatif. Penelitian ditunjukan untuk mengembangkan serta mencari tahu kelayakan bahan ajar berbantuan *anyflip* pada materi Masyarakat di daerahku. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D*) dengan metode penelitian *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrument yang berupa angket. Uji produk dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi 1 dan ahli materi 2. Hasil

penilaian dari ahli media 98%, ahli bahasa 96%, ahli materi 1 96%, dan ahli materi 2 98% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 22 orang memperoleh nilai presentase sebesar 97%, serta memperoleh nilai presentase uji coba minat belajar peserta didik sebesar 93,91% yang artinya e-book berbantuan *anyflip* pada materi Masyarakat di daerahku sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Kata Kunci: E-book, Anyflip, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada zaman modern ini memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan. Kemajuan teknologi menawarkan beragam inovasi untuk mendukung proses belajar-mengajar. Mulai dari sarana dan prasarana, karakteristik peserta didik, hingga perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan sebagai kunci dalam menghadapi era yang semakin maju, sehingga inovasi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Negeri Ciluar 02, peserta didik hanya menggunakan buku cetak yang sudah disediakan oleh sekolah dalam proses pembelajaran dan tidak memiliki buku pegangan lainnya. Peserta didik juga belum menggunakan bahan ajar digital seperti *e-book* sehingga bahan ajar yang ada di sekolah tidak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menghambat proses belajar peserta didik, karena kurang tertarik serta kurang meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga sangat mudah bosan saat guru menjelaskan. Maka dari itu, diperlukannya pengembangan bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini belum efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, kurang menarik perhatian, serta peserta didik yang mudah bosan pada saat pembelajaran. Metode pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan *e-book* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan *e-book* dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam

pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik menggunakan *e-book* sebagai alat bantu pengajaran dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan suatu *e-book* yang diperlukan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk lebih bersemangat dan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan bahan ajar elektronik bisa memanfaatkan aplikasi atau web pendukung, yakni dengan menggunakan aplikasi *anyflip*

Penelitian terdahulu yang mendukung permasalahan ini yaitu Sukmana et al., (2022) berdasarkan penilaian ahli dan percobaan pada peserta didik kelas V SD, materi pembelajaran IPA berbentuk *e-book* dengan pendekatan saintifik, khususnya materi siklus air, terbukti sangat baik dan layak sebagai bahan ajar pendukung. Studi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada performa peserta didik setelah memakai *e-book* ini, dengan peningkatan rata-rata skor dari 51 menjadi 86,5. Ini membuktikan efektivitas *e-book* tersebut dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi siklus air.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Damayanti et al., (2023) mengungkapkan bahwa Analisis skor rata-rata pretest, posttest, dan n-gain memperlihatkan peningkatan pemahaman peserta didik yang signifikan setelah penggunaan bahan ajar *e-book*. Survei juga menunjukkan respons yang sangat positif dari guru dan peserta didik terhadap kelayakan dan efektivitas *e-book* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* yang dibuat menggunakan Flippdf Corporate pada subtema 2 "Perubahan Lingkungan" untuk kelas 1 telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian dan Pengembangan, yang umum dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D),* merupakan suatu pendekatan yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru, menyelesaikan permasalahan tertentu, serta mengembangkan produk, proses, maupun layanan. Menurut Marcela et al., (2022) Metode

penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa tahap. Tahapan ini meliputi identifikasi kebutuhan, perancangan produk, pembuatan produk, dan pengujian keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2019) mengatakan bahwa pengembangan produk yang sukses memerlukan dua tahap penelitian utama: pertama, untuk memahami kebutuhan pengguna. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas produk yang telah dikembangkan. Dalam proses pengembangan produk, diperlukan strategi yang selaras dengan tujuan yang hendak dicapai agar setiap tahapan dan langkah pengembangan dapat dilaksanakan secara terstruktur dan terarah. Pada pengembangan bahan ajar berupa *e-book* ini, digunakan model pengembangan *ADDIE*, yang bersifat fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai model pembelajaran maupun pengembangan bahan ajar.

Penelitian ini dilakukan di Sekola Dasar Ciluar 02 Kabupaten Bogor Waktu Penelitian ini akan dilakukan pada semester genap tahun 2024/2025.

Pada subjek penelitian ini terdiri dari dua subjek yaitu validator yang terdiri dari dua subjek dan peserta didik kelas IV di SDN Ciluar 02 sebagai responden untuk mengetahui respon dalam penggunaan bahan ajar *e-book*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap *Development*

Ahli Media

Hasil penilaian terhadap produk pengembangan ini menunjukkan kualifikasi antara 80% - 100%, artinya produk pengembangan *e-book* berbantuan *anyflip* ini dianggap sangat layak dipakai dilapangan yang kategori "Sangat Layak" atau "Revisi Seperlunya". Dengan demikian, produk pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* ini secara umum dinilai sangat layak untuk diimplementasikan di lapangan. Beberapa aspek memerlukan perhatian dan perbaikan lebih lanjut guna mengoptimalkan kualitas dan efektivitas *e-book* bagi peserta didik.

Ahli Bahasa

Hasil penilaian terhadap produk pengembangan ini menunjukkan kualifikasi antara 80% - 100%, artinya produk pengembangan *e-book*

berbantuan *anyflip* ini dianggap sangat layak dipakai dilapangan yang kategori "Sangat Layak, dapat revisi seperlunya". Dengan demikian, produk pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* ini secara umum dinilai sangat layak untuk diimplementasikan di lapangan. Beberapa aspek memerlukan perhatian dan perbaikan lebih lanjut guna mengoptimalkan kualitas dan efektivitas *e-book* bagi peserta didik.

Ahli Materi

Hasil penilaian terhadap produk pengembangan ini menunjukkan kualifikasi antara 80% - 100%, artinya produk pengembangan *e-book* berbantuan *anyflip* ini dianggap sangat layak dipakai dilapangan yang kategori "Sangat Layak, dapat revisi seperlunya". Dengan demikian, produk pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* ini secara umum dinilai sangat layak untuk diimplementasikan di lapangan. Beberapa aspek memerlukan perhatian dan perbaikan lebih lanjut guna mengoptimalkan kualitas dan efektivitas *e-book* bagi peserta didik.

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, data yang diperoleh dari nilai rata-rata validasi akan ditransformasikan untuk menarik simpulan mengenai validasi *e-book* berbantuan *Anyflip*. Berdasarkan analisis kelayakan terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* dalam materi Masyarakat di Daerahku, temuan yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Interprestasi Penilaian Angket Validasi Ahli

Validator	**Penilaian *e-book* berbantuan *anyflip* secara keseluruhan**
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi 1	Sangat Layak
Ahli Materi 2	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi 1, dan ahli materi 2, diperoleh rata - rata persentase total sebesar 97%, dengan kriteria "Sangat Layak, tidak memerlukan revisi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku untuk peserta didik kelas IV-A memenuhi standar kelayakan yang tinggi untuk diuji cobakan di tingkat sekolah dasar.

Tahap *Implementation*

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian terhadap 22 peserta didik sebagaimana terlampir pada tabel, *e-book* berbantuan *Anyflip* menunjukkan respons yang sangat positif. Hal ini terindikasi dari rerata persentase skor yang diberikan oleh peserta didik, yaitu sebesar 97%. Mengacu pada kriteria kelayakan, persentase tersebut berada dalam rentang 80% - 100%, sehingga *e-book* berbantuan *Anyflip* ini dikategorikan "Sangat Layak" untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran materi Masyarakat di daerahku tanpa memerlukan adanya revisi.

Setelah melalui tahapan respon peserta didik, terdapat tahapan Respons Guru dalam pembelajaran pada materi Masyarakat di daerahku. Berikut adalah formula kuantitatif yang dipergunakan untuk mengelola data hasil analisis respon guru.

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian terhadap respon guru menunjukkan respons yang sangat positif. Hal ini terindikasi dari rerata persentase skor yang diberikan oleh peserta didik, yaitu sebesar 88%. Mengacu pada kriteria kelayakan, persentase tersebut berada dalam rentang 80% - 100%, sehingga *e-book* berbantuan *Anyflip* ini dikategorikan "Sangat Layak" untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran materi Masyarakat di daerahku tanpa memerlukan adanya revisi.

Setelah melalui tahapan respon peserta didik, terdapat tahapan mengukur minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *e-book* berbantuan *anyflip*

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian terhadap minat belajar menunjukkan respons yang sangat positif. Hal ini terindikasi dari rerata persentase skor yang diberikan oleh peserta didik, yaitu sebesar 93,91%. Mengacu pada kriteria minat belajar, persentase tersebut berada dalam rentang 80% - 100%, sehingga *e-book* berbantuan *Anyflip* ini dikategorikan "Sangat Layak" untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran materi Masyarakat di daerahku untuk mengukur minat belajar peserta didik.

Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi dalam model pengembangan *ADDIE* merupakan tahap akhir. Setelah produk direvisi berdasarkan masukan sebelumnya,

peneliti melaksanakan uji coba kepada target sasaran, yakni peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV - A SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor, didasarkan pada identifikasi permasalahan pembelajaran di kelas tersebut yang terungkap selama kegiatan pra-penelitian.

Pada tahap evaluasi, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan mereka setelah menggunakan e-book berbantuan Anyflip pada materi Masyarakat di Daerahku. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk menilai kelayakan e-book berbantuan Anyflip pada materi tersebut yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan data hasil penelitian pada tahap implementasi, penggunaan e-book berbantuan Anyflip pada materi Masyarakat di Daerahku memperoleh respons positif dari guru kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan persentase penilaian yang diberikan oleh guru sebesar 88%. Persentase tersebut berada dalam kategori sangat layak, yaitu pada rentang 80% hingga 100%, sehingga e-book berbantuan Anyflip dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

Selain itu, data juga menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam e-book berbantuan Anyflip pada materi Masyarakat di Daerahku mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penyajian data hasil validasi oleh para ahli, serta tanggapan dari peserta didik dan guru, telah ditampilkan sebelumnya dalam bentuk diagram persentase. Berdasarkan hasil validasi tersebut, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Persentase hasil validasi dari masing-masing ahli adalah sebagai berikut: ahli media sebesar 98%, ahli materi 1 sebesar 96%, ahli materi 2 sebesar 98%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Selain itu, hasil tanggapan dari 22 peserta didik menunjukkan persentase sebesar 97%, sementara respons dari guru kelas mencapai 88%. Adapun tingkat ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar ini tercatat sebesar 93,91%. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan memperoleh apresiasi dan respons yang positif dari seluruh pihak yang berperan dalam proses evaluasi dan

Pembahasan

E-book merupakan sebuah media pembelajaran digital yang menyajikan informasi berupa teks dan gambar, serta dapat disertai dengan animasi dan video, yang dapat diakses melalui perangkat smartphone, laptop, dan computer. Selain itu pengunaan *e-book* dapat diakses kapanpun dan dimanapun karena *e-book* bersifat buku yang praktis saat digunakan. *E-book* atau *electronic book* diartikan sebagai format penerbitan dengan berbagai jenis seperti teks dalam format digital, buku yang diconvert menjadi digital, platform baca digital, dan lain-lain (Puspita & Irwansyah, 2018). Selain itu menurut pendapat Retno Palupi et al., (2022) *E-book* merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia.

Pemanfaatan *e-book* sebagai bahan ajar memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan di sekolah harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karena berfungsi sebagai indikator dalam mengukur keberhasilan proses belajar. Bahan ajar yang dirancang dengan baik diharapkan mampu menumbuhkan motivasi, membangkitkan respons positif, serta meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara inovatif dan efisien agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Hasil wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih belum menunjukkan inovasi yang memadai. Dalam proses pembelajaran guru masih terbatas pada penggunaan buku paket sebagai media utama dalam menyampaikan materi, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang menarik, yang berdampak pada munculnya rasa jenuh pada peserta didik.

Sehubungan permasalahan yang ada di sekolah diperlukannya inovasi dalam pengembangan materi ajar yang lebih menarik dan efektif yaitu salah satunya penggunaan bahan ajar *e-book* berbantuan *anyflip*. *Anyflip* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat animasi ebook yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dalam setiap kesempatan (Handayati, 2020). Sedangkan menurut pendapat Syafutra et al., (2022) dapat dikemukakan bahwa salah satu bahan ajar dapat dibuat berbantuan android yang cukup praktis, efektif efisien (tidak memerlukan banyak biaya) untuk mendapatkannya adalah bahan ajar non cetak berbantuan *e-book* dengan menggunakan software *anyflip*. Menurut pendapat Sofyan, Rostikawati., (2023) *Anyflip* yang dikembangkan adalah *anyflip* book online untuk mengeksplor literasi digital dan berpikir kritis peserta didik.

Pada tahap pertama, dilakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan di kelas IV-A SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor, yang ditemukan melalui observasi dan wawancara dengan guru yaitu kurangnya pembelajaran menarik dan bahan ajar yang berbantuan teknologi. Pada tahap kedua, dilakukan perancangan desain *e-book* berbantuan *anyflip* dengan mengumpulkan referensi, memilih template desain di canva, dan memasukkan materi pembelajaran serta gambar yang relevan dengan materi "Masyarakat di Daerahku". Terakhir, dibuat instrumen angket untuk validasi, respon peserta didik dan instrument angket minat belajar peserta didik.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap pengembangan dilakukannya penyusunan bahan ajar yang disesuaikan dengan desain yang telah dibuat sebelumnya, serta produk yang dihasilkan disusun mengikuti rancangan yang telah ditetapkan. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu melakukan konsultasi dengan pembimbing mengenai bahan ajar yang sudah dibuat. Bahan ajar yang telah disusun kemudian diserahkan kepada validator untuk divalidasi, dengan harapan dapat memberikan masukan dan saran agar bahan ajar tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator yang terlibat terdiri dari dosen Universitas Pakuan dan seorang guru kelas IV Sekolah Dasar. Validator diminta untuk melakukan penilaian terhadap seluruh aspek yang telah ditetapkan serta menyampaikan saran dan masukan melalui lembar validasi yang tersedia.

Hasil validasi uji materi pertama dilakukan oleh Ibu Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd. Berdasarkan

penilaian terhadap materi yang disusun dalam *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku untuk peserta didik kelas IV, diperoleh hasil bahwa materi tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, dengan skor angket kelayakan sebesar 48 dari skor maksimum 50 dengan persentase sebesar 96%. Selanjutnya, validasi uji materi kedua dilakukan oleh Ibu Lely Maulani, S.Pd. Berdasarkan hasil penilaian terhadap *e-book* yang sama, diperoleh skor sebesar 49 dari skor maksimum 50, dengan persentase 98% sehingga materi dinyatakan berada dalam kategori sangat layak.

Adapun hasil validasi dari aspek desain media terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* dilakukan oleh Bapak Aries Maeysa, M.Kom. Berdasarkan penilaian menggunakan angket, diperoleh skor sebesar 49 dari skor maksimum 50, yang setara dengan persentase sebesar 98%. Dengan demikian, *e-book* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dari desain media. Sementara itu, uji validasi dari aspek kebahasaan dilakukan oleh Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, diperoleh skor sebesar 48 dari skor maksimum 50 dengan persentase sebesar 96%. Oleh karena itu, dari segi kebahasaan, *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku kelas IV dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Setelah melewati tahap validasi oleh validator, produk dinyatakan siap untuk diuji coba. Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba terbatas kepada 22 peserta didik kelas IV-A di SDN Ciluar 02. Dalam pelaksanaan uji coba ini, peneliti terlebih dahulu membagikan produk kepada peserta didik, kemudian memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan *e-book* berbantuan *Anyflip* yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peserta didik menggunakan *e-book* tersebut pada materi Masyarakat di Daerahku untuk kelas IV. Setelah penggunaan *e-book*, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang terdiri dari sepuluh butir pertanyaan, yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* tersebut. Hasil respon peserta didik menunjukkan kategori sangat baik, dengan persentase sebesar 97%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-book* berbantuan *Anyflip* layak dan efektif digunakan dalam

proses pembelajaran pada materi Masyarakat di Daerahku kelas IV, serta tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Peneliti melaksanakan pemberian instrumen berupa angket kepada 22 peserta didik kelas IV A. Angket tersebut digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku. Setiap peserta didik diminta mengisi angket yang terdiri atas sepuluh butir pertanyaan, dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai minat belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-book* yang telah dikembangkan. Hasil dari pengisian angket menunjukkan persentase sebesar 93,91% bahwa penggunaan *e-book* berbantuan *Anyflip* secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Masyarakat di Daerahku di kelas IV A.

Hasil Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa *e-book* yang dikembangkan menggunakan *Anyflip* dengan materi pembelajaran "Masyarakat di Daerahku" yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Materi "Masyarakat di Daerahku" termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang membahas mengenai perbedaan kehidupan masa dahulu dan masa sekarang, serta jenis mata pencaharian masyarakat berdasarkan kondisi geografis wilayahnya. *E-book* yang dikembangkan ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, dan smartphone, sehingga penggunaannya dinilai efisien dalam proses pembelajaran di kelas, terutama jika didukung oleh jaringan internet yang memadai. E-book memiliki karakteristik tersendiri dalam pengembangan yang dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan pengembangan serta hasil uji coba dan penelitian terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku untuk peserta didik kelas IV, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Proses pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku di SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

Hasil validasi terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan bantuan *Anyflip* menunjukkan tingkat kelayakan sebagai berikut: (1) penilaian dari ahli media memperoleh kualifikasi sangat layak dengan persentase sebesar 98%, (2) penilaian dari ahli bahasa juga berada pada kategori sangat layak dengan persentase 96%, (3) penilaian dari ahli materi 1 menunjukkan kualifikasi sangat layak dengan persentase 96%, (4) penilaian dari ahli materi 2 memperoleh kualifikasi sangat layak sebesar 98%, (5) hasil uji coba lapangan mengindikasikan kualifikasi sangat layak dengan persentase sebesar 97%, (6) serta hasil uji coba lapangan terkait minat belajar peserta didik dapat mengindikasikan kualifikasi sangat layak sebesar 93,91%. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-book* berbantuan *Anyflip* ini tergolong valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Masyarakat di Daerahku di SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor. Validitas ini didukung oleh hasil penilaian dari aspek media, bahasa, serta materi.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, *9*(1), 513. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900

Arikunto, suharsimi. (2019). *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. jakarta rineka cipta*.

Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, *5*(2), 626–634. https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721

Deddy Sofyan, Rostikawati, R. T., Suryanti, Y., & Digital, L. (2023). *PELATIHAN PENERAPAN E-MODUL BERBASIS ANYFLIP DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU*. *4*(1), 882–887.

Fahrizandi, F. (2019). Mengenal E-Book Di Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, *3*(2), 141–157. https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i2.141-157

Fauziah Azzahra, R. A. (2024). *PENGEMBANGAN E-MODULPEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN ANYFLIPBERBASIS RADECBERBANTUAN MIND MAPDI*

KELAS IV SEKOLAH DASAR. *09*, 1–23.

Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, A. N. A. (2022). Pengembangan E-bookBUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAIpada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 5268–5277. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, *4*(1), 6. https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870

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.

Hadi, L., & Oktaviani, E. (2023). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mi Nurrohman Jajar Donorojo. *Managerial: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *01*(01), 34–40.

Hamisah, S., Caska, C., & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbantu Anyflip Dan Qizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, *6*(6), 1950. https://doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8880

Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, *1*(4), 369–384. https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61

Indriyani, I., Kurnia, M. D., & Jaja. (2022). Pemanfaaatan Microsoft PowerPoint dalam Membuat E-book untuk Mendukung Pembelajaran di Era 5.0. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)*, *1*(November), 89–96.

Irwansyah, J., Putri, O., Gumay, U., & Arini, W. (2024). *Penerapan E-Book Fisika Berbasis Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Lubuklinggau*. *3*.

Khairrani, A. (2019). E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5–6.

Krisdian, E. A., & Subekti, I. (2021). E-Book Cerita Bergambar Pencegahan Bullying Untuk Anak Usia 9-11 Tahun Berbasis Alkitab. *Aletheia Christian Educators Journal*, *2*(1), 57–68. https://doi.org/10.9744/aletheia.2.1.57-68

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.

Lestari, L. C. (2023). *APLIKASI ANYFLIP PADA MATERI SEL UNTUK SISWA KELAS XI SMA / MA Oleh : LIDYA CINDY LESTARI Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1445 H / 2023 M*.

Liana, L., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *8*(3), 289–298. https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p289

Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). *JOTE Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 54-61*

JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *4*, 54–61.

Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, *5*(2), 2184–2194. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871

Mesra, P., Kuntarto, E., Chan, F., & Factors, E. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. *7*(3). https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881

Mohzana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, *6*(1), 223–232. https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.6069

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.

Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, *4*(1), 45–53. https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98

Pertiwi, R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI.* 121. http://repository.radenintan.ac.id/29928/

Priyadi, M. S., Rachmatia, M., Al Hadi, I. A., & Suhariyanti, M. (2024). Kendala Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Griya Cendikia*, *9*(1), 114–121. https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v9i1.1094

Puspita, G. A., & Irwansyah, I. (2018). Pergeseran Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia: Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi iPusnas. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, *2*(1), 13–20. https://doi.org/10.17977/um008v2i12018p013

Qurrotaini, L., Susanto, A., Izzah, L., Setiyaningsih, D., & Triutami, D. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Materi Mitigasi Bencana Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Holistika*, *6*(1), 57. https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.57-64

Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A. N., & Zaman, A. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar "Kino Dan Kiya Anak Sholeh" Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3), 828–837. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095

Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 274–288.

Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR

Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(1), 78–90. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *2*(2), 79. https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108

Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, *2*, 1193–1202.

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, *2*(3), 60–69. https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014

Sanjaya. (2023). Pengaruhpenggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar . *Sanjaya, Pengaruh Penggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar*, 1–6. 10.31219/osf.io/fyu4h

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

Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(3), 1–4.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmana[1], I., Supriatna[2], A. R., & Wardhani[3], P. A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 1275–1281.

Suwandi, F. P. E., Rahmanigrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, *1*(1), 57–66.

Syafutra, W., Remora, H., & Sovensi, E. (2022). Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM). *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, *3*(2), 108–118. https://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/917/526

Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing tingkatkan minat dan hasil belajar*. Haura publishing.

Syardiansah. (2019). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen dan Keuangan*, *5*(1), 243.

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