

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN HEYZINE PADA MATERI
INDONESIA KAYA ALAMNYA UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR
KREATIF**

Silma Hani¹, Didit Ardianto², Elly Sukmanasa³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan ²Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana
Universitas Pakuan ³PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail: Silmahani2016@gmail.com , diditardianto@unpak.ac.id ,
ellysukmanasa@unpak.ac.id

ABSTRACT

The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results indicated that the feasibility ratings were 89.2% from the material expert, 91.6% from the media expert, and 88.8% from the language expert, all classified as "very feasible." Student responses to the e-book reached 94.2%, and teacher responses reached 96.4%, both classified as "very good." The product's effectiveness was measured using the N-Gain test, which showed an average score of 0.67 (categorized as "moderately effective") and a t-test significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in the improvement of creative thinking skills between the experimental and control classes. Thus, the Heyzine-assisted e-book is proven to be highly feasible, positively received, and effective for use in IPAS learning to improve students' creative thinking skills.

Keywords: E-book, Heyzine, Research and Development, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan dari ahli materi sebesar 89,2%, ahli media sebesar 91,6%, dan ahli bahasa sebesar 88,8% dengan kategori "sangat layak". Respon peserta didik terhadap e-book mencapai 94,2% dan respon guru sebesar 96,4% yang juga masuk kategori "sangat baik". Efektivitas produk diukur melalui uji N-Gain dengan hasil rata-rata sebesar 0,67 (kategori "cukup efektif") dan nilai signifikansi uji-t sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, e-book berbantuan Heyzine terbukti sangat layak, mendapatkan respon positif, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Kata Kunci: E-book, Heyzine, Research and Development, ADDIE

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan yang menekankan pada pembelajaran kreatif sangat penting karena dapat mendorong peserta didik untuk berpikir analitis, berinovasi, dan menemukan solusi baru dalam menghadapi masalah. Dengan pendekatan yang inovatif, peserta didik tidak hanya sekadar menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep lebih dalam dan bisa menggunakan pengetahuan dalam konteks yang berbeda. Proses ini dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat peserta didik dalam belajar, sekaligus membantu mereka mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk karir di masa yang akan datang. Selain itu, pembelajaran kreatif juga mendorong kolaborasi dan komunikasi di kalangan peserta didik, menghasilkan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Berpikir kreatif peserta didik tergantung pada lingkungan yang mendukung. Hasil analisis Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021) menunjukkan bahwa sebanyak 12% peserta didik berkategori sangat kreatif, sebanyak 48% berkategori kreatif, dan sebanyak 40% berkategori cukup kreatif. Berdasarkan hasil

penelitian diperoleh persentase ketercapaian setiap indikator berpikir kreatif, antara lain indikator fluency sebesar 75%, indikator flexibility sebesar 60%, indikator originality sebesar 73%, serta indikator elaboration sebesar 46%. Simpulan penelitian ini menunjukkan kecenderungan kompetensi berpikir kreatif peserta didik berada pada kategori kreatif. Implikasi dari penelitian ialah agar guru dapat menentukan kompetensi berpikir kreatif, sehingga dapat menentukan model pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan kompetensi berpikir kreatif peserta didik.

Buku ajar di sekolah bisa membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, tapi berhasilnya tergantung pada beberapa hal. Banyak buku pelajaran tradisional berfokus pada pemahaman konsep dan fakta, sehingga peserta didik memiliki sedikit kesempatan untuk berpikir kreatif atau mengeksplorasi ide - ide baru. Namun, beberapa buku pelajaran baru mulai mencampurkan hal-hal kreatif seperti proyek praktis, pertanyaan terbuka, dan aktivitas kolaboratif untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam belajar.

Selain itu, cara mengajarnya juga memengaruhi seberapa efektif buku pelajaran tersebut. Apabila guru bisa mengubah materi pelajaran menjadi interaktif dan menarik, serta menghubungkannya dengan pengalaman nyata, maka buku pelajaran bisa menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan belajar kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di salah satu Madrasah Ibtidaiyah Miftahussalam Kota Bogor pada tanggal 16 Oktober, peneliti menemukan beberapa permasalahan saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat bosan karena bahan ajar yang digunakan berupa buku cetak saja, peserta didik kurang mendapatkan bahan ajar yang bervariasi untuk menunjang proses pembelajaran, kemudian peserta didik merasa kesulitan dalam belajar karena kurangnya fasilitas yang cukup untuk kegiatan belajar. Lalu, guru masih belum menerapkan bahan ajar berupa e-book dalam proses pembelajaran.

Kemudian, berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di salah satu Madrasah Ibtidaiyah

Miftahussalam Kota Bogor, terdapat beberapa permasalahan yaitu peserta didik terlihat bosan karena menggunakan buku cetak yang sudah disediakan dari sekolah, sehingga membuat peserta didik pasif dan tidak antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak.

Oleh karena itu, solusi yang dibutuhkan untuk membekali peserta didik agar belajar kreatif selain dengan buku ajar di sekolah di perlukan juga e-book. E-book mempunyai banyak kelebihan yang membuatnya menarik untuk digunakan dalam pembelajaran digital. Salah satu kelebihannya adalah tampilan yang mirip dengan buku fisik, dengan efek flipping yang membuat pengalaman membaca menjadi lebih interaktif dan menarik. Fitur ini tidak hanya membuat pembaca merasa lebih terlibat, tetapi juga memudahkan navigasi antar halaman dengan cara yang intuitif. Selain itu, e-book berbantuan heyzone juga bisa memiliki video dan audio untuk menambah isi dan membantu pemahaman.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Najwa Rachmani Qouri dan Zulherman (2023) dengan judul "Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa E-Book yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa memperoleh skor rata-rata 83,33% dengan kategori sangat layak, sementara uji coba skala kecil dan besar oleh siswa masing-masing mendapatkan skor 91,67% dan 92,90% yang juga termasuk kategori sangat layak. Dari segi efektivitas, kelas eksperimen yang menggunakan E-Book berbantuan Heyzine mengalami peningkatan hasil belajar dengan skor N-Gain rata-rata sebesar 67,95% (cukup efektif), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 48,36% (kurang efektif). Hasil uji T-Test Independent menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan E-Book dan yang tidak, sehingga dapat

disimpulkan bahwa E-Book berbantuan Heyzine efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah R&D (Research and Development

Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas V di MI Miftahussalam yang berada di kota Bogor tahun ajaran 2024/2025. Peneliti memilih tempat ini karena sekolah tersebut memiliki permasalahan mengenai pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton bagi peserta didik.

Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 sampai Juni 2025. Waktu pelaksanaan penelitian dihitung sejak observasi awal hingga penyusunan proposal.

Populasi

Amin&Abu nawas (2023) menjelaskan populasi dapat diartikan

sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi pada prinsipnya, populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi terikat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V MI Miftahussalam kota Bogor

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Ahli Materi

**Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi
Tahap I**

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	Materi dalam <i>e-book</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.				✓	
		Isi materi relevan dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran.				✓	
		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan				✓	

		kemampuan peserta didik.					
		Topik dan subtopik dalam <i>e-book</i> sesuai dengan urutan yang logis dan sistematis.				✓	
		Materi telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.				✓	
2	Kedalaman Materi	Materi memberikan pemahaman konseptual yang mendalam, tidak hanya bersifat hafalan.			✓		
		Materi disusun secara bertahap dari yang mudah ke sulit.				✓	
		Penjelasan materi mencakup aspek teori, praktik, dan penerapannya dalam kehidupan nyata.			✓		
		Disediakan variasi soal atau latihan yang mencerminkan pemahaman mendalam terhadap materi.			✓		
		Materi membuka ruang diskusi dan eksplorasi lebih lanjut bagi peserta didik.				✓	

3	Kele ngka pan Mate ri	Semua pokok bahasan disampaikan dengan cukup lengkap				✓	
		<i>E-book</i> mencakup komponen pembelajaran lengkap: tujuan, materi inti, latihan, dan evaluasi.				✓	
		Materi dilengkapi dengan rangkuman atau kesimpulan untuk memperkuat pemahaman siswa.				✓	
		Setiap subtopik disertai contoh, gambar, tabel, atau ilustrasi penunjang yang relevan.			✓		
		Disediakan daftar pustaka atau sumber referensi yang kredibel dan mendukung isi materi.				✓	
Total Skor			56				
Skor Maksimal			75				
Presentase			74,66%				
Kriteria			Layak				

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kese suaia n Mate ri	Materi dalam <i>e-book</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan					✓

		pembelajaran yang ditetapkan.					
		Isi materi relevan dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran.					✓
		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan kemampuan peserta didik.					✓
		Topik dan subtopik dalam <i>e-book</i> sesuai dengan urutan yang logis dan sistematis.					✓
		Materi telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.				✓	
		Materi memberikan pemahaman konseptual yang mendalam, tidak hanya bersifat hafalan.					✓
2	Kedalaman Materi	Materi disusun secara bertahap dari yang mudah ke sulit.				✓	
		Penjelasan materi mencakup aspek teori, praktik, dan penerapannya dalam				✓	

		kehidupan nyata.					
		Disediakan variasi soal atau latihan yang mencerminkan pemahaman mendalam terhadap materi.				✓	
		Materi membuka ruang diskusi dan eksplorasi lebih lanjut bagi peserta didik.				✓	
3	Kelengkapan Materi	Semua pokok bahasan disampaikan dengan cukup lengkap					✓
		E-book mencakup komponen pembelajaran lengkap: tujuan, materi inti, latihan, dan evaluasi.					✓
		Materi dilengkapi dengan rangkuman atau kesimpulan untuk memperkuat pemahaman siswa.					✓
		Setiap subtopik disertai contoh, gambar, tabel, atau ilustrasi penunjang yang relevan.				✓	
		Disediakan daftar					✓

	pustaka atau sumber referensi yang kredibel dan mendukung isi materi.					
Total Skor		70				
Skor Maksimal		75				
Presentase		93,33%				
Kriteria		Sangat Layak				

Tabel 4. 3 Revisi oleh Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Perbaiki nomor icon pada daftar isi secara terurut.	Setelah diperbaiki nomor icon pada daftar isi menjadi terurut.
	
Revisi uraian sumber daya alam.	Penulisan pada uraian sumber daya alam tidak di singkat.
	

Perbaiki kata answer menjadi question atau pertanyaan.	Mengganti kata answer dalam bahasa inggris menjadi pertanyaan dalam bahasa indonesia.
---	--

Ahli Media

**Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media
Tahap I**

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain Tampilan	Desain <i>e-book</i> menarik dan estetis bagi peserta didik.					✓
		Tata letak teks, gambar, dan ikon ditata secara konsisten di seluruh bagian <i>e-book</i> .					✓
		Pemilihan warna, font, dan ikon mendukung keterbacaan dan kenyamanan visual.					✓
		Ilustrasi atau gambar yang digunakan relevan dengan materi dan memiliki kualitas visual yang baik.				✓	
		Desain <i>e-book</i> menunjukkan integrasi yang baik antara elemen visual, teks, dan media lainnya.				✓	
		Pengguna dapat dengan mudah berpindah antar bagian atau				✓	

		halaman <i>e-book</i> .					
		Simbol/ikon interaktif mudah dipahami dan berfungsi dengan baik.				✓	
		Struktur menu atau daftar isi interaktif memudahkan pencarian konten dalam <i>e-book</i> .				✓	
		<i>E-book</i> dapat diakses dengan lancar tanpa hambatan teknis saat berpindah halaman atau bagian.					✓
		Tombol navigasi (beranda, berikutnya, kembali, dll.) tampil jelas dan konsisten.				✓	
		<i>E-book</i> dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis, link, atau simulasi sederhana.				✓	
3	Interaktivitas	Fitur interaktif merespons input pengguna dengan baik dan meningkatkan keterlibatan siswa.				✓	
		Penggunaan multimedia interaktif				✓	

	(audio, video, animasi) relevan dengan isi materi dan berfungsi dengan baik.					
	Elemen interaktif mudah digunakan tanpa memerlukan panduan teknis yang rumit.				✓	
	Interaktivitas dalam e-book mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi materi secara mandiri.				✓	
Total Skor		56				
Skor Maksimal		75				
Persentase		74,66%				
Kriteria		Layak				

**Tabel 4. 5 Validasi Ahli Media
Tahap II**

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain Tampilan	Desain e-book menarik dan estetik bagi peserta didik.					✓
		Tata letak teks, gambar, dan ikon ditata secara konsisten di seluruh bagian e-book.					✓
		Pemilihan warna, font, dan ikon mendukung keterbacaan dan kenyamanan visual.					✓

		Ilustrasi atau gambar yang digunakan relevan dengan materi dan memiliki kualitas visual yang baik.					✓
		Desain e-book menunjukkan integrasi yang baik antara elemen visual, teks, dan media lainnya.					✓
2	Navigasi	Pengguna dapat dengan mudah berpindah antar bagian atau halaman e-book.					✓
		Simbol/ikon interaktif mudah dipahami dan berfungsi dengan baik.					✓
		Struktur menu atau daftar isi interaktif memudahkan pencarian konten dalam e-book.					✓
		E-book dapat diakses dengan lancar tanpa hambatan teknis saat berpindah halaman atau bagian.					✓
		Tombol navigasi (beranda, berikutnya, kembali, dll.) tampil jelas					✓

		dan konsisten.						
3	Interaktivitas	E-book dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis, link, atau simulasi sederhana.						✓
		Fitur interaktif merespons input pengguna dengan baik dan meningkatkan keterlibatan siswa.						✓
		Penggunaan multimedia interaktif (audio, video, animasi) relevan dengan isi materi dan berfungsi dengan baik.						✓
		Elemen interaktif mudah digunakan tanpa memerlukan panduan teknis yang rumit.						✓
		Interaktivitas dalam e-book mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi materi secara mandiri.						✓
Total Skor			75					
Skor Maksimal			75					
Persentase			100%					
Kriteria			Sangat Layak					

Tabel 4. 6 Revisi oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
-----------------------	-----------------------

	
Tambahkan tombol interaktif atau hiperlink ke materi pada daftar isi.	Setelah ditambahkan tombol interaktif dibagian samping seperti pada gambar tersebut.
	
Fitur atau fasilitas dipastikan berfungsi.	Fitur dan fasilitas sudah berfungsi dan dapat digunakan.

Ahli Bahasa

Tabel 4. 7 Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Struktur Bahasa	Kalimat dalam e-book disusun dengan struktur yang jelas, dan mudah dipahami.			✓		
		Penggunaan kata dan frasa konsisten serta sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.				✓	

		Paragraf disusun secara runtut dan logis, memudahkan alur pemahaman materi.			✓		
		Tidak terdapat kesalahan tata bahasa seperti struktur kalimat, ejaan, atau tanda baca.	✓				
2	Kejelesan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam e-book lugas dan tidak menimbulkan makna ganda.			✓		
		Istilah-istilah dalam e-book dijelaskan dengan jelas dan sesuai dengan konteks materi.			✓		
		Kalimat-kalimat dalam e-book disampaikan secara efektif (tidak ambigu).			✓		
		Penjelasan konsep atau materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.			✓		
		Penyampaian informasi dalam e-book mendukung pemahaman siswa tanpa perlu penjelasan tambahan.			✓		
3	Ejaan & Tanda Baca	Penulisan kata dalam e-book telah sesuai dengan EYD edisi V	✓				
		Penggunaan huruf kapital	✓				

	dalam e-book telah sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku.						
	Penggunaan tanda baca (titik, koma, titik dua, dll.) tepat dan konsisten.	✓					
	Tidak terdapat kesalahan ketik (typo) yang dapat mengganggu pemahaman pembaca.				✓		
	Penulisan kata serapan, singkatan, dan akronim sesuai dengan aturan ejaan yang berlaku.				✓		
Total Skor		47					
Skor Maksimal		75					
Persentase		67,14%					
Kriteria		Layak					

Tabel 4. 8 Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Struktur Bahasa	Kalimat dalam e-book disusun dengan struktur yang jelas, dan mudah dipahami.					✓
		Penggunaan kata dan frasa konsisten serta sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.					✓
		Paragraf disusun secara runtut dan logis, memudahkan				✓	

		alur pemahaman materi.					
		Tidak terdapat kesalahan tata bahasa seperti struktur kalimat, ejaan, atau tanda baca.					✓
2	Kejelasan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam e-book lugas dan tidak menimbulkan makna ganda.					✓
		Istilah-istilah dalam e-book dijelaskan dengan jelas dan sesuai dengan konteks materi.					✓
		Kalimat-kalimat dalam e-book disampaikan secara efektif (tidak ambigu).					✓
		Penjelasan konsep atau materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.					✓
		Penyampaian informasi dalam e-book mendukung pemahaman siswa tanpa perlu penjelasan tambahan.					✓
3	Ejaan & Tanda Baca	Penulisan kata dalam e-book telah sesuai dengan EYD edisi V					✓
		Penggunaan huruf kapital dalam e-book telah sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku.					✓
		Penggunaan tanda baca (titik, koma, titik dua,					✓

	dll.) tepat dan konsisten.					
	Tidak terdapat kesalahan ketik (typo) yang dapat mengganggu pemahaman pembaca.					✓
	Penulisan kata serapan, singkatan, dan akronim sesuai dengan aturan ejaan yang berlaku.				✓	
Total Skor		73				
Skor Maksimal		75				
Persentase		97,33%				
Kriteria		Sangat Layak				

Tabel 4. 9 Revisi oleh Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Perhatikan pemakaian huruf kapital.	Penulisan kata awalan untuk menggunakan huruf kecil.
	
Daftar isi perhatikan kembali.	Pembuatan daftar isi menggunakan angka romawi.
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

	
Tata letak dan estetika diperhatikan kembali.	Menambahkan gambar diruang yang kosong untuk menambah kesan estetika.
	
Tataran kata ditulis nonkapital.	Penulisan awalan kata menggunakan huruf kecil.
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Tambahkan petunjuk pengerjaan.	Menambahkan petunjuk pengerjaan agar mudah dipahami.

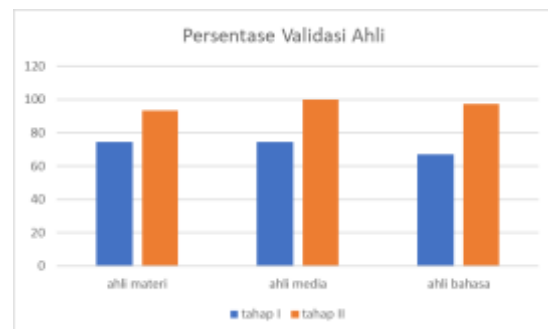
Tabel 4. 10 Penilaian Validator Setelah Revisi

Validator	RTV
Ahli Materi	93,33%
Ahli Media	100%
Ahli Bahasa	97,33%
Rata-Rata Total	97%

Tabel 4. 11 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase 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

Sumber: (Mujiono & Rohman, 2024)



Gambar 4. 1 Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di MI Miftahussalam Kota Bogor, ditemukan beberapa kendala dalam penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi. Peserta didik terbatas pada penggunaan buku cetak selama proses pembelajaran, yang menyebabkan mereka merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dalam bahan ajar untuk memperkaya sumber belajar peserta didik agar tidak hanya bergantung pada buku cetak saja. Salah satu pengembangan yang dilakukan adalah penggunaan e-

book sebagai bentuk bahan ajar alternatif.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa bahan ajar e-book pada materi “Indonesiaku Kaya Alamnya.” E-book ini merupakan versi elektronik dari buku yang dirancang untuk memungkinkan interaksi aktif dengan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development), dengan metode ADDIE yang cocok untuk proses pengembangan produk. Adapun prosedur penelitian pada model ADDIE meliputi Tahap Analisis (Analisis), Tahap Design (Desain), Tahap Development (Pengembangan), Tahap Implementation (Implementasi), (Purnamasari, 2019).

Tahap analisis (Analysis), melakukan suatu analisis untuk mengumpulkan informasi awal atau analisis kebutuhan yang ada di kelas khususnya kelas V MI Miftahussalam Kota Bogor. Setelah melakukan observasi serta wawancara dengan wali kelas V maka ditemukan suatu masalah bahwa kurangnya siswa dalam mendapatkan suatu bahan ajar yang bervariasi, karena sekolah

hanya memfasilitasi buku cetak saja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Imam Reynaldo, (2020), menggunakan E-book itu lebih praktis, mudah dibawa dan dibaca di mana pun berada. E-book dilengkapi dengan teks, animasi, gambar dan video sebagai materi pendukung sebagai bahan ajar yang dapat membuat siswa lebih mandiri dalam belajar.

Tahap desain (Design) yaitu tahap mulai merancang bagian-bagian yang akan ada di dalam E-book berbantuan heyzine, serta mencoba untuk membuat E-book menggunakan heyzine. Heyzine flipbook yakni aplikasi yang berguna menciptakan e-book berbasis flipbook. Program berbasis web bernama heyzine flipbook dapat mengubah file PDF menjadi buku, brosur, katalog, majalah, brosur digital serta dapat diakses secara gratis maupun berbayar tanpa perlu mengunduh aplikasi (Khomaria & Puspasari, 2022). Sama dengan yang dikemukakan oleh Saraswati & Salsabila (2021) mengungkapkan bahwa heyzine adalah aplikasi berbasis website untuk membuat e-book.

Tahap pengembangan (Development) melibatkan pembuatan e-book untuk menyusun bahan ajar yang telah dirancang. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan awal. Setelah itu, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan serta validasi. Kemudian, e-book diserahkan kepada tiga validator untuk penilaian dan pemberian masukan agar dihasilkan e-book berbantuan heyzone yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar e-book berbantuan heyzone ini dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan hasil sebesar 93,33%. Validasi dari ahli media menunjukkan hasil sangat layak dengan persentase sebesar 100%. Demikian pula, ahli bahasa memberikan nilai validasi yang sangat layak sebesar 97,33%.

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, e-book kemudian masuk dalam tahap implementasi (Implementation), peneliti melakukan pretest dan posttest dengan tujuan dapat mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil pengetahuan peserta didik mengenai indonesiaku

kaya alamnya pada peserta didik kelas V yang terdiri dari 22 peserta didik mendapatkan dengan nilai tertinggi pretest "85" dan nilai terendahnya "60" dengan rata-rata 70,68. Setelah dilakukan posttest nilai tertinggi peserta didik yaitu "100" dan nilai terendahnya "80" dengan nilai rata-rata 86,13. Selain itu peneliti juga melakukan uji N-Gain untuk melihat keefektifan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uji N-Gain yang telah dilaksanakan berdasarkan hasil nilai pre-test dan posttest, didapatkan hasil nilai N-Gain sebesar 87,3% dengan presentase kriteria 85% - 100%. Artinya proses pembelajaran menggunakan e-book diinterpretasikan "Sangat Efektif" karena dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas V.

Tahap evaluasi (Evaluation), di tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi respon peserta didik dan guru setelah penggunaan e-book berbantuan heyzone pada materi "Indonesiaku Kaya Alamnya". Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, e-book yang telah dirancang dan dikembangkan berhasil, seperti yang terlihat dari skor respon peserta didik sebesar 95% dan skor respon guru

sebesar 98%, dengan kriteria sangat layak.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh Najwa Rachmani Qouri dan Zulherman (2023) yang juga menggunakan heyzine menunjukkan bahwa e-book yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa memperoleh skor rata-rata 83,33% dengan kategori sangat layak, sementara uji coba skala kecil dan besar oleh siswa masing-masing mendapatkan skor 91,67% dan 92,90% yang juga termasuk kategori sangat layak. Selanjutnya hasil penelitian juga relevan dengan Afida et al., (2024) yang meneliti peserta didik kelas IV di SDN Modong menggunakan e modul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian tersebut, validasi oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 84%, yang dikategorikan sebagai sangat baik, menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat layak dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Selanjutnya hasil penelitian juga relevan dengan Latifah Roudhotul

Jannah, Fahmi Surya Adikara, dan Siti Dewi Maharani (2025) menggunakan Bahan Ajar Flipbook Berbantuan Heyzine memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan validasi dari ahli materi sebesar 93,75%, ahli media 87%, dan praktisi guru 100%, sehingga rata-rata kevalidan produk mencapai 93% dan tergolong sangat valid. Rata – rata skor keseluruhan diperoleh persentase sebesar 90,00%, validator menunjukkan hasil rata-rata sebesar 92,92% dengan kategori sangat layak. Hasil respon uji coba kepada guru dan siswa menunjukkan hasil sebesar 85,18% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-book berbasis flipbook interaktif kegiatanku dalam menjaga lingkungan alamku layak digunakan dalam pembelajaran.

E-book materi indonesiaku kaya alamnya yang dikembangkan ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari bahan ajar E-book ini yaitu dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, serta terdapat gambar dan video pembelajaran yang menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik

dalam memahami materi. Seperti yang diungkapkan oleh Fitriany, dkk (2024) yaitu dengan menggunakan heyzine ini bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Bahan ajar digital ini berbentuk pdf yang diintegrasikan dengan website heyzine sehingga dapat ditampilkan pada handphone, komputer atau laptop. Dengan adanya bahan ajar digital ini dapat memudahkan para tenaga pendidik dalam mendapatkan bahan ajari sesuai dengan kearifan lokal yang ada sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif, serta bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan.

Selain kelebihan, heyzine flipbook juga memiliki kekurangan, seperti pendapat yang disampaikan oleh Khairunnisa et, dkk (2023) kekurangan dari Heyzine Flipbook antara lain jika tidak terhubung dengan internet, maka tidak dapat mengakses media pembelajaran yang ada pada Heyzine Flipbook tersebut. Begitupun dengan pendapat Riskyniany, dkk (2024) kelemahan Heyzine yaitu saat penggunaannya memerlukan jaringan atau koneksi

internet yang stabil dan terdapat fitur yang berbayar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book berbantuan heyzine pada indonesiaku kaya alamnya mata pelajaran IPAS sangat layak untuk diterapkan di MI Miftahussalam Kota Bogor.

E. Kesimpulan

1. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan heyzine adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap pertama melibatkan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di MI Miftahussalam Kota Bogor, yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di kelas V masih menggunakan pendekatan konvensional. Tahap kedua melibatkan desain produk bahan ajar menggunakan heyzine yang inovatif dan menarik. Tahap ketiga adalah pengembangan desain dengan menyertakan tujuan pembelajaran, materi, latar belakang audio, video, dan gambar yang representatif. Selanjutnya dilakukan validasi oleh

ahli materi, media, dan bahasa. Tahap keempat adalah uji coba produk dengan melibatkan 22 peserta didik kelas V untuk mengevaluasi respon mereka setelah menggunakan produk. Pada tahap kelima yaitu evaluasi, peneliti mengamati respon peserta didik terhadap penggunaan e-book ini. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik merespons dengan antusias karena menilai e-book flipbook ini menarik, mudah digunakan, dan praktis. Respon dari guru terhadap e-book ini juga sangat positif.

2. Hasil validasi produk materi menunjukkan bahwa produk e-book berbantuan heyzone sangat layak untuk digunakan. Hasil uji validitas dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 93,33%, ahli media sebesar 100%, dan ahli bahasa sebesar 97,33%. Selain itu, dari uji coba yang melibatkan 22 peserta didik kelas V, diperoleh respon dengan persentase sebesar 95%. Guru juga memberikan respon yang positif dengan persentase 98%.
3. Untuk menguji efektivitas peneliti melakukan pretest dan posttest

dengan tujuan dapat mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil pengetahuan peserta didik mengenai indonesiaku kaya alamnya pada peserta didik kelas V yang terdiri dari 22 peserta didik mendapatkan dengan nilai tertinggi pretest "85" dan nilai terendahnya "60" dengan rata-rata 70,68. Setelah dilakukan posttest nilai tertinggi peserta didik yaitu "100" dan nilai terendahnya "80" dengan nilai rata-rata 86,13. Selain itu peneliti juga melakukan uji N-Gain untuk melihat keefektifan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uji N-Gain yang telah dilaksanakan berdasarkan hasil nilai pre-test dan posttest, didapatkan hasil nilai N-Gain sebesar 87,3% dengan presentase kriteria 85% - 100%. Artinya proses pembelajaran menggunakan e-book diinterpretasikan "Sangat Efektif" karena dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Abror, M., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital flipbook

- empowerment as a development means for history learning media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8 (2), 266.
- Aini, M. N., Widayati, S., Adhe, K. R., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan ebook mitigasi bencana kebakaran untuk anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 400-411.
- Ali, I. M., & Sianturi, D. (2022). Strategi Pertahanan Laut dalam Menghadapi Ancaman Keamanan maritim di Wilayah Laut Indonesia. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 372-379.
- Annisa, A. N., Julianjani, S. N., Ahmadareksa, T., & Aeni, A. N. A. (2024). Pengembangan Flipbook "Fatha"(Flipbook Ali bin Abi Thalib) untuk Meningkatkan Pengetahuan Kepemimpinan pada Kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17036-17047.
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021, July). Flipbook E-LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada materi teorema pythagoras. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 2, No. 1).
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan diSMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565-2576. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8126>(Akses Online 10/2/24).
- 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.
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., St Y, S., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300-312.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71-80.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan e-modul logika matematika dengan Heyzine untuk menunjang pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71-80.
- Fahrizandi, F. (2019). Mengenal E-Book Di Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 141-157.
- Farida, N., & Ratnawuri, T. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbantu Flipbook Pada Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 6(2), 191-195.
- Fatmawati, E. (2017). Revolusi budaya digitalisasi informasi: dampaknya bagi pustakawan dalam mengelola pengetahuan.

- IQRA: Jurnal Perpustakaan dan Informasi, 11(2), 1-16.
- Febrianti, R., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022, August). Penerapan Bahan Ajar E-book Berbasis SETS untuk Memperkuat Literasi Sains Siswa kelas VI Sekolah Dasar. In Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) (Vol. 1, No. 1, pp. 996-1001).
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan LKPD berbantuan kvisoft flipbook maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 281-291.
- Fitriany, A. N., Hidayat, R., & Santa, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Heyzine Pada Materi Suhu Dan Kalor. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(4), 12493-12510.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7352-7359.
- Hidayat, T., & Dewi, N. R. (2024, February). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Aljabar Berorientasi Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan Heyzine Flipbooks Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (pp. 235-243).
- Imania, K. A. N., Purwanti, Y., Bariah, S. H., Bhakti, D. D., & Septiani, V. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Materi Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika Di SMPN 6 Garut. Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 11(1), 79-98.
- Jamil, M. (2021). Pertimbangan Dan Model Pembelian Ebook Oleh Perpustakaan. Buletin Perpustakaan, 4(1), 121-142.
- Janah, N. N., Budiana, S., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Flip PDF Professional pada Tema 9 Subtema Kegiatan Berbasis Literasi Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(6), 7894-7901.
- Jannah, L. R., Adikara, F. S., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan bahan ajar flipbook berbantuan Heyzine materi teks narasi kelas IV SD. Borobudur Educational Review, 5(1), 18-24.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 7(1), 19-26.
- Khairunnisa, R., Alamsyah, T. P., V.Y, I. A., & Syachruraji, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital pada Subtema "Aku Anak Mandiri" di Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal Pengembangan

- Pendidikan Dasar, 7(1).
<http://dx.doi.org/10.36379/autentik.v7i1.260>.
- Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Mahira. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Interaktif Pada Heyzine Flipbook Materi Al-Tahiyya. (Tesis), Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Alaudin, Makassar.
- Manzil, E. F. (2022). Pengembangan e-modul interaktif heyzine flipbook berbasis scientific materi siklus air Kelas V SDN Bareng 5 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
<https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840> (Akses Online 10/02/2024).
- Maulana, R., & Putri, D. (2023). Keanekaragaman Hayati Indonesia: Potensi dan Tantangan dalam Era Globalisasi. *Jurnal Biologi Tropis*, 9(1), 45-56.
- Mirnawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22-38.
- Moh Fauzi Jamiludin, 'Pengembangan E-Modul Matematika Berbantuan Software Canva Dan Heyzine Pada Materi Statistika Di SMK Al-Imam Jember', *Jurnal Skripsi*, 2023, 1–184.
- Nugroho, C. I., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Pengembangan Eduvane (E-Modul Canva Dan Heyzine) Pada Materi Fakta Dan Opini Di Kelas V Sdn 011 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 534-548.
- Nurjannah, A., Marpaung, L. N. E., Harahap, S. L. F., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 421-428.
- Palumpun, N. S., Wilujeng, I., Suryadarma, I. G. P., Suyanta, S., & Syaukani, M. H. (2022). Identifikasi Kemandirian Belajar Peserta Didik Menggunakan E-Modul Berbantuan Liveworksheet Terintegrasi Potensi Lokal Toraja. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 558–565.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1245>.
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78-90.
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine di Gugus Menes. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 156-163.

- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital panduan praktikum sequence of service pada mata kuliah tata hidangan. *Risenologi*, 6(2), 9-16.
- Purwo, S. (2019). Efektifitas flipbook berbasis literasi dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SD. *Karya Ilmiah Dosen*, 5(1).
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173-2177.
- Qouri, N. R., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9622-9629.
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan e-book untuk matakuliah konsep dasar IPS lanjut bagi mahasiswa PGSD Unesa. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83-93.
- Rachman, M. (2021). Pembangunan Berkelanjutan dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam di Indonesia. *Jurnal Lingkungan Hidup Indonesia*, 7(3), 200-210.
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran buku digital menggunakan flipbook pada sdit sullamul 'ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87-93.
- Riskyniany, H. R., Novita, L., & Windiyani, T. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Manusia dan Lingkungan. *Journal on Education*, 06(03), 16091–16099.
- Riyanti, L. D., Malawi, I., & Samsiyah, N. (2024). Efektivitas Project Based Flipped Classroom (PjBFC) dengan Media Flipbook terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN Sukorejo 01. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 494-501.
- Rodhiah, S. A., & Roza, L. (2020, August). Hasil analisis kebutuhan pengembangan ebook berbasis multipel representasi. In *Prosiding Seminar Pendidikan Fisika FITK UNSIQ* (Vol. 2, No. 1, pp. 143-149).
- Rohmania, T. P. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran ebook belajar shalat untuk menanamkan nilai religius peserta didik Kelompok A di TK ABA 16 Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Rosanti, M., Zahrah, N., Permatasari, N., Marwiyah, S., Nurdin, K., & Alhamdany, M. Z. (2023). Pengembangan Elektornik Modul Dengan Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Padam Kelas XI SMA Negeri 9 Luwu Utara. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(4), 162-171.

- Rosly, M. R. B. Tahap Penerimaan E-book Dalam Kalangan Pelajar di Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin. 2024. Ruddamayanti, R. (2019, March). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 54-63.
- Safitri, E., & Widodo, S. (2022). Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di Jakarta Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 75-85.
- Salsabila, A., Safitri, N., & Suchyadi, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Flipbook Pada Subtema Daerah Tempat Tinggalku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2305-2317.
- Sanjaya, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar.
- Saraswati, R. R., Makmuri, & Salsabila, E. (2021). Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga. *Risenologi*, 6 (2), 17–25.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4).
- Simanjuntak, M. L., & Jaya, M. P. S. (2023). Pengembangan Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera Selatan Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 11(1), 59-67.
- Suryanto, A. (2022). Klasifikasi Sumber Daya Alam Indonesia dan Pengelolaannya. *Jurnal Geografi dan Lingkungan*, 14(2), 120-130.
- Syafriadi, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Terhadap Konsep Pembagian Wilayah Waktu Dan Letak Geografis Indonesia Dengan Menggunakan Media Bergambar. *Suara Guru*, 3(3), 473-486.
- Talitha, S., Rosdiana, R., & Mukhtar, R. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169-177.
- Tarigan, I. Y., Amalia, N., & Hasibuan, M. S. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama Menggunakan Media Flipbook Pada Siswa Kelas XI Smk Negeri 7 Medan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7).
- ULANDARI, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto.
- Wahyuliani dalam Mega Elvianasti (2019) Elvianasti, M., & Dharma, A.

- P. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Flipbook Bagi Guru Sma Muhammadiyah Se-Dki Jakarta. *Abdimas Universal*, 1(1), 6-10.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230-239.
- Waryanto, N. H., Marwoto, B. S. H., Hernawati, K., Emut, E., & Insani, N. (2017). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik