

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK* PADA TEMA 1
INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU PEMBELAJARAN 5**

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Taman Pagelaran
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh :

Melisa Murlida Simanjuntak

037118065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS FLIPBOOK PADA TEMA 1
INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU PEMBELAJARAN 5**

Penelitian *Research and Development*
Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Taman Pagelaran
Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023

Melisa Murlida Simanjuntak (037118065)

Menyetujui :

Pembimbing Utama,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

Pembimbing Pendamping,



Dr. Lina Novita, M.Pd.
NIK. 1.1011047562

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

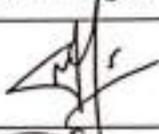
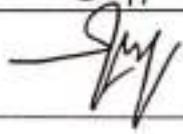
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari Selasa Tanggal 31-01-2023

Nama : Melisa Murlida Simanjuntak

NPM : 037118065

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Nurlinda Safitri, M.Pd	
2.	Rukmini Handayani, M.Pd	
3.	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd	

**Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.**



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flipbook* Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran 5” yang telah disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor sebagai hasil karya ilmiah yang saya susun sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi saya ambil dari berbagai kutipan-kutipan karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan sebagian atau seluruh skripsi ini bukan hasil Saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang telah saya sandang dan sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 23 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Melisa Murlida Simanjuntak

NPM. 037117065

ABSTRAK

Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SDN Taman Pagelaran Kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah siswa belum mendapatkan bahan ajar yang inovatif, siswa masih menggunakan buku tema dalam proses pembelajaran dan juga guru belum mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan : (1) mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook* pada kelas IV tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5. (2) mengetahui kelayakan *e-book* berbasis *flipbook* dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon yang didapat dari siswa. Subjek yang di uji-cobakan merupakan siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini berupa presentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi dengan skor 98% termasuk kategori sangat layak, ahli media sebesar 94% dengan kategori sangat layak dan ahli bahasa memberi skor validasi sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan *e-book* berbasis *flipbook* praktis dan sangat layak. Respon siswa menunjukkan respon positif dengan presentase skor diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 92,21% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 ini layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, *E-book*, *Flipbook*

ABSTRACT

The development of this flipbook-based e-book is based on the problems found at SDN Taman Pagelaran, Bogor Regency. Based on the results of observations, the problems found were that students had not received innovative teaching materials, students still used theme books in the learning process and also teachers had not developed application-based teaching materials. This research was developed with the objectives of: (1) developing flipbook-based e-books for class IV theme 1 the beauty of togetherness sub-theme 1 cultural diversity of my learning nation 5. (2) knowing the feasibility of flipbook-based e-books with validation tests by material experts, media experts, linguists, and the responses obtained from students. The subjects tested were fourth grade elementary school students. This study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this development research are in the form of a percentage of the validation test scoring by the material expert validator with a score of 98% including the very feasible category, media experts of 94% with the very feasible category and linguists giving a validation score of 100% with the very feasible category. The results of the study show that flipbook-based e-books are practical and very feasible. Student responses showed a positive response with a score percentage obtained based on a student response questionnaire of 92.21% with a very decent category. It can be concluded that the development of a flipbook-based e-book on theme 1 is the beauty of togetherness, sub-theme 1, the cultural diversity of my nation, learning 5 is appropriate for use by teachers and students in the learning process.

Keywords : Development, E-book, Flipbook

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat yang dilimpahkan-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *E-book* Berbasis *Flipbook* Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran 5”. Penulis membuat skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan PGSD Universitas Pakuan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi penelitian ini tidak mungkin akan terwujud apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak, melalui kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof.Dr.rer.Pol.Ir.H.Didik Notosudjono, M.Sc Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan sekaligus selaku dosen Pembimbing Utama telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Lina Novita, M.Pd, Selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ade Wijaya M.Psi, selaku dosen pembimbing akademik kelas C yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
6. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Kepala sekolah Taman Pagelaran Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk mendampingi selama proses penelitian.
8. Aditya Nugraha, S.Pd selaku Guru kelas IV – A yang telah membantu selama proses penelitian.
9. Kedua orangtua tercinta Ibu Lince Flora Gultom dan Bapak Murad Simanjuntak yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa yang paling hebat dan dukungan yang tentunya tidak terbatas dan tak terbalas sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
10. Kakak – kakakku tersayang Donny Muhammad Isa Simanjuntak, Azhari Simanjuntak, Teti Nurjannah Simanjuntak, Alfian Hadianto Simanjuntak, Deri Ibrahim Simanjuntak yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan yang terbaik untuk adiknya.

11. Kekasihku tercinta Muhammad Rizal Saputra yang selalu memberikan dukungan dan selalu menemani saya dalam keadaan apapun.
12. Teman baikku Ovy Aviyani, Siti Aisyah , Gesty Pratiwi, Rima Anova yang telah berbagi cerita suka dan duka.
13. Teman-teman seperjuangan Wilda Anas, Annisa Nur Anggraeni, Fakhira, Ananda Zahra, Intan Amalia yang telah memberikan warna selama masa perkuliahan.
14. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 khususnya PGSD kelas C
15. Semua pihak yang telah mendukung skripsi penelitian ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya serta membalas semua amal kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna karena terbatasnya pengalaman dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	7
KAJIAN TEORITIK	7
A. DESKRIPSI TEORI	7
1. <i>E-Book</i>	7
a. Pengertian <i>E-book</i>	7
b. Kelebihan <i>E-book</i>	8
c. Kekurangan <i>E-Book</i>	10
d. Manfaat <i>E-book</i>	11
2. <i>Flipbook</i>	13
a. Pengertian <i>Flipbook</i>	13
b. Karakteristik <i>Flipbook</i>	14
c. Kelebihan <i>Flipbook</i>	15
d. Cara membuat <i>Flipbook</i>	16

B. Kerangka Berpikir.....	19
C. Penelitian Relevan.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahap Pengembangan	24
1. Metode Penelitian.....	24
2. Prosedur Penelitian	25
3. Tahap Pengembangan.....	28
B. Tempat & Waktu Penelitian.....	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	33
C. Populasi,Sampel dan Subjek Penelitian	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel.....	35
3. Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	36
1. Teknik Pengumpulan Data	36
2. Instrumen Penelitian.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	43
1. Teknik Kualitatif	42
2. Teknik Kuantitatif.....	43
BAB IV PEMBAHASAN	46
A. Hasil Pengembangan	46
1. Tahap Analisis.....	46
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	49
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	52
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	69
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	69
B. Pembahasan	73
C. Hasil Pengembangan	78

BAB V SIMPULAN, SARAN & REKOMENDASI	79
A. Simpulan	79
B. Saran	80
C. Rekomendasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Validator.....	32
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan <i>E-Book</i> Berbasis <i>Flipbook</i>	34
Tabel 3.3 lembar obervasi analisis kebutuhan materi ajar	37
Tabel 3.4 lembar wawancara.....	38
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	39
Tabel 3.6 kisi-kisi instrumen validasi ahli media.....	39
Tabel 3.7 kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.....	40
Tabel 3.8 Angket Respon siswa.....	42
Tabel 3.9 Kualifikasi Tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata	44
Tabel 3.10 kriteria respon terhadap penggunaan <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook</i>	45
Tabel 4.1 Langkah-Langkah Rancangan Desain	50
Tabel 4.2 Rancangan <i>E-Book</i> Berbasis <i>Flipbook</i>	53
Tabel 4.3 Revisi Produk Ahli Materi.....	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi 1 Ahli Media.....	58
Tabel 4.5 Hasil Revisi 2 Ahli Media.....	60
Tabel 4.6 Revisi Produk 1 Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4.7 Hasil Revisi 1 Ahli Bahasa	64
Tabel 4.8 Hasil Revisi 2 Ahli Bahasa.....	65

Tabel 4.9 Hasil Revisi 1 Ahli Materi.....	67
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli.....	68
Tabel 4.11 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli.....	69
Tabel 4.12 Tabel Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan <i>E-book</i> Berbasis <i>Flipbook</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual.....	21
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	86
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian.....	87
Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian.....	88
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	90
Lampiran 6 Link <i>E-book</i> berbasis <i>Flipbook</i>	91
Lampiran 7 Lembar Analisis Kebutuhan.....	92
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	99
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	105
Lampiran 11 Lembar Respon Peserta Didik IV-A.....	108
Lampiran 12 Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa.....	118
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Pra-Penelitian.....	119
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	120
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	121
Lampiran 16 Bukti Submit Jurnal.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, dimana di dalam model pembelajaran tersebut menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, dimana dalam model pembelajaran tersebut menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran.

Guru berperan penting dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru juga perlu melakukan persiapan dalam merencanakan proses belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar mengajar terlihat pada siswa, mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu guru perlu membuat suatu bahan ajar yang dapat memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses pembelajaran, membantu siswa dalam mendapatkan alternatif bahan pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam mempelajari setiap materinya.

Guru berkewajiban untuk membuat perangkat pembelajaran seperti bahan ajar. Saat melakukan data awal di sekolah SDN Taman Pagelaran yang dilakukan tanggal 7 November 2022, ditemukan banyak siswa kesulitan memahami materi pembelajaran yang ada di buku tema, terbatasnya buku ajaran digunakan oleh guru siswa kurang mendapatkan bahan ajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran. Saat ini buku ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran belum memperhatikan kondisi siswa dan lingkungannya, pada umumnya guru dan siswa hanya memanfaatkan buku teks dari pemerintah yaitu, buku tema guru dan siswa yang materinya masih bersifat sangat umum yang kurang spesifik. Sumber belajar yang kurang variatif ini menyebabkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah, maka dari itu dibutuhkan sebuah bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Salah satu bahan ajar yang dapat membantu siswa yaitu *e-book* berbasis *flipbook*, materi yang sudah dibuat oleh guru dapat dikembangkan dengan bantuan aplikasi *flipbook*. Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini telah menarik perhatian peneliti lain di antaranya Auliyah (2021) yang mengembangkan *e-book* menyatakan bahwa pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* maker layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya Rahmawati (2018) mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook* ini menunjukkan hasil yang baik. *E-book*

berbasis *flipbook* ini salah satu penyajian bahan ajar dalam bentuk virtual.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk ingin mengembangkan buku elektronik (*e-book*) berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5. Tujuan dengan adanya bahan ajar *e-book* ini untuk mempermudah siswa dalam memahami materi karena materi yang disajikan diberi contoh–contoh yang biasa ditemukan di lingkungan sekitar peserta didik dan dikemas dengan tampilan yang menarik.

Flipbook ini mudah untuk digunakan, siswa dapat menggunakan *handphone*, laptop dan media elektronik lainnya untuk membuka buku elektronik berbasis *flipbook* ini dengan mudah dan cepat dan dapat digunakannya dimana saja, dan kapan saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Siswa kurang mendapatkan bahan ajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
2. Siswa membutuhkan bahan ajar yang kreatif dan kontekstual untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

3. Siswa merasa kesulitan dalam memahami isi materi pembelajaran yang ada di buku tema.
4. Guru belum menyajikan bahan ajar yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran.
5. Siswa kurang memanfaatkan IT pada proses pembelajaran.
6. Guru kurang mengetahui lebih banyak lagi mengenai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indah nya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indah nya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* pada kelas IV Tema 1 Indah nya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangasku Pembelajaran 5.

2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya dan Matematika yang digunakan di kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengantarkan kontribusi bagi pengembangan bahan ajar serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya. Dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, baik di sekolah dan juga di rumah siswa itu sendiri, sehingga siswa dapat belajar mandiri tanpa bantuan guru dan sebagai referensi untuk mengembangkan bahan ajar dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan teknologi.

b. Bagi Siswa

Mempermudah siswa memahami materi karena bahan ajar sesuai dengan lingkungan siswa, membuat siswa lebih aktif dan berminat di dalam proses pembelajaran karena tidak hanya

membaca buku dan mendengarkan namun siswa terlibat langsung dengan multimedia pembelajaran berupa foto, gambar dan suara, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan tambahan bahan ajar elektronik, meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga meluluskan siswa yang unggul.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai referensi dan pengalaman, karena dengan penelitian ini menambah wawasan dan pengetahuan yang dapat di kembangkan menjadi sempurna dalam mengembangkan e-book berbasis flipbook yang kreatif dan inovatif untuk siswa sekolahdasar.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. *E-Book*

a. Pengertian *E-Book*

Pada zaman sekarang pembelajaran tidak hanya dilakukan tatap muka atau pembelajaran langsung dikelas, tetapi pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan melalui internet atau digital. Salah satu sumber belajar tidak hanya sebatas buku cetak, tetapi juga sudah ada dalam bentuk buku digital yang dikenal dengan *e-Book* buku elektronik. Salah satu penerapan pembelajaran dengan cara melalui media *e-book*. *E-book* merupakan salah satu platform pembelajaran digital. Menurut Yunita & Hamdi (2019) *e-book* merupakan buku dalam bentuk elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks dan gambar yang dilengkapi dengan animasi dan video dan dapat diaplikasikan dengan menggunakan android. *E-book* dalam dunia pendidikan merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. Menurut Adi E.P & Soepriyanto (2018) *e-book* merupakan proses pendigitasian buku konvensional biasa. *E-book* ini dari sebuah buku tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca dan merupakan alat yang menarik bagi kebanyakan peserta didik. Menurut Martha (2018) *e-book* merupakan versi digital dari buku yang pada

umumnya terdiri dari sekumpulan kertas yang memuat teks atau gambar. *E-book* ini sebuah bentuk perubahan dari buku cetak yang menjadi buku elektronik.

Di dalam *e-book* berisi materi pengetahuan dan keterampilan meliputi gambar dan teks agar siswa memahami materi yang berada di *e-Book*. Menurut Puspita, Rustini & Dewi (2021) *e-book* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar masing-masing siswa. *E-book* berguna untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. *E-book* yang menarik dapat menarik perhatian siswa dalam membaca agar siswa lebih giat dalam belajar. Menurut Jaya, Meutia & Yulianti (2021) *e-book* merupakan salah satu bentuk teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk dinamis dan ringkas. Menurut Satya Darmayani (2021) *e-book* merupakan sumber informasi digital berbentuk buku dalam format digital. Pengguna dapat melakukan penelusuran sekaligus membaca buku elektronik secara langsung. Dengan demikian, *e-book* merupakan pembaharuan buku tradisional menjadi buku digital dengan perpaduan beberapa media dan dengan desain semenarik mungkin tanpa mengesampingkan kegunaannya.

b. Kelebihan E-Book

E-book memiliki kelebihan yaitu Menurut Wijayanto, Wibisono & Menarianti (2016) *e-book* memiliki kelebihan karena bentuknya berupa

file yang tidak membutuhkan tempat penyimpanan yang luas. Buku elektronik memiliki format sesuai kebutuhan, antara lain teks polos, *PDF*, *JPEG*, *LIT* dan *HTML*. Menurut Susantini (2021) kelebihan dari *e-book* biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur interaktif yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti dapat disisipi video, konten grafik, *audiovisual*, *hyperlink*, kuis, animasi serta fitur pencarian. Menurut Puspita & Irwansyah (2018) kelebihan *e-book* yang paling utama adalah buku dapat dibagi dalam berbagai jenis format elektronik dan dapat dicetak sendiri. Kelebihan bagi pengguna atau pembaca adalah dapat diunduh dari internet dengan cepat dibanding harus mengunjungi toko buku atau perpustakaan. Selain itu, *e-book* juga mudah ditemukan ketika dicari.

Menurut Wahyuni & Irawan (2020) *e-book* relatif mudah dibuat, dipublikasikan dan disebarluaskan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. *E-book* yang berwujud digital merupakan hasil dari perkembangan dibidang teknologi informasi yang tak lepas dari kemajuan teknologi internet dan komputer. Menurut Puspita & Irwansyah (2018) *e-book* memiliki kelebihan bagi user atau pembaca dapat mengunduh dari internet dengan cepat. *E-book* mudah ditemukan dan dicari. Menurut Darmayani (2021) kelebihan dari *e-book* yaitu *multiple access*, artinya satu buku elektronik dapat diakses secara bersamaan oleh pengguna yang berbeda-beda. Buku elektronik dapat berasal dari buku tercetak yang digitalkan, maupun versi digital dari versi tercetak,

atau bahkan hanya terbit dalam versi digital saja. Dengan menggunakan *e-book* siswa akan lebih mudah mempelajari materi dimanapun mereka berada karena *e-book* bersifat elektronik.

c. Kekurangan *E-Book*

E-book mempunyai beberapa kekurangan, menurut Puspita dan Irwansyah (2018) kekurangan dari *e-book* adalah teknologi *e-book* saat ini yang belum memadai, termasuk biaya dalam alat baca *e-book* yang terbilang mahal dan anggapan pembaca yang besar terhadap *e-book*. Selain itu, *e-book* juga kurang ramah pengguna karena tampilan, dan tidak ramah difabel, terutama penyandang tuna netra yang sangat mengandalkan buku cetak versi huruf *braille*. *Copyright* juga menjadi masalah dalam *e-book*. Pembajakan adalah hal yang tidak dapat dihindari terhadap konten digital yang mudah ditiru. Menurut Rohmah & Gustiyani (2022) kekurangan dari *e-book* membuat masyarakat pedesaan/pinggiran yang secara ekonomis kurang mampu akan sulit mengakses produk ini, karena sulit menjangkau layanan internet dan masih ada yang tidak memiliki *handphone* ataupun alat elektronik lainnya secara pribadi, sehingga akan sulit untuk membuat mereka tertarik pada produk ini. Menurut Fransiska, Kesumawati & Nurmilasari (2022) kekurangan *e-book* dalam penggunaannya harus menggunakan media atau benda-benda yang nyata sehingga yang disajikan bisa tergambar dengan jelas. Penggunaan *e-book* harus terus dalam pantauan guru atau

orang tua apabila tidak, siswa akan cenderung untuk bermain dan kurang memperhatikan materi yang akan disampaikan.

Menurut Prihantoro (2018) kekurangan *e-book* dilihat dari pengguna setiap daerah karena masyarakat di pinggiran yang secara ekonomis kurang mampu melayani dirinya sendiri karena ketidakmampuan secara ekonomis, dipersulit lagi oleh kondisi layanan informasi yang tidak lancar. Menurut Fahrizandi (2019) kekurangan *e-book* dengan membaca teks dalam jumlah besar secara online akan membuat efek jangka panjang pada mata karena masih harus dievaluasi terutama mata mudah lelah sehingga mengurangi fokus dan konsentrasi saat membaca.

d. Manfaat *E-Book*

E-book memiliki berbagai macam manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Khasbullah (2022) manfaat dari *e-book* itu jauh lebih mudah. Fitur dari *e-book* ini, pencarian menjadi lebih mudah bagi pembaca untuk mencari teks dan frasa dengan cepat. Format *e-book* yang sangat sederhana bagi pembaca yang membutuhkan pencarian, seperti ensiklopedia, kamus, dan buku teks lainnya. Menurut Ruddamayanti (2019) manfaat *e-book* jika dilihat dari bentuk fisiknya yang berupa data digital merupakan ukuran fisik kecil karena dapat disimpan dalam penyimpanan data seperti *flashdisk* dan sebagainya. *E-book* juga tidak lapuk layaknya buku biasa, format digital bertahan sepanjang masa dengan format yang tidak berubah. Menurut Setiawan

(2021) manfaat dari buku elektronik adalah tidak membutuhkan penggunaan kertas sehingga buku elektronik dianggap ramah lingkungan.

Selain itu, menurut Puspita, Rustini & Dewi (2021) manfaat dari penggunaan *e-book* dapat digunakan di mana saja dan kapan saja dan mudah karena tersimpan dalam bentuk file pada *gadget*. Informasi yang disajikan dalam bentuk *e-book* bersifat kongkret sehingga tepat untuk siswa pada masa perkembangan operasional kongkret, dapat memfasilitasi pembelajaran yang bersifat individual. Menurut Jaya, Meutia & Yulianti (2021) *e-book* memudahkan bagi para siswa untuk mengunjungi perpustakaan lewat website, dan sewaktu-waktu hal ini dapat memotivasi siswa untuk melakukan kunjungan ke perpustakaan secara langsung agar minat dalam membaca lebih tinggi.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disintesis bahwa *E-book* adalah bahan ajar yang berbentuk buku elektronik yang memudahkan pembaca untuk membaca buku melalui media elektronik yang mudah untuk dibawa dan digunakan dimana dan kapan saja, *e-book* mempunyai manfaat yang sangat bagus untuk di baca oleh siswa karena melalui *e-book* ini siswa lebih berminat untuk membaca karena tampilannya yang menarik dan mudah di baca kapan saja, jadi siswa tidak harus untuk membaca melalui buku cetak karena sudah ada *e-book*.

2. Flipbook

a. Pengertian *Flipbook*

Flipbook termasuk ke dalam bahan ajar interaktif karena di dalamnya memuat lebih dari satu media dengan format *HTML*. Menurut Wibowo & Purnamasari, (2019) *flipbook* merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. *Software* ini digunakan untuk mengubah *PDF* ke *flash flipbook* dengan efek lipatan halaman digital, halaman ini memiliki fungsi menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital dalam format *html*. Menurut Oktaviara (2019) *flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak. Menurut Widiya dan Mubarak (2021) bahwa *flipbook* merupakan media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.

Selain itu, menurut Asrial et al., (2019); Hamid & Alberida, (2021) *flipbook* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk *virtual* yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna-warni. *Flipbook* ini di desain semenarik mungkin menggunakan kombinasi kolom berwarna-warni yang cantik sehingga

siswa lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Fonda & Sumargiyani (2018) ; Haryanto, Asrial et al., (2019) *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga diartikan sebagai perangkat lunak profesional untuk mengonversi file *PDF*, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku.

b. Karakteristik *Flipbook*

Flipbook menjadi salah satu tampilan media yang menarik dan membuat bahan ajar menjadi lebih praktis dan efisien, *kvisoft flipbook* merupakan tampilan elektronik digital yang dapat diakses melalui internet, praktis dan efisien (Apriliyani, 2021:492). *Kvisoft Flipbook* memiliki fitur *hyperlink*, gambar, video, youtube, memiliki berbagai macam template, *background*, tombol kontrol, dan navigasi bar (Fitri, 2021:285).

Dapat memasukan file berupa pdf, gambar dan animasi, dapat disimpan kedalam beberapa format seperti *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app* (Wibowo, 2018:30). *Kvisoft Flipbook* tersusun secara sistematis, interaktif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari, 2021:282).

Karakteristik *kvisoft flipbook* yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- 1) Diperoleh rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*)

- 2) Dapat dikombinasikan dengan file video
- 3) Dapat dikombinasikan dengan file animasi (SWF)
- 4) Terdapatnya fasilitas pencarian
- 5) Dapat pula dikombinasikan dengan gambar dan musik (Aprilia, 2017:77)

c. Kelebihan *Flipbook*

Ada beberapa kelebihan dari *flipbook*, menurut Haryanto, Asrial et al., (2019) *flipbook* memiliki kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Diah & Komang (2022) *flip book* memiliki kelebihan diantaranya dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, gambar, dilengkapi dengan warna-warna, fleksibel, efisien, memadukan audio, animasi. Menurut Kodi et al., (2019) kelebihan *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya.

Kelebihan dari buku digital berbasis *flipbook* menurut Saputra (2019) *flipbook* mudah digunakan dan tidak memecahkan fokus, mudah digunakan dan tidak perlu membawa buku ajar cetak sehingga praktis untuk digunakan kapan dan dimana saja. Sementara itu menurut Subing (2020) kelebihan dari *flipbook* menggunakan *fliphtml5* antara lain

pengalaman baru, menghilangkan kejenuhan, belajar mandiri bagi siswa, dan mudah mencari kata. Dengan adanya fitur pencarian kata yang dimana dapat dibaca melalui komputer, laptop, *handphone*, dan sejenisnya.

d. Cara membuat *Flipbook*

Flipbook dapat membuat bahan ajar *e-book* menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa dan dapat menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi agar mencapai tujuan yang lebih efektif. Pada pengembangan ini, pembuatan *flipbook* menggunakan *software* *canva* dan *fliphtml5* dalam membuat *e-book* berbasis *flipbook*. *Canva* suatu *software* untuk membuat berbagai desain seperti *powerpoint*, dokumen A4, video poster, dan lain-lain. Menurut Resmini (2021) *canva* memiliki keunggulan dalam pemanfaatannya membuat media bahan ajar, *canva* menyediakan jenis-jenis presentasi, salah satunya yaitu presentasi dalam pendidikan, dan *canva* dapat diunduh secara gratis di *playstore*. Menurut Triningsih (2021) *canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam desain seperti, poster, *pamflet*, presentasi, grafik, resume, spanduk, *bulletin*, infografis, penandaan buku dan lain sebagainya. Dalam membuat *flipbook* menggunakan *canva* ini untuk mendesain *e-book* sesuai dengan kompetensi dan karakteristik siswa yang ingin dicapai, menurut Resmini (2021) langkah-langkah menggunakan aplikasi *canva* sebagai berikut:

- 1) *Sign-up* ke canva, ada beberapa cara untuk *sign-up* di canva yaitu menggunakan *gmail*, *facebook* maupun registrasi dengan mengisi data untuk membuat akun canva.
- 2) Pilih dengan kebutuhan, canva menyediakan berbagai pilihan seperti *presentasion*, *Video*, *Instagram post*, dll. Dalam mengembangkan bahan ajar peneliti memilih fitur dokumen A4 untuk mendesain bahan ajar.
- 3) Pilih Lembar Kosong (*template*), disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain *template* sesuai keinginannya.
- 4) Gunakan fitur-fitur *Canva*, *canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal membuat bahan ajar.
- 5) Menyimpan hasil, canva memiliki fungsi *autosave*, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya. Selain itu ada juga fungsi bagikan, unduh dan tampilkan.

Menurut Noviyanita (2018) pembuatan *flipbook* memiliki 3 tahapan diantaranya sebagai berikut :

- 1) Tahap pra produksi meliputi kegiatan perencanaan dalam tahap persiapan pembuatan *flipbook*, tahapan tersebut diantaranya, menelaah tujuan pembelajaran, hal ini menjadi acuan dari penyusunan isi dari *flipbook* tersebut, menyusun jbaran materi

untuk dijadikan sebagai isi dari *flipbook*, materi yang telah dijabarkan, disusun menjadi rangkuman yang mewakili dari indikator pembelajaran dari materi tersebut, mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan fisik *flipbook*, seperti kertas serta bahan lainnya untuk hiasan *flipbook*, gunting dan lain-lain

- 2) Tahap produksi meliputi kegiatan pembuatan *flipbook*, diantaranya : bisa manual atau bisa dengan bantuan aplikasi komputer, misalnya aplikasi *Microsoft word*, *power point*, atau aplikasi lainnya seperti *canva*. Mengatur ukuran kertas yang akan dijadikan *flipbook*, menentukan desain *flipbook* sesuai keinginan, memasukkan materi yang telah disiapkan di awal, menyiapkan hiasan-hiasan seperti gambar, *voice*, animasi, maupun video sesuai kebutuhan.
- 3) Tahap pasca produksi, tahap ini merupakan tahap akhir dari pembuatan media *flipbook*, diantaranya : melakukan editing, melakukan revisi kekurangan yang ada dalam isi maupun desain *flipbook* sehingga sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, setelah selesai *flipbook* dapat digunakan oleh siswa.

Menurut Rahman et al., (2021), pembuatan *flipbook* diantaranya sebagai berikut :

- 1) Membuat *account* pada *website* membuat buku digital, yaitu <https://flippingbook.com/>
- 2) Membuat materi pembelajaran menggunakan *microsoft power point* kemudian di simpan ulang dengan tipe file *pdf*.
- 3) File materi pembelajaran kemudian di unggah pada *website*.
- 4) Melakukan modifikasi tampilan pada materi pembelajaran dengan menu-menu yang telah disediakan pada halaman *website*.
- 5) Membuat hasil akhir dari *flipbook* untuk memberikan *link* halaman kepada kepada siswa.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disintesis bahwa *flipbook* adalah suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran, *flipbook* digunakan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu Pendidikan dan aplikasi *flipbook* merupakan sebuah media pembelajaran yang mencakup gambar objek, teks dan sebagainya.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori diatas dapat dibuat kerangka sebagai berikut. Dalam proses pembelajaran diperlukan bahan ajar yang bervariasi yang disiapkan oleh guru untuk menyampaikan materi yang akan digunakan oleh siswa. Bahan ajar dari buku tema berbentuk

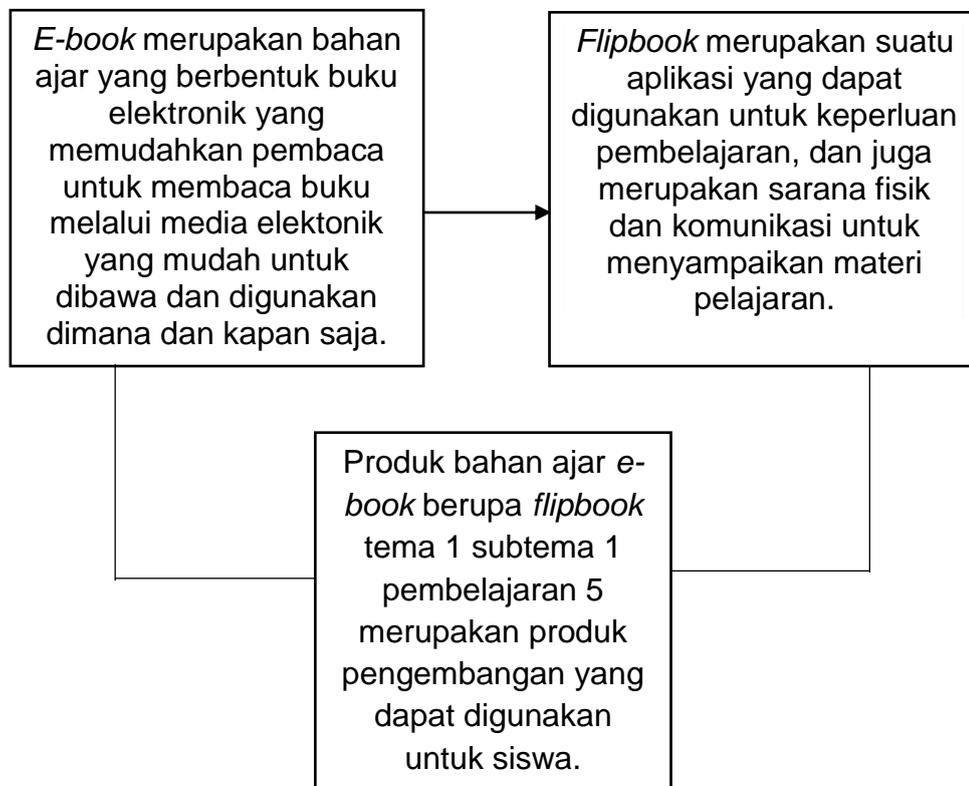
buku cetak yang telah disediakan membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari itu guru perlu mengembangkan bahan ajar berbentuk buku elektronik dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Bahan ajar berbentuk buku elektronik ini dipadukan dengan pembelajaran tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5.

Flipbook dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pengembangan bahan ajar. Bahan ajar berbentuk buku elektronik ini ditampilkan seperti halnya buku yang mana dapat disajikan dengan bentuk membuka dan menutup halaman dengan bentuk digital. Dalam pembuatan *flipbook* ini pengembang menggunakan *software canva* dan *fliphtml5*.

Kelebihan *flipbook* dapat memberikan penjelasan materi yang menarik yang dapat membiasakan siswa menggunakan teknologi dalam pembelajaran karena mudah digunakan dan mudah dibuka dimana saja tanpa membawa buku, karena bahan ajar ini dapat dibuka dimana saja dan kapan saja. Kekurangannya harus menggunakan koneksi internet yang stabil dan ada beberapa fitur yang berbayar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyusun kerangka konseptual sebagai berikut :

Gambar 2.1 Bagan kerangka konseptual



C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang telah dilakukan diantaranya :

- 1) Ervhy Indra, Tin Rustini, Dinie Anggraeni Dewi (2021) yang berjudul rancang bangun media *e-book flipbook* interaktif pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya sekolah dasar, hasil penilaian validator materi diperoleh kesimpulan bawa produk *e-book* berbasis *flipbook* interaktif pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya untuk siswa kelas V SD sangat layak untuk diuji coba tanpa adanya revisi produk. Rerata 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 rerata 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.

- 2) Myo Opidianto, Mei Fita Asri Untari, Ikha Listyarini (2021) yang berjudul *Flipbook* kesehatan di Era Pandemi sebagai Literasi Siswa Sekolah Dasar. Temuan penelitian *flipbook* kesehatan ini sangat cocok untuk menunjang pembelajaran daring di masa pandemi. Nilai rata-rata validitas media *flipbook* yang diperoleh 4.90 dengan kualifikasi sangat baik maka dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* bertema kesehatan untuk siswa sekolah dasar dinyatakan valid untuk digunakan di dalam pembelajaran.
- 3) A buchari (2018) yang berjudul pengembangan media *digital book* berbasis *flipbook maker* materi IPA kelas V di sekolah dasar. Hasil angket respon yang dibagikan siswa terhadap media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* yang diisi oleh siswa kelas V SD Negeri Rejosari 03 Semarang dan SD Negeri Bugangan 02 Semarang. Hasil angket respon siswa dari SD Negeri Rejosari 03 Semarang memperoleh presentase 100% sedangkan SD Negeri Bugangan 02 Semarang memperoleh presentase 96,61%.

Penelitian relevan tersebut dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian. Persamaan penelitian terhadap penggunaan bahan

ajar *e-book* berbasis *flipbook*, sedangkan perbedaan terletak pada objek yang akan diteliti, metode yang digunakan, serta temuan hasil penelitian. Dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, jelas bahwa bahan ajar *e-book* memiliki manfaat serta dapat dikembangkan agar mendapatkan hasil yang baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

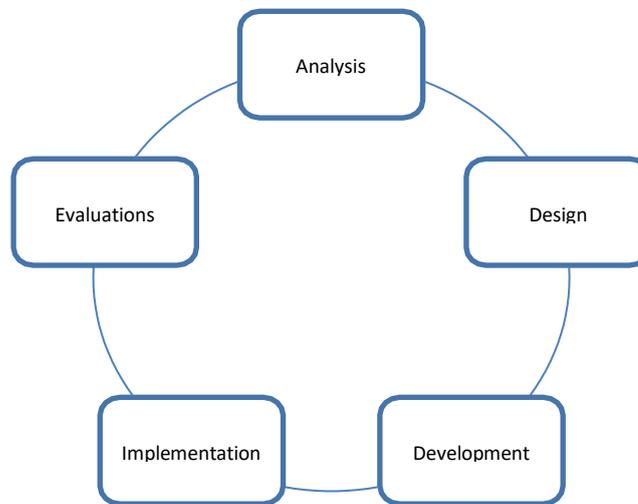
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, Penelitian dan pengembangan atau *research and development* yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu yang dikembangkan dan melakukan validasi atau efektifannya dalam pendidikan dan pembelajaran. Hanafi (2017). Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dapat menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar, media pembelajaran, soal, teknik evaluasi atau sistem pengelola lainnya dalam pembelajaran. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan berupa bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* pada kelas IV tema 1 indahnyakebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5. Dalam produk mengembangkan produk ini memerlukan pengembangan yang sesuai dengan tujuan pengembangan yang akan dilakukan sehingga tahapan serta langkah-langkah pengembangan menjadi terarah. Pengembangan bahan ajar *e-book* ini menggunakan model ADDIE, model ini

dapat digunakan untuk berbagai macam strategi pembelajaran, model pembelajaran, media serta bahan ajar.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh pengembangan agar dapat menyelesaikan penelitian pengembangan yang sedang dilakukan. Pengembangan ini menggunakan metode ADDIE, menurut Adelina (2016), metode ADDIE dilaksanakan 5 tahapan utama yaitu menganalisis (*Analysis*), mendesain (*Design*), mengembangkan (*Development*), menerapkan (*Implementation*), dan mengevaluasi (*Evaluation*). Hanafi,(2017). Model ADDIE merupakan salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif serta dinamis untuk mendukung suatu pembelajaran. Kurnia (2019). Peneliti memilih model ini karena disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis sehingga mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan bahan ajar *e-book* ini sesuai dengan karakteristik siswa. Berikut tahapan ADDIE:

3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE



Berikut rincian dari langkah – langkah pengembangan 4D,
Mulyatiningsih (2016) berpendapat bahwa :

1) Tahap *analysis*

Tahap awal ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan. Amalia (2019) menyatakan tahap pendefinisian digunakan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

2) Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh para ahli seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

3) *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun kemudian melakukan uji coba rancangan produk. Pada saat uji coba dicari data respon, reaksi atau komentar dari produk yang dikembangkan. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk.

4) Tahap *Implementation*

Tahap ini melakukan uji coba untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dibuat atau dikembangkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah di revisi dilakukan uji coba kepada siswa.

5) Tahap *evaluation*

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE yang dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk tersebut apakah layak atau tidak digunakan. Pada tahap ini dilihat apakah tujuan dan sasaran dari produk tersebut tercapai melalui angket yang telah disebar luaskan kepada para ahli dan siswa sehingga peneliti dapat mengetahui keberhasilan produk tersebut. (Solikin&Amalia,2019)

3. Tahap Pengembangan

Tahap dalam pengembangan media pembelajaran ini terdiri atas beberapa tahapan seperti a) analisis kebutuhan, b) desain, c) pengembangan, (d) implementasi, e) evaluasi.

a. Analisis kebutuhan materi ajar

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan identifikasi masalah yang terjadi pada saat pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Taman Pagelaran kabupaten Bogor melalui observasi serta wawancara kepada guru. Pada saat melakukan observasi terdapat kebutuhan dalam penggunaan bahan ajar di sekolah tersebut khususnya di kelas IV SD. Guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar yang digunakan di kelas tersebut dirasa kurang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu guru belum mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook* sebagai bahan ajar.

Permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar tersebut yang dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian serta produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dirumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan sekaligus menentukan tujuan dari penelitian ini. Tujuan yang dirumuskan oleh peneliti yaitu mengembangkan suatu produk yang berbentuk bahan ajar buku elektronik yang dapat lebih efektif dan variatif serta memudahkan siswa dalam penggunaannya seperti e-

book berbasis *flipbook* pada kelas IV tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5.

b. Desain

Desain yang di tampilkan media pembelajaran ini berupa buku elektronik, dimana pada setiap halaman terdapat gambar dan materi, selain itu terdapat pula teks dan audio yang menarik. Pada media *flipbook* ini terdapat materi pembelajaran, gambar, teks serta link video untuk memberikan pemahaman yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi. Adapun desain bahan ajar *e-book* perhalaman adalah sebagai berikut:

1. Halaman 1, berisi mengenai judul materi *flipbook* "Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 5 Kelas IV"
2. Halaman 2, berisi tentang kata pengantar
3. Halaman 3, berisi tentang daftar isi buku elektronik yang terdapat pada *flipbook* "Tema 1 Indahny Kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku Pembelajaran 5 Kelas IV"
4. Halaman 4, berisi tentang kompetensi inti yang terdapat pada buku tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 kelas IV
5. Halaman 5 dan 6, berisi tentang kompetensi dasar mata

pelajaran IPS, SBdP, dan Matematika.

6. Halaman 7 berisi tentang tujuan pembelajaran yang terdapat pada *flipbook* “Tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 Kelas IV”
7. Halaman 8 dan 9, berisi tentang pembelajaran IPS mengenai materi suku minang dan bungong jeumpa.
8. Halaman 10 berisi tentang materi pembelajaran SBdP mengenai gerakan dasar tari bungong jeumpa dalam posisi duduk dan link video tarian bungong jeumpa posisi duduk.
9. Halaman 11 berisi tentang materi pembelajaran matematika mengenai segi banyak dan contoh gambar segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
10. Halaman 12 berisi tentang penjelasan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
11. Halaman 13 berisi soal evaluasi dari beberapa materi yang telah di sampaikan.
12. Halaman 14 berisi kunci jawaban dari soal evaluasi.
13. Halaman 15 daftar pustaka “Tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku Pembelajaran 5 Kelas IV”.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan ada beberapa kegiatan seperti halnya pengumpulan sumber yang relevan untuk memperkaya

materi, mencari gambar yang sesuai, mencari video yang tepat. Selanjutnya melakukan validasi produk pengembangan dan melakukan revisi produk sesuai dengan masukan dari ketiga ahli validator. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

1. Ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang akan disampaikan. Ahli materi pada *e-book* berbasis *flipbook* ini yaitu guru kelas IV. Guru kelas IV memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan mampu memberikan kompetensi dalam bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran Tema 1 Indahya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 5 Kelas IV.
2. Ahli media dilakukan untuk mengkaji desain serta tampilan yang terdapat dalam *e-book* berbasis *flipbook*. Ahli media ini merupakan salah satu dosen pada bidang media yang mampu memberikan komentar serta saran yang membantu dalam pengembangan *e-book* berbasis *flipbook*.
3. Ahli bahasa dilakukan untuk mengoreksi kelengkapan bahasa yang akan digunakan didalam bahan ajar yang akan dikembangkan. Ahli bahasa yang dipilih merupakan salah satu dosen dibidang pendidikan dan sastra Indonesia yang mampu memberikan komentar serta saran dalam penggunaan bahasa dalam *e-book* berbasis *flipbook*.

Berikut nama validator dalam pengembangan *e-book* berbasis *flipbook*.

Tabel 3.1 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1	Aries Maeyesa, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	Stella Talitha, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Aditya Nugraha, S.Pd	Ahli Materi	SDN Taman Pagelaran

4. Implementasi

Setelah melakukan proses ahli materi, ahli bahasa, ahli media maka kita dapat mengetahui hal-hal yang harus diperbaiki pada *e-book* berbasis *flipbook*. Produk yang telah selesai dibuat lalu dilakukan uji coba, uji coba tersebut dilakukan kepada siswa kelas IV sekolah dasar sekitar 28 orang siswa. Siswa tersebut memberikan respon terhadap *e-book* berbasis *flipbook* melalui instrumen yang telah dibuat. Instrumen tersebut menjadi salah satu tolak ukur media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini dilakukan kepada siswa yang mana diberikan angket untuk melakukan penilaian kepada bahan ajar yang akan dikembangkan. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui kelayakan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran, lalu hasil angket tersebut dijadikan sebagai masukan serta perbaikan tetapi jika respon

siswa memberikan respon baik maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar telah selesai dikembangkan.

B. Tempat & Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* pada pembelajaran Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 5 Kelas IV di Sekolah Dasar yang berada di kabupaten Bogor, yaitu SDN Taman Pagelaran tahun ajaran 2022/2023. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena sekolah tersebut memiliki permasalahan mengenai bahan ajar yang kurang digunakan sehingga dijadikan penelitian dan pengembangan, selain itu kondisi sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh peneliti.

b. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan November-Desember. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan laporan hasil penelitian.

Berikut jadwal kegiatan pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* terangkum dalam tabel 3.2

**Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan E-book
berbasis Flipbook**

No	Kegiatan	Bulan(2021-2022)							
		Nov	Des	Juli	Agst	Sep	Okt	Nov	Des
1.	Pembuatan Proposal								
2.	Seminar Proposal								
3.	Penyusunan Bahan ajar <i>E-book</i> berbasis <i>Flipbook</i>								
4.	Validasi Ahli								
5.	UjiCoba								
6.	Pengelohan Data								

C. Populasi, sampel dan subjek penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan zona generalisasi yang terdiri atas subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik dalam kesimpulanya. Sugiyono (2018).

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Taman Pagelaran kabupaten Bogor.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu sendiri. Sugiono (2018). Sampel pada penelitian siswa kelas IV SDN Taman Pagelaran kabupaten Bogor berjumlah 28 orang siswa. Pada penelitian ini teknik sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Sugiono (2018) *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan adanya pertimbangan tertentu.

Peneliti memilih teknik *Purposive Sampling* dengan menetapkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh siswa pada penelitian ini. Kriteria yang dijadikan sebagai sampel yaitu siswa yang belum mendapatkan bahan ajar yang jarang digunakan oleh guru.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua orang dosen ahli bahasa dan ahli media dan satu orang guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Taman Pagelaran Kabupaten Bogor yang terdiri dari 28 orang siswa sebagai responden untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan *e-book* berbasis *flipbook* Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 5.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini berupa angket, observasi dan wawancara. Angket ditunjukkan untuk penilaian validasi ahli dan respon siswa terhadap media yang diteliti. Sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan peneliti.

1) Angket

Pada instrumen angket digunakan untuk validasi ahli serta respon siswa terhadap *e-book* berbasis *flipbook*. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli bahasa, ahli media serta ahli materi (guru) serta hasil respon siswa terhadap *e-book* berbasis *flipbook*.

2) Observasi dan wawancara

Kegiatan observasi diluakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan melalui pengelatan, serta catatan terhadap suatu keadaan. Teknik ini digunakan untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada kegiatan wawancara digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas, bahan ajar yang ternyata jarang sekali digunakan oleh guru kelas IV SDN Taman Pagelaran Kabupaten Bogor. Tujuan dilakukannya kegiatan ini agar mengetahui penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran serta

memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan persoalan yang ada.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada *e-book* berbasis *flipbook* adalah sebagai berikut:

a. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap siswa pada saat pembelajaran agar mengetahui permasalahan yang terjadi sehingga dapat memberikan solusi yang sesuai.

b. Lembar wawancara

Tabel 3.3 lembar observasi analisis kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Apakah siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan?		
2	Apakah bahan ajar sering digunakan?		
3	Apakah bahan ajar tersebut dapat membantu siswa dalam pembelajaran?		
4	Apakah bahan ajar tersebut dapat memotivasi siswa?		
5 ^W	Apakah perlu adanya pengembangan bahan ajar?		

Wawancara ini dilakukan agar dapat mengetahui pembelajaran dan penggunaan bahan ajar pada saat pembelajaran. Wawancara ini

dilakukan kepada salah satu guru kelas IV SDN Taman Pagelaran Kabupaten Bogor untuk menggali informasi yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran pada saat awal observasi.

Tabel 3.4 lembar wawancara

No	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1	Apa kesulitan yang dialami siswa pada saat pembelajaran?	
2	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran?	
3	Apakah bahan ajar <i>e-book</i> digunakan saat pembelajaran?	
4	Bahan ajar apa saja yang biasanya digunakan pada saat proses pembelajaran?	
5	Apakah terdapat kesulitan dalam pengembangan bahan ajar?	
6	Bahan ajar yang seperti apa yang diperlukan untuk saat ini ?	

c. Angket validasi

Angket validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai produk tersebut seperti kelayakan bahasa oleh ahli bahasa, kelayakan media oleh ahli media dan kelayakan materi oleh ahli materi. Angket ini bertujuan untuk memperoleh nilai serta saran mengenai produk yang akan dikembangkan. Hal tersebut menjadi acuan terhadap produk apakah produk tersebut sudah valid atau belum. Berikut kisi-kisi instrumen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada penelitian pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* pada kelas IV tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 :

Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan tujuan	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. 2) Kesesuaian materi dengan indikator	(2)	1,2
2	Penilaian Kelayakan Materi	1) Materi yang disajikan berurutan. 2) Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah 3) Kejelasan dalam materi 4) Bahasa yang digunakan mudah dipahami	(4)	3,4, 5, 6

Tabel 3.6 kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Desain Teks	1) Ketepatan penggunaan jenis huruf 2) Kemudahan dalam Membaca 3) Kemudahan dalam penggunaan spasi 4) Ketepatan menetapkan teks	4	1,2,3,4

		dan kemenarikan pengguna		
2	Desain Gambar	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tampilan gambar menarik 2) Warna Gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain) 3) Ketepatan menepatkan gambar. 	3	5,6,7
3	Desain Pemakaian flipbook	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bahan ajar <i>flipbook</i> mudah digunakan 2) Konsistensi dan kemudahan navigasi. 3) Kejelasan dalam penjelasan petunjuk. 	3	8,9,10

Tabel 3.7 kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kelugasan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit 2) Kalimat yang Digunakan sederhana. 3) Kejelasan informasi yang Diberikan 	(3)	1,2,3
2	Komunikatif	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dapat Memotivasi siswa dalam menggunakan bahan ajar 2) Bahasa yang 	(3)	4,5,6

		digunakan mudah dipahami siswa 3) Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa		
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1) Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca 2) Ketepatan penggunaan aneja an 3) Penggunaan bahasa yang efektif 4) Konsisten dalam penggunaan Istilah	(4)	7,8,9,10

d. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan responden siswa terhadap pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* melalui instrumen yang diberikan kepada siswa. Instrumen ini berupa angket hasil respon siswa untuk mengukur keefektifan bahan ajar yang dikembangkan. Di bawah ini adalah angket yang ditanyakan dalam angket respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar *flipbook* sebagai berikut:

Tabel 3.8 Angket Respon siswa

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada bahan ajar <i>flipbook</i> menarik untuk dibaca					
2	Materi yang terdapat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dimengerti					
3	Bahan ajar <i>flipbook</i> mudah digunakan					
4	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat semangat belajar menjadi meningkat					
5	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran					
6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					
7	Kalimat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dipahami					
8	Contoh yang terdapat di bahan ajar mudah dipahami					
9	Bahan ajar <i>flipbook</i> memudahkan dalam proses belajar					
10	Audio dalam bahan ajar <i>flipbook</i> terdengar jelas					

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, saran para ahli dan bahan-bahan lainnya.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan ketika melakukan penelitian yang berkaitan dengan data numerik. Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket. Data angket dan analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai *e-book* berbasis *flipbook* yang digunakan. Adapun analisis kuantitatif yang digunakan ada dua, yaitu:

1) Angket validasi ahli

Validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidasian instrumen. Dalam pengembangan bahan ajar *flipbook* ini, validitas dimaksud menguji untuk kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Skala pengukuran menggunakan skala *likert* yang berkriteria 5 tingkat yang diinterpretasikan kedalam angka 1-5, masing-masing menunjukkan (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik. Menurut (Arikunto 2013) untuk menentukan persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

p : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah totalskor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$: jumlah totalskor jawaban tertinggi (nilai harapan)

(Arikunto, 2012).

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan

kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kualifikasi Tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata

No	Tingkat pencapaian (100%)	Kualifikasi	keterangan
1	81%- 100%	Sangat baik	Sangat valid/layak/tidak Revisi
2	80%-66%	Baik	Valid,layak,revisi seperlunya
3	65%-74%	Cukup	Cukup valid/revisi Cukupbanyak
4	55%-64	Kurang	Kurang valid/banyak yangharusdirevisi
5	0%-54%	Sangat Kurang	Tidakvalid/harusrevisi Total

2) Angket Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* pada kelas IV tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 dapat diketahui menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana sebagai berikut :

$$\text{presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh} \times 100}{\text{jumlah Skor maksimal}}$$

**Tabel 3.10 kriteria respon terhadap
penggunaan bahan ajar *e-book* berbasis
*flipbook***

Presentase	Kriteria
80%-100%	SangatBaik
66%-79%	Baik
56%-65%	CukupBaik
41%-55%	KurangBaik
<40%	TidakBaik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan

Dalam pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut deskripsi tahapan model ADDIE.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama guru kelas IV untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 7 November 2022 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Materi Ajar

Analisis kebutuhan materi ajar dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Peneliti menganalisis adanya kebutuhan materi ajar dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Taman Pagelaran untuk melakukan observasi serta wawancara. Pada tahap wawancara dan observasi, ditemukan kebutuhan materi

dalam penggunaan bahan ajar di sekolah tersebut khususnya di kelas IV SD.

Guru hanya menggunakan buku tema sebagai bahan pembelajaran yang digunakan di kelas tersebut dirasa kurang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran dan akan membuat siswa menjadi cepat bosan dalam belajar, selain itu guru belum memanfaatkan teknologi serta aplikasi pembelajaran yang ada dan belum mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi tersebut dirasa kurang bervariasi dan membosankan bagi siswa. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook* sebagai alternatif bahan ajar yang menarik berbasis teknologi.

b. Analisis kurikulum

Dalam penggunaan kurikulum 2013 berhubungan dengan pembelajaran tematik. SDN Taman Pagelaran menggunakan kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 lalu dengan sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu. Tematik mempunyai kelebihan dan kekurangan, untuk kelebihannya siswa dapat menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain, untuk kekurangannya dalam pengembangan kreatifitas akademik, menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam aspek intelegensi.

Sumber belajar yang dipakai guru hanya dari buku tematik saja yang dimana siswa cepat merasakan bosan dan tidak fokus dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan kurikulum 2013 ini guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi ajar yang akan dilakukan pada proses pembelajaran tetapi masih banyak guru hanya menggunakan buku tematik saja. Maka dari itu, guru perlu penggunaan bahan ajar berteknologi seperti *e-book* berbasis *flipbook* untuk memudahkan guru dalam membuat materi ajar yang bervariasi dan siswa pun akan lebih fokus dalam melakukan pembelajaran.

Pada penelitian ini memilih Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran ke-5 dengan muatan pelajaran IPS, SBdP dan Matematika di dalam proses penelitian.

c. Analisis siswa

Pada saat melakukan pra-penelitian dikelas IV guru hanya memakai bahan ajar dari buku tematik saja. Siswa membutuhkan bahan ajar berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam penggunaan teknologi saat ini, karena siswa merasa bosan dan tidak konsentrasi dalam belajar, maka proses pembelajarannya pun menjadi tidak efektif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti melakukan penelitian di kelas IV-A SDN Taman Pagelaran dengan jumlah siswa 28 orang. proses uji coba dan penelitian respon siswa terhadap *e-book* berbasis *flipbook* pada kelas IV dengan materi tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 sangat layak digunakan.

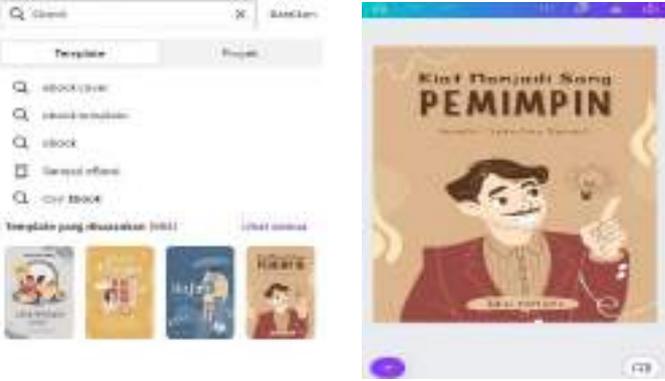
Manfaat dari penggunaan *e-book* berbasis *flipbook* ini membuat siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi setelah proses pembelajaran menggunakan *e-book* berbasis *flipbook*. Siswa mengungkapkan bahwa setelah menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan rasa semangat dalam belajar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

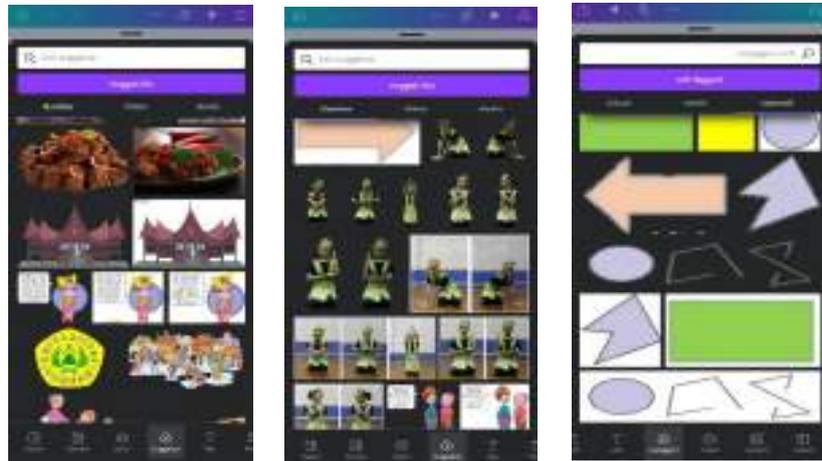
Desain yang akan di tampilkan pada bahan ajar ini berbentuk *electronic book*, dimana pada setiap slide terdapat materi pembelajaran dan gambar-gambar yang menarik. Pada *electronic book* ini terdapat materi, gambar dan link video pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang ditampilkan. Rancangan desain ini memuat pemilihan template, pemilihan gambar, dan pemilihan *font* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berikut langkah-langkah rancangan desain *E-book* berbasis *flipbook*.

Tabel 4.1 langkah-langkah rancangan desain

No.	Langkah-langkah rancangan desain
1.	<p>Pemilihan template <i>e-book</i> di <i>canva</i> yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar <i>e-book</i>. Berikut template yang digunakan seperti gambar dibawah ini :</p> 
2.	<p>Memilih <i>font</i> yang sesuai dengan <i>e-book</i>.</p> 
3.	<p>Pemilihan animasi disesuaikan dengan materi pembelajaran.</p> 

4. Mencari berbagai gambar dari berbagai referensi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran



E-book berbasis *flipbook* ini dikolaborasikan dengan aplikasi canva untuk membuat desain dengan memilih template, gambar dan *font*. *E-book* berbasis *flipbook* ini dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK yang semakin pesat. Perkembangan IPTEK juga bukan menjadi hal yang biasa untuk saat ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang menimbulkan proses pembelajaran dilakukan secara online atau secara daring sehingga siswa harus menggunakan jaringan internet dalam menunjang proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* ini dirasa menarik dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dikarenakan *E-book* berbasis *flipbook* ini dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan smartphone, komputer maupun laptop. Berdasarkan

hal tersebut maka diharapkan bahan ajar ini praktis, efektif dan fleksibel untuk digunakan. Setelah perancangan awal selesai dibuat, selanjutnya alat evaluasi ini dilakukan uji validasi oleh para *expert judgement* yakni ahli materi, media dan bahasa.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah membuat desain produk *e-book* selanjutnya tahap pengembangan. Tahap ini dibuat untuk merealisasikan rancangan desain *e-book* berbasis *flipbook* yang telah dibuat dengan desain sebelumnya. Kemudian akan dilakukan uji validasi produk oleh ahli materi, media dan bahasa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Validasi merupakan kegiatan pengumpulan data atau informasi dari para ahli yang sesuai dengan bidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidaknya terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5. Hasil dari kegiatan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook* yang akan digunakan.

Validasi produk pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* dilakukan oleh 3 ahli yang terdiri dari ahli materi, media dan bahasa. Ahli materi terdapat seorang validator wali kelas IV SDN

Tampilan soal evaluasi dan materi SBdP



Tampilan materi SBdP dan soal evaluasi SBdP



Tampilan materi Matematika



Tampilan soal evaluasi matematika dan kunci jawaban materi IPS, SBdP dan Matematika



Tampilan daftar pustaka



Berikut hasil uji validasi terhadap produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook*

a. Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan ini yaitu bapak Aries Maeyssa, M.Kom yang merupakan kepala PUTIK Universitas Pakuan Kota Bogor. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan penyajian, design isi, kualitas dan kelayakan penggunaan. Revisi oleh ahli media menjadi masukan untuk peneliti agar dapat merevisi produk sehingga produk layak di uji-cobakan kepada siswa. Hasil revisi oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut

Tabel 4.3 Revisi Produk Ahli Media

<p>SebelumRevisi E-book berbasis Flipbook</p>	<p>SesudahRevisi E-book berbasis Flipbook</p>
<p>Sebelum revisi produk e-book berbasis <i>flipbook</i> tulisan <i>font</i> tidak konsisten</p> 	<p>Sesudah revisi produk e-book berbasis <i>flipbook</i> format <i>font</i> sudah konsisten seperti gambar di bawah ini :</p> 
<p>Sebelum revisi produk e-book berbasis <i>flipbook</i> kompetensi intinya terbagi menjadi 2 lembar dan untuk point-pointnya tidak memakai angka seperti dibawah ini:</p> 	<p>Sesudah revisi produk e-book berbasis <i>flipbook</i> kompetensi intinya sudah menjadi 1lembar dan point-pointnya telah memakai angka seperti gambar di bawah ini :</p> 

Agar menjadikan produk tersebut layak untuk digunakan maka dilakukan revisi produk sebanyak 2 kali. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke-5 kelas IV dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Lembar penilaian yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 10 aspek pertanyaan dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil validasi ke satu oleh ahli media terhadap *e-book* berbasis *flipbook* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi 1 Ahli Media

No	Aspek	Butir penilaian	Nilai
1	Desain <i>Flipbook</i>	Ketepatan penggunaan jenis huruf	4
2		Kemudahan dalam penggunaan spasi	4
3		Ketepatan dalam menempatkan teks	4
4		Tampilan gambar menarik	5
5		Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain)	5
6		Ketepatan dalam menempatkan gambar	5
7		Menampilkan background yang menarik	5
8		Background yang disajikan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar	4

9	Pemakaian bahan ajar e-book berbasis <i>Flipbook</i>	Kemudahan penggunaan bahan ajar e-book berbasis flipbook	4
10		Media flipbook membuat pembelajaran menjadi lebih efektif	5
Total penilaian			45
Skor maksimal			50
Persentase			x100
Rata-rata total validitas			90

$$\text{Persentase} = \frac{45}{50} \times 100$$

$$= 90\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pertama pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak, “revisi seperlunya” dengan nilai antara 90-100%. Artinya produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini dianggap sangat layak dipakai di lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik.

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi dari ahli media terhadap *e-book* berbasis *flipbook* setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.5 Hasil Revisi 2 Ahli Media

No	Aspek	Butir penilaian	Nilai
1	Desain <i>Flipbook</i>	Ketepatan penggunaan jenis huruf	4
2		Kemudahan dalam penggunaan spasi	4
3		Ketepatan dalam menempatkan teks	4
4		Tampilan gambar menarik	5
5		Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain)	5
6		Ketepatan dalam menempatkan gambar	5
7		Menampilkan background yang menarik	5
8		Background yang disajikan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar	5
9	Pemakaian bahan ajar e-book berbasis <i>Flipbook</i>	Kemudahan penggunaan bahan ajar e-book berbasis <i>flipbook</i>	5
10		Media <i>flipbook</i> membuat pembelajaran menjadi lebih efektif	5
Total penilaian			47
Skor maksimal			50
Persentase			x100
Rata-rata total validitas			94

$$\text{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100$$

$$= 94\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini berada pada

kualifikasi “Sangat Layak, tidak perlu revisi” dengan nilai antara 90%-100%. Yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu ibu Stella Talitha, M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Pakuan Kota Bogor. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian tata bahasa, komunikatif, konsistensi tanda baca, keefektifan bahasa. Revisi oleh ahli media menjadi data kualitatif berupa saran dalam pengembangan produk. Hasil revisi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Revisi Produk 1 Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>E-book berbasis Flipbook</p>	<p>E-book berbasis Flipbook</p>
<p>Sebelum revisi produk e-book berbasis <i>flipbook</i> tulisan tema 1 masih di bawah belum ada tulisan subtema dan pembelajarannya seperti gambar di bawah ini :</p>	<p>Sesudah revisi produk e-book berbasis <i>flipbook</i> tulisan tema 1 dipindahkan di atas dan sudah ada tulisan subtema dan pembelajarannya sesuai seperti gambar di bawah ini :</p>
	

Sebelum revisi produk e-book berbasis *flipbook* penulisan terimakasihnya tidak di spasi dan penulisan di kata pengantar ada yang perlu diperbaiki gambar di bawah ini :



Sesudah revisi produk e-book berbasis *flipbook* untuk penulisan terimakasihnya sudah di spasi dan penulisan di kata pengantar sudah sesuai dengan gambar di bawah ini:

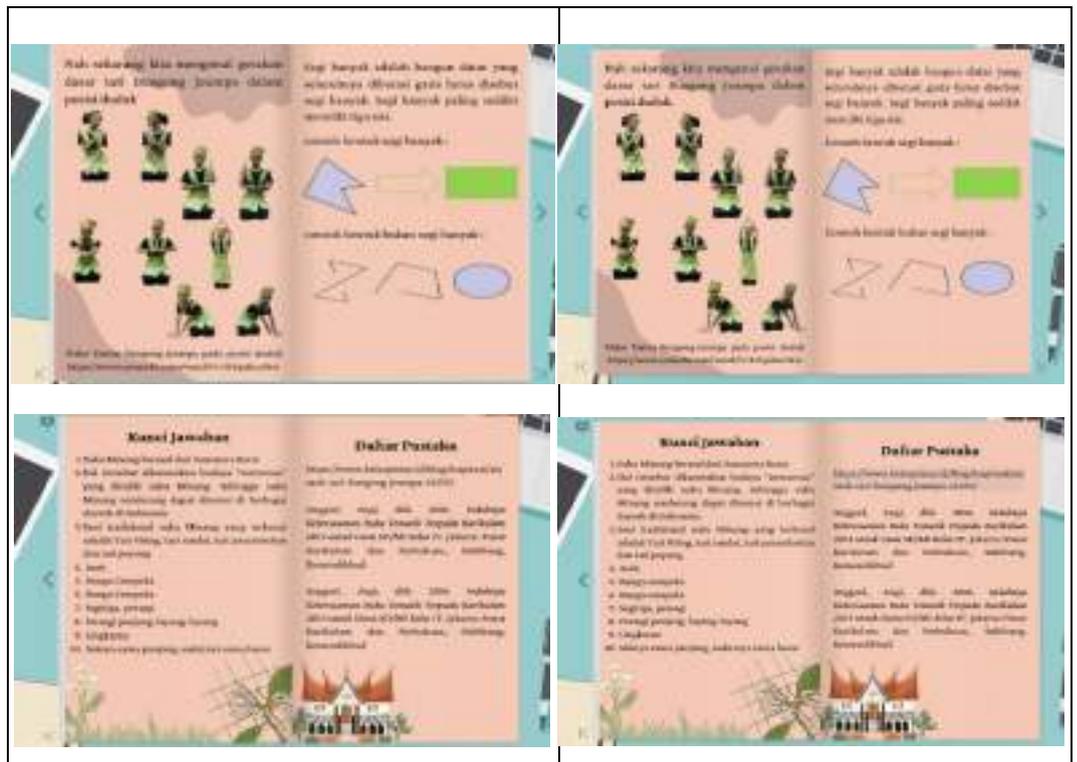


Sebelum revisi produk e-book berbasis *flipbook* huruf kapital dan huruf kecil yang digunakan masih belum sesuai dengan EYD seperti gambar di bawah ini :



Sesudah revisi produk e-book berbasis *flipbook* bahasa yang digunakan sudah menggunakan Bahasa Indonesia seperti gambar di bawah ini :





Agar menjadikan produk tersebut layak untuk digunakan maka dilakukan revisi produk sebanyak 2 kali. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke-5 kelas IV dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut.

Jumlah skor jawaban responden

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Jumlah skor ideal

Lembar validasi yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 10 aspek pertanyaan dengan skala

penilaian 1 sampai 5. Hasil validasi kesatu oleh ahli bahasa terhadap *e-book* berbasis *flipbook* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Revisi 1 Ahli Bahasa

No	Butir penilaian	Nilai
1	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	3
2	Kalimat yang digunakan sederhana	3
3	Kejelasan informasi yang diberikan pada bahan ajar e-book berbasis flipbook	3
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4
5	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan e-book berbasis flipbook	4
6	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	3
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca sesuai materi ajar	4
8	Ketepatan penggunaan ejaan	5
9	Penggunaan bahasa yang efektif	5
10	Konsisten dalam penggunaan istilah	5
Total penilaian		19
Skor maksimal		50
Persentase		x100
Rata-rata total validitas		39

$$\text{Persentase} = \frac{39}{50} \times 100$$

$$= 78\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pertama pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “baik, revisi seperlunya ” dengan nilai antara 78%. Artinya produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini dianggap layak revisi seperlunya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh siswa.

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap *e-book* berbasis *flipbook* setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.8 Hasil Revisi 2 Ahli Bahasa

No	Butir penilaian	Nilai
1	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	5
2	Kalimat yang digunakan sederhana	5
3	Kejelasan informasi yang diberikan pada bahan ajar <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook</i>	5
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	5
5	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook</i>	5
6	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	5
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda	5

	baca sesuai materi ajar	
8	Ketepatan penggunaan ejaan	5
9	Penggunaan bahasa yang efektif	5
10	Konsisten dalam penggunaan istilah	5
Total penilaian		50
Skor maksimal		50
Persentase		x100
Rata-rata total validitas		100

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100$$

$$= 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian ketiga pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Sangat Layak, tidak perlu revisi" dengan nilai antara 90%-100%. Yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

c. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran dan masukan agar penyampaian soal pada alat evaluasi yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ahli materi dalam pengembangan ini merupakan Guru Kelas IV-A SDN Taman

Pagelaran. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan penyajian, kelayakan isi, kontruksi dan kelayakan penggunaan. Berikut hasil penilaian dari ahli materi terhadap *e-book* berbasis *flipbook*.

Tabel 4.9 Hasil Revisi 1 Ahli Materi

No	Butir penilaian	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Materi yang di sajikan runtut	5
5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	5
6	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5
7	Bahasa yang mudah dipahami	5
8	Kejelasan dalam materi	5
9	Kebenaran kosakata sesuai dengan teori	5
10	Ketepatan penggunaan kosakata	5
Total penilaian		49
Skor maksimal		50
Persentase		x100
Rata-rata total validitas		98

$$\text{Persentase} = \frac{49}{50} \times 100$$

$$= 98\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak, tidak perlu revisi” dengan nilai antara 90%-100%. Yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

Setelah memperoleh penilaian dari ahli maka data yang diperoleh dari nilai rata-rata validitas akan dikonversi untuk mendapat kesimpulan mengenai validitas *e-book* berbasis *flipbook* berdasarkan pedoman konversi ideal berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Rata-rata total Validitas
Ahli Media	94%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	98%
Rata-rata total	97%

Hasil penilaian kelayakan terhadap *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indah nya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangasku kelas IV, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.11 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli

Validator	Penilaian e-book berbasis flipbook secara keseluruhan
AhliMedia	Sangat layak
AhliBahasa	Sangat layak
AhliMateri	Sangat layak

Kesimpulan dari tabel diatas mengenai hasil validasi oleh ahli meteri, ahli media, dan ahli bahasa didapatkan rata-rata persentase dengan total sebesar 97% dengan kriteria “Sangat Layak, tidak perlu revisi” yang artinya *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku kelas IV sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Produk yang sudah selesai di revisi berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 5 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap terakhir. Produk telah selesai diperbaiki akan dilakukan uji coba oleh peneliti kepada target sasaran yaitu peserta didik. Uji coba dilaksanakan di kelas IV-A SDN Taman Pagelaran

Kabupaten Bogor yang didasarkan adanya permasalahan pembelajaran di kelas yang ditemukan saat kegiatan pra-penelitian.

Tahap ini merupakan kegiatan penilaian dari pelaksanaan implementasi produk untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa setelah menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* melalui penyebaran kuesioner respon siswa dan guru yang dibagikan secara luring di kelas. Hasil kuesioner respon siswa dapat diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum dan dirasa kurang menarik serta guru belum menerapkan bahan ajar berbasis teknologi. Tahapan proses uji coba ini dilakukan langsung di sekolah, dengan melakukan pengajaran terlebih dahulu agar dapat mengetahui secara langsung apakah dalam penggunaan *e-book* berbasis *flipbook* ini sesuai dengan tujuan dan diterima oleh siswa atau tidak. Untuk mendapatkan dan mengetahui respon siswa sebagai timbal balik terhadap pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini dilakukan penilaian melalui angket yang berisi 10 pertanyaan.

Penggunaan angket ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* dalam proses pembelajaran pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke-5. Berikut rumus kuantitatif sederhana untuk mengelola data hasil analisis tanggapan siswa.

Jumlah skor jawaban responden

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Berikut akan ditampilkan rekapitulasi data respon siswa setelah menggunakan *e-book* berbasis *flipbook*.

**Tabel 4.12 Tabel Rekapitulasi Respon Siswa Pada Penggunaan
E-book Berbasis *Flipbook***

Responden	Total skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata persentase
1	50	50	100%	
2	50	50	100%	
3	49	50	98%	
4	50	50	100%	
5	48	50	96%	
6	49	50	98%	
7	49	50	98%	
8	47	50	94%	
9	46	50	92%	
10	49	50	98%	
11	50	50	100%	
12	48	50	96%	
13	50	50	100%	

14	49	50	98%	92,21%
15	49	50	98%	
16	48	50	96%	
17	50	50	100%	
18	48	50	96%	
19	47	50	94%	
20	48	50	96%	
21	45	50	90%	
22	50	50	100%	
23	48	50	96%	
24	49	50	98%	
25	50	50	100%	
26	50	50	100%	
27	50	50	100%	
28	45	50	90%	

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan terhadap 28 siswa, *e-book* berbasis *flipbook* memperoleh nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa yaitu memperoleh skor sebesar 92,21%. Jumlah ini berada antara 80% - 100% sehingga penggunaan *e-book* berbasis *flipbook* ini dinyatakan "Sangat layak" digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1

keberagaman budaya bangsa pembelajaran ke 5 dan juga tidak perlu adanya revisi.

B. Pembahasan

E-book merupakan buku dalam bentuk elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks dan gambar yang dilengkapi dengan animasi dan video dan dapat diaplikasikan dengan menggunakan android. *E-book* dalam dunia pendidikan merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. (Yunita & Hamdi, 2019). Selain itu *e-book* merupakan versi digital dari buku yang pada umumnya terdiri dari sekumpulan kertas yang memuat teks atau gambar, *e-book* ini sebuah bentuk perubahan dari buku cetak yang menjadi buku elektronik. (Martha, 2018).

Bahan ajar *e-book* memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan di sekolah harus sesuai dengan tujuan pembelajaran guna dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pada suatu pembelajaran serta mampu membangkitkan motivasi dan respon pada saat kegiatan belajar oleh karena itu media perlu dibuat secara efektif dan inovatif.

Namun berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan ternyata bahan ajar yang digunakan masih kurang inovatif, guru hanya

menggunakan buku tema sebagai alat penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik merasa mudah bosan.

Maka dengan adanya kendala tersebut perlu adanya pengembangan bahan ajar yang lebih menarik salah satunya yaitu bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook*. *Flipbook* termasuk ke dalam bahan ajar interaktif karena di dalamnya memuat lebih dari satu media dengan format *HTML*. *Flipbook* merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. *Software* ini digunakan untuk mengubah *PDF* ke *flash flipbook* dengan efek lipatan halaman digital, halaman ini memiliki fungsi menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital dalam format *html*. (Wibowo & Purnamasari, 2019). *Flipbook* merupakan media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media. (Widiya dan Mubarak, 2021). *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak. (Oktaviara, 2019). Dengan adanya *e-book* berbasis *flipbook* guru dapat memberikan bahan ajar yang efektif dan inovatif serta untuk

membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap pertama, melakukan analisis untuk mengumpulkan informasi awal, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kendala atau kebutuhan yang ada di kelas khususnya kelas IV-A di SDN Taman Pagelaran Kabupaten Bogor. Setelah melakukan observasi pembelajaran di kelas, dan telah melakukan wawancara kepada guru kelas IV-A, ditemukan kendala bahwa siswa kurang mendapatkan pembelajaran yang menarik, kurangnya bahan ajar disaat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang antusias pada saat guru memaparkan materi pembelajaran tanpa adanya bahan ajar berbasis teknologi pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah itu dilakukan tahapan kedua yaitu membuat desain dalam pembuatan *e-book* berbasis *flipbook* pembuatan *e-book* berbasis *flipbook* dimulai dengan merancang dengan mengumpulkan berbagai referensi sumber serta gambar lalu merancang desain dengan pemilihan template *background* di aplikasi *canva* yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan digunakan lalu peneliti memasukkan materi pembelajaran, memilih gambar yang sesuai dengan materi tema 1 subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5. Setelah itu membuat instrumen angket validasi dan respon siswa.

Pada tahap selanjutnya, proses pengembangan (*development*), tahap ini melakukan penyusunan bahan ajar sesuai dengan desain draf yang telah dibuat. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah produk dibuat dengan selesai, kemudian melakukan konsultasi kepada pembimbing mengenai bahan ajar. Kemudian bahan ajar diserahkan kepada validator untuk divalidasi, diberi masukan serta saran agar hasil bahan ajar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validator terdiri dari dua dosen Universitas Pakuan dan 1 guru kelas IV Sekolah Dasar. Validator dimintai untuk menilai pada masing-masing aspek yang telah disiapkan, serta memberikan saran pada lembar validasi yang telah disediakan.

Hasil validasi uji materi dilakukan oleh Bapak Aditya Nugraha, S.Pd. Materi yang disusun dalam *e-book* berbasis *flipbook* tema 1 indahnyanya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 kelas IV sudah masuk pada kriteria sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 49 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 98%. Hasil validasi dari uji media desain pada *e-book* berbasis *flipbook* dilakukan oleh Bapak Aries Maeyssa, M.Kom menilai *e-book* berbasis *flipbook* tema 1 indahnyanya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 kelas IV sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket dengan perolehan skor 47 skor dari

skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 94%. Uji validasi uji bahasa oleh ahli bahasa yang dilakukan oleh Ibu Stella Talitha, M.Pd menilai bahwa *e-book* berbasis *flipbook* tema 1 indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 kelas IV sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi dengan memperoleh skor 50 dari skor maksimal 50 dengan presentase 100%. Setelah melewati uji validasi pada validator, produk siap di uji cobakan. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas IV-A sebanyak 28 siswa di Sekolah Dasar Negeri Taman Pagelaran. Pada kesempatan ini, peneliti meminta izin kepada guru kelas IV-A untuk membantu dalam membagikan terlebih dahulu kepada siswa lalu kemudian peneliti menjelaskan cara menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* yang akan dikembangkan. Setelah itu siswa menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 kelas IV dan siswa mengisi angket yang berisi sepuluh pertanyaan dengan tujuan agar peneliti mengetahui respon siswa setelah menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* yang dikembangkan. Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai persentase 92,21% sehingga dapat dikatakan bahwa *e-book* berbasis *flipbook* layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran tema 1 indahny kebersamaan subtema

1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 kelas IV dan *e-book* berbasis *flipbook* tersebut tidak perlu adanya revisi.

C. Hasil Pengembangan

Pengembangan produk yang dibuat dalam penelitian ini yaitu *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke 5 dengan muatan pembelajaran IPS, SBdP dan Matematika. Muatan pelajaran IPS berisikan materi tentang suku minang, pada pelajaran SBdP berisikan materi tentang tarian bungong jeumpa pada posisi duduk, sedangkan pada pelajaran Matematika berisikan materi tentang segi banyak beraturan dan tidak beraturan. *E-book* berbasis *flipbook* dapat diakses melalui komputer, laptop maupun smartphone sehingga efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas dengan tersambung jaringan internet yang stabil.

BAB V

SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba dan penelitian *e-book* berbasis *flipbook* pada kelas IV tema 1 indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke-5, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 di SDN Taman Pagelaran Kabupaten Bogor menggunakan model pengembangan ADDIE.

Berdasarkan validitas hasil pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* ini yaitu (1) menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 94%, (2) menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sanagt baik yaitu 100%, (3) menurut ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 98%, (4) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 92%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa *e-book* berbasis *flipbook* ini dinyatakan valid atau layak diterapkan pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 5 di SDN Taman Pagelaran Kabupaten Bogor. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji validitas media, bahasa dan materi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang ditemukan adalah:

1. Bagi siswa, dengan masih banyaknya keterbatasan pada *electronic book* ini diharapkan siswa dapat mencari sumber materi lainnya sebagai materi tambahan dapat berupa materi di internet, buku, bertanya kepada guru, orangtua ataupun saudara.
2. Bagi guru, dengan pemanfaatan *e-book* berbasis *flipbook* ini tidak menjadikan bahan ajar tersebut sebagai sumber utama di dalam proses pembelajaran. Dengan adanya materi atau sumber belajar pendukung yang relevan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif. Penggunaan *e-book* berbasis *flipbook* membutuhkan alat teknologi pendukung seperti laptop, layar proyeksi dan proyektor. Penjelasan langsung oleh guru kepada siswa juga berperan penting sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang menggunakan *e-book* berbasis *flipbook*.
3. Bagi sekolah, *e-book* berbasis *flipbook* ini mampu menjadi pilihan bahan ajar alternatif untuk menyampaikan materi, namun dalam penerapannya membutuhkan sarana yang mendukung seperti laptop, layar proyeksi, dan proyektor. Diharapkan sekolah mampu menyediakan atau menambah teknologi

pendukung tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

4. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook* menjadi lebih baik lagi bagi peneliti selanjutnya, dan dapat mengkolaborasikan *e-book* dengan aplikasi lain seperti easysketch dan aplikasi lainnya yang dapat mendukung prasarana yang ada. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan mampu untuk menyempurnakan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* ini.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar lebih lanjut, yaitu :

1. Bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook* dapat dikembangkan dengan pokok materi yang lebih luas berkaitan dengan pembelajaran tematik.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur keefektifitas penggunaan bahan ajar *e-book* dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Aprilia, T., Sunardi, & Djono. (2017). Teknodika 74. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(02), 74–82. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1686859&val=7137&title= Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasarr](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1686859&val=7137&title=Penggunaan%20Media%20Sains%20Flipbook%20dalam%20Pembelajaran%20IPA%20di%20Sekolah%20Dasarr)
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). *Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras. Seminar Nasional Sains*, 2(1), 491–500. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/viewFile/5389/1182>
- Arni Yunita, R., SMA Negeri, G., & Barat, P. (2019). *Analisis Kemandirian Belajar Siswa sebagai Dasar Pengembangan Buku Elektronik (e-book) Fisika Terintegrasi Edupark. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 172–179.
- Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di, P., Ayu Puspita, G., Baca, B., & Penerbitan Buku, I. (2018). Indonesia: *Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi iPusnas. Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 2(1), 13–20. <file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/4164-10618-1-SM.pdf>
- Darmayani, Satya dkk, (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Di, S., New, E., Mardes, S., Khadijah, K., & Arlizon, R. (2022). *JPKD: Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Upaya Guru Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Kedisiplinan*. 4, 569–575. <http://www.jpdk.org/index.php/jpdk/article/download/122/89>
- 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>
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2020). *Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 281–291. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p281-291>

- Hanafi, (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman, 4(2)
- Muna, I. M. J., Meutia, I. F., & Yulianti, D. (2021). *Inovasi Pelayanan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Metro Melalui Program Ebook dalam Upaya Menumbuhkan Minat Baca Remaja*. *Administrativa: Jurnal Birokrasi, Kebijakan Dan Pelayanan Publik*, 3(1), 61–72. <https://doi.org/10.23960/administrativa.v3i1.59>
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). *E-book berbasis mobile learning*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114.
- Noviyanita, W. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Program Linear Kelas X Smk*. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 41. <https://doi.org/10.31941/delta.v6i2.915>
- Nuryani, L., & Surya Abadi, I. G. (2021). *Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). *Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas x otkp 3 SMKN 2 Blitar*. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 7(3), 60–65. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542>
- Prihantoro, C. R. (2018). *Pengaruh E-readiness, E-learning dan E-book pada Implementasi Kurikulum Program Studi D3 Teknologi Mesin terhadap Prestasi Lulusan Program Diploma*. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 105–119. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8619>
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). *Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal ...*, 4, 490–495. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4175%0Ahttps://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/4175/2780>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). *Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar*. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>

- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul ' Ulum*. 1(2), 87–93. <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/download/214/153>
- Refni Wahyuni, Y. I. (2020). *Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di*. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1), 22. <https://jik.htp.ac.id/index.php/jik/article/download/152/92>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris*. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Rohmah, O. T., Gustiyani, R., Nida, L. S., Azzahra, S. D., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Media E-Book BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam) Untuk Menanamkan Jiwa Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas VI SD*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 850. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1104>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750/2550>
- Santri, Prima dkk. (2020). *Pengembangan Sumber Belajar berupa Flipbook pada Mata Pelajaran Biologi untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA)* (Doctoral dissertation. Universitas Islam Negeri.
- Saputra. 2019. *Digital Dan Pengantar Sinematografi: Buku Ajar Yang Bercerita*. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5 (1).
- Setiawan, Lois Kusumawati. (2021). *Pengembangan E-Book di Sekolah Dasar Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Vektor dan Kinematika*. *Skripsi*, 1, 105–112. [https://repository.unja.ac.id/22207/2/BAB II %281%29.pdf](https://repository.unja.ac.id/22207/2/BAB%20II%20%281%29.pdf)
- Susantini, E., Puspitawati, R. P., Raharjo, & Suaidah, H. L. (2021). *E-book of metacognitive learning strategies: design and implementation to activate student's self-regulation*. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00161-z>

- Wibowo, M. H., & Purnamasari, N. L. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X Tki Smkn 1 Boyolangu*. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3, 22–29. <http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/download/696/522>
- Wijayanto, W., Menarianti, I., & Wibisono, A. (2017). *Pengembangan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Dilengkapi Media Evaluasi Mandiri Siswa Berbasis Portable Document Format*. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2), 83–89. <https://doi.org/10.26877/jiu.v2i2.111>

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi

 <p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kertak Pos 412, E-mail: Rsp@unpak.ac.id, Telp: (0251) 817500 Bogor</p>					
<p>SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 106/SK/DFK/19/2022</p>					
<p>TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p>					
Menyumbang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam penyusunan skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana 4. Ujian Sarjana harus dilaksanakan dengan baik 				
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengatakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/12/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Rakti 2021-2025 				
Menyebutkan	<p>Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan</p> <p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p>				
Menetapkan Pertama	<p>Mengangkat Saudara</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Dr. Ery Submaness, M. Pd</td> <td style="width: 50%;">Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Dr. Lina Novita, M. Pd</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> <p>Nama : MELISA MURLIDA SAMAJUNTJE NPM : 037118065 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS FLIPBOOK PADA TEMA 1 (INDAHNYA KERBERSAMAAN) SUBTEMA 1 (KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU) PESBELAJARAN 5</p>	Dr. Ery Submaness, M. Pd	Pembimbing Utama	Dr. Lina Novita, M. Pd	Pembimbing Pendamping
Dr. Ery Submaness, M. Pd	Pembimbing Utama				
Dr. Lina Novita, M. Pd	Pembimbing Pendamping				
Kecuali	<p>Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.</p>				
Kedua	<p>Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperluasnya</p>				
 <p style="text-align: center;">Bogor, 06 Desember 2022 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan M. Si. NR. 1. 0604 E21 205</p>					

Tembusan:
1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kencana No. 412, E-mail: ibu@unpak.ac.id, Telp/Fax (0216) 8371438 Bogor

Nomor : 5590/WADEK/IFKIP/XII/2022

18 November 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Taman Pagelaran
Universitas Pakuan
Tembang

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa

Nama	: MELISA MURLIDA SIMANJUNTAK
NPM	: 037118065
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

guruDekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Suci Surtika, M.Pd.
NPK.11006025469

Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SDN TAMAN PAGELARAN
KECAMATAN CIOMAS
Alamat : Jl. Kemuning Blok F.3 Taman Pagelaran Desa Paduka
Telepon : (0251) 350365 Fax : -
Email : tamanpagelaran95@gmail.com Website : -

NPS : 10102029019

NPSN : 20200702

Bogor, 17 Desember 2022

Nomor : 421.2/069/SD.039/VI/2022
Lampiran : -
Perihal : Keterangan Penelitian

Yth. Wakil Dekan
Bidang Akademik FKIP Universitas Pakuuan
di
Bogor

Dengan hormat,
Kepala SDN Taman Pagelaran Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor
menyampaikan bahwa :

Nama : Melisa Marlida Simanjuntak
NPM : 037118065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Telah melakukan pra-penelitian di SDN Taman Pagelaran pada tanggal 7
November 2022 s.d 13 November 2022 mengenai : PENGEMBANGAN E-BOOK
BERBASIS FLIPBOOK PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN
SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PEMBELAJARAN 5
Demikian surat keterangan ini kami berikan dengan sebenarnya dan dapat
digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 17 Desember 2022
Kepala Sekolah,

Adang Budi, S.Pd
NIP. 196305051984101006

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 2071.I/WADEK.I/FKIP/XII/2022
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

9 Desember 2022

Yth. Kepala SDN Taman Pagelaran
 di
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama : Melisa Murlida Simanjuntak
 NPM : 037118065
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : Akhir

untuk mengadakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 9 s.d. 17 Desember 2022 mengenai: **PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS FLIPBOOK PADA TEMA 1 (INDAHNYA KEBERSAMAAN) SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 5.**

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

 Hadiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email: fkip@unpak.co.id

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SDN TAMAN PAGELARAN
KECAMATAN CIOMAS
Alamat : Jl. Kemuning Blok F.3 Taman Pagelaran Desa Padisuka
Telepon : (0251) 7945063 Fax : -
Email : tamanpagelaran95@gmail.com Website : -

NSS : 10100229009

NPSN : 20200792

Bogor, 17 Desember 2022

Nomor : 421.2/069/SD.039/VI/2022
Lampiran : -
Perihal : Keterangan Penelitian

Yth. Wakil Dekan
Bidang Akademik FKIP Universitas Pakuan
di
Bogor

Dengan hormat,
Kepala SDN Taman Pagelaran Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor
menerangkan bahwa :

Nama : Melisa Merlida Simanjuntak
NPM : 037118065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Telah melakukan penelitian di SDN Taman Pagelaran pada tanggal 9 Desember 2022 s.d 17 Desember 2022 mengenai : PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS FLIPBOOK PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PEMBELAJARAN 5 Demikian surat keterangan ini kami berikan dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 17 Desember 2022
Kepala Sekolah,

Adang Budi, S.Pd
NIP. 196305051984101006

Lampiran 6 Link *E-book* berbasis *Flipbook*



<https://online.flippingbook.com/view/335184582/>

Scan QR Barcode



Lampiran 7 Lembar Analisis Kebutuhan Materi Ajar

1. Apakah ada kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran?
Pada saat pembelajaran terdapat kesulitan yang dialami seperti halnya siswa kurang mengerti mengenai pembelajaran yang diajarkan.
2. Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan saat pembelajaran?
Faktor yang menyebabkan siswa kesulitan saat pembelajaran yakni siswa mudah merasa bosan saat pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan belum efektif dan inovatif.
3. Apakah bahan ajar *e-book* digunakan saat pembelajaran?
Bahan ajar berbasis teknologi khususnya *electronic book* belum digunakan di sekolah kami karena terkendala oleh sarana dan prasarana yang belum memadai.
4. Bahan ajar apa saja yang biasanya digunakan di sekolah ini di dalam proses pembelajaran?
Untuk saat ini bahan ajar yang digunakan oleh kami untuk menyampaikan materi kepada peserta didik hanya melalui buku tema saja, tetapi pada saat pandemi kita menggunakan Whatsapp untuk berkomunikasi dengan orangtua siswa.
5. Apakah terdapat kesulitan dalam pengembangan bahan ajar?
Tentu ada, karena sarana dan prasarana di sekolah ini yang belum mendukung dan memadai.
6. Bahan ajar seperti apa yang diperlukan untuk saat ini?
Bahan ajar yang diperlukan untuk saat ini yakni bahan ajar yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian bagi siswa tetapi mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media

Validasi ke-1

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : *Aries Masrya*
 NIP :
 Instansi : *PUJBE - Universitas Pakuan*
 Bidang Keahlian : *IT*

Menyatakan bahwa saya yang telah menilai produk bahan ajar untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keragaman Budaya Bangsa) Pembelajaran 5" yang di susun oleh:

Nama : *Melisa Murida Simanjuntak*
 NPM : *037118065*
 Jurusan : *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
 Fakultas : *Keguruan dan Ilmu Pendidikan*

Harapan saya, Penilai, kritikan dan saran yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk bahan ajar e-book berbasis flipbook yang berkualitas.

Bogor, *30* November 2022

Validator

Aries Masrya
Aries Masrya

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : *Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya
Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) Pembelajaran 5*
Nama Validator : Artes Maelya
Hari / tanggal : Rabu / 30 - November - 2022

Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5)
dengan keterangan sebagai berikut :

1 = sangat tidak sesuai (STS)

2 = Tidak Sesuai (TS)

3 = Cukup (C)

4 = Sesuai (S)

5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya
ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Desain Flipbook	Ketepatan penggunaan jenis huruf		✓			
2		Kemudahan dalam penggunaan spasi		✓			
3		Ketepatan dalam menempatkan teks		✓			
4		Tampilan gambar menarik	✓				
5		Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain)	✓				
6		Ketepatan dalam menempatkan gambar	✓				

7		Menampilkan background yang menarik	✓				
8		Background yang disajikan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar		✓			
9	Pemakaian bahan ajar e-book berbasis Flipbook	Kemudahan penggunaan bahan ajar e-book berbasis Flipbook		✓			
10		Media flipbook membuat pembelajaran menjadi lebih efektif	✓				

Saran / komentar

Harus dihapuskan kembali penggunaan teks dan kuratensi!

Bogor, 30 November 2022

Validator.....

Albi

Arus Masya

Validasi ke-2

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Aries Maesya
NIP :
Instansi : PUTIK - Universitas Pakuan
Bidang Keahlian : IT

Menyatakan bahwa saya yang telah menilai produk bahan ajar untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku) Pembelajaran 5" yang di susun oleh:

Nama : Melisa Murfida Simanjuntak
NPM : 037118055
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Harapan saya, Penilain, kritikan dan saran yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk bahan ajar e-book berbasis flipbook yang berkualitas.

Bogor, 2 - 12 - 2022

Validator


Aries Maesya

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : *Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya
Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) Pembelajaran 5*

Nama Validator : Ariet Marisa

Hari / tanggal : Jumat / 2 Desember 2022

Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5)

dengan keterangan sebagai berikut :

1 = sangat tidak sesuai (STS)

2 = Tidak Sesuai (TS)

3 = Cukup (C)

4 = Sesuai (S)

5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

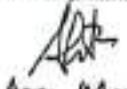
No	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Desain Flipbook	Ketepatan penggunaan jenis huruf		✓			
2		Kemudahan dalam penggunaan spasi		✓			
3		Ketepatan dalam menempatkan teks		✓			
4		Tampilan gambar menarik	✓				
5		Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain)	✓				
6		Ketepatan dalam menempatkan gambar	✓				

7		Menampilkan background yang menarik	✓				
8		Background yang disajikan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar	✓				
9	Pemakaian bahan ajar e-book berbasis Flipbook	Kemudahan penggunaan bahan ajar e-book berbasis Flipbook	✓				
10		Media flipbook membuat pembelajaran menjadi lebih efektif	✓				

Saran / komentar

Bogor, 2-12-2022

Validator.....


Aris Masrip

Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ke-1

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Stella Talitha
 NIK : 1130417787
 Instansi : Universitas Pakuan
 Bidang Keahlian : Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa saya yang telah menilai produk bahan ajar untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) Pembelajaran 5" yang disusun oleh:

Nama : Melisa Murida Simanjuntak
 NPM : 037118005
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Harapan saya, Penilaian, kritikan dan saran yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk bahan ajar e-book berbasis flipbook yang berkualitas.

Bogor, 2 Desember 2022

Validator


 Stella Talitha

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya
Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) Pembelajaran 5*
Nama Validator : Sella Tolitha
Hari / tanggal : Jumat, 2 Desember 2017

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5)

dengan keterangan sebagai berikut :

1 = sangat tidak sesuai (STS)

2 = Tidak Sesuai (TS)

3 = Cukup (C)

4 = Sesuai (S)

5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
2	Kalimat yang digunakan sederhana			✓		
3	Kejelasan informasi yang diberikan pada bahan ajar e-book berbasis flipbook			✓		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa		✓			
5	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran		✓			
6	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa			✓		
7	Penggunaan simbol dan tanda baca tepat sesuai		✓			

	materi ajar					
8	Kelepatan penggunaan ejaan	✓				
9	Penggunaan bahasa yang efektif	✓				
10	Konsisten dalam penggunaan istilah	✓				

Saran / komentar

- Cek KBBI dan EYD penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- Gunakan bahasa tulis.

Bogor, 2-12-2022

Validator,.....

Omah
Stella Talita

Validasi ke-2

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Stella Talitha
NIK : 1130417787
Instansi : Universitas Pakuan
Bidang Keahlian : Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa saya yang telah menilai produk bahan ajar untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaaku) Pembelajaran 5" yang di susun oleh:

Nama : Melisa Murida Simanjuntak
NPM : 037118065
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Harapan saya, Penilaian, kritikan dan saran yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk bahan ajar e-book berbasis flipbook yang berkualitas.

Bogor, 7 Desember 2022

Validator



Stella Talitha

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya
Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) Pembelajaran 5
Nama Validator : Stella Talitha
Hari / tanggal : Rabu, 7 Desember 2023

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5)

dengan keterangan sebagai berikut :

- 1 = sangat tidak sesuai (STS)
- 2 = Tidak Sesuai (TS)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Sesuai (S)
- 5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	✓				
2	Kalimat yang digunakan sederhana	✓				
3	Kejelasan informasi yang diberikan pada bahan ajar e-book berbasis flipbook	✓				
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
5	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan e-book berbasis flipbook	✓				
6	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
7	Kelepatan penggunaan simbol dan tanda baca	✓				

	sesuai materi ajar.					
8	Ketepatan penggunaan ejaan	✓				
9	Penggunaan bahasa yang efektif	✓				
10	Konsisten dalam penggunaan istilah	✓				

Saran / komentar

--

Bogor, 7-12-2022

Validator.....


Setia Tahira

Lampiran 10 Validasi Ahli Materi

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aditya Nugraha
NIP :
Instansi : SDN Taman Pagelaran
Bidang Keahlian : Guru Kelas

Menyatakan bahwa saya yang telah menilai produk bahan ajar untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku) Pembelajaran 5" yang di susun oleh:

Nama : Melisa Murida Simanjuntak
NPM : 037116065
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Harapan saya, Penilaian, kritikan dan saran yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk bahan ajar e-book berbasis flipbook yang berkualitas.

Bogor, 15 - 12 - 2022

Validator


Aditya N

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : *Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Pada Tema 1 (Indahnya
Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaaku) Pembelajaran 5*
Nama Validator : Aditya Nugraha
Hari / tanggal : 15 - 12 - 2022

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5)

dengan keterangan sebagai berikut :

1 = sangat tidak sesuai (STS)

2 = Tidak Sesuai (TS)

3 = Cukup (C)

4 = Sesuai (S)

5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

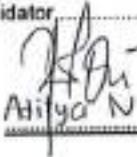
No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
4	Materi yang di sajikan runtut	✓				
5	Materi yang di sajikan dapat dipahami dengan mudah	✓				
6	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
7	Bahasa yang mudah dipahami	✓				
8	Kejelasan dalam materi	✓				
9	Kebenaran kosakata sesuai dengan teori	✓				
10	Ketepatan penggunaan kosakata	✓				

Saran / komentar

Sudah sesuai dengan bahan ajar yang ada.
motivasi belajar siswa lebih baik.

Bogor, 15-12-2022

Validator


Atiya N

Lampiran 11 Lembar Respon Siswa Kelas IV-A

Angket Respon Siswa

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan E-book berbasis flipbook pada pembelajaran kelas IV. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

2 = jika kurang sesuai dengan keadaan yang dirasakan.

1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	Alisha Fazia Putri
Kelas	4
Nama Sekolah	SDN taman pagelaran

No	Aspek	skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada bahan ajar flipbook menarik untuk dibaca	✓				
2	Materi yang terdapat dalam bahan ajar flipbook mudah dimengerti	✓				
3	Bahan ajar flipbook mudah digunakan	✓				
4	Bahan ajar flipbook membuat semangat dan belajar menjadi meningkat	✓				
5	Bahan ajar flipbook membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran	✓				

6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami	✓				
7	Kalimat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dipahami	✓				
8	Contoh yang terdapat di bahan ajar mudah dipahami	✓				
9	Bahan ajar <i>flipbook</i> memudahkan dalam proses belajar	✓				
10	Audio dalam bahan ajar <i>flipbook</i> terdengar jelas	✓				

Angket Respon Siswa

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan *E-book* berbasis *flipbook* pada pembelajaran kelas IV. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 2 = jika kurang sesuai dengan keadaan yang dirasakan.
- 1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	Dyantha Akeza Pura
Kelas	4
Nama Sekolah	SDN Jember Agung

No	Aspek	skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada bahan ajar <i>flipbook</i> menarik untuk dibaca	✓				
2	Materi yang terdapat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dimengerti			✓		
3	Bahan ajar <i>flipbook</i> mudah digunakan			✓		
4	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat semangat dan belajar menjadi meningkat	✓				
5	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran		✓			

6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami	✓				
7	Kalimat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dipahami	✓				
8	Contoh yang terdapat di bahan ajar mudah dipahami	✓				
9	Bahan ajar <i>flipbook</i> memudahkan dalam proses belajar	✓				
10	Audio dalam bahan ajar <i>flipbook</i> terdengar jelas			✓		

Angket Respon Siswa

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan E-book berbasis flipbook pada pembelajaran kelas IV. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 2 = jika kurang sesuai dengan keadaan yang dirasakan.
- 1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	E Vanjerista naffala
Kelas	4
Nama Sekolah	SDN Taman Fajrifaan

No	Aspek	skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada bahan ajar flipbook menarik untuk dibaca	✓				
2	Materi yang terdapat dalam bahan ajar flipbook mudah dimengerti			✓		
3	Bahan ajar flipbook mudah digunakan				✓	
4	Bahan ajar flipbook membuat semangat dan belajar menjadi meningkat	✓				
5	Bahan ajar flipbook membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran		✓			

6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami	✓				
7	Kalimat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dipahami		✓			
8	Contoh yang terdapat di bahan ajar mudah dipahami					✓
9	Bahan ajar <i>flipbook</i> memudahkan dalam proses belajar				✓	
10	Audio dalam bahan ajar <i>flipbook</i> terdengar jelas			✓		

Angket Respon Siswa

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan *E-book* berbasis *flipbook* pada pembelajaran kelas IV. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
- 2 = jika kurang sesuai dengan keadaan yang dirasakan.
- 1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	Fanisa Azka
Kelas	4
Nama Sekolah	SDN Taman Pagararan

No	Aspek	skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada bahan ajar <i>flipbook</i> menarik untuk dibaca	✓				
2	Materi yang terdapat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dimengerti	✓				
3	Bahan ajar <i>flipbook</i> mudah digunakan	✓				
4	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat semangat dan belajar menjadi meningkat	✓				
5	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran		✓			

6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami	✓				
7	Kalimat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dipahami	✓				
8	Contoh yang terdapat di bahan ajar mudah dipahami	✓				
9	Bahan ajar <i>flipbook</i> memudahkan dalam proses belajar	✓				
10	Audio dalam bahan ajar <i>flipbook</i> terdengar jelas	✓				

Angket Respon Siswa

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan *E-book* berbasis *flipbook* pada pembelajaran kelas IV. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

2 = jika kurang sesuai dengan keadaan yang dirasakan.

1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	Muhammad Khaidir Iyasa
Kelas	4
Nama Sekolah	SMP Laman Pangrehara

No	Aspek	skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada bahan ajar <i>flipbook</i> menarik untuk dibaca	✓				
2	Materi yang terdapat dalam bahan ajar <i>flipbook</i> mudah dimengerti	✓				
3	Bahan ajar <i>flipbook</i> mudah digunakan	✓				
4	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat semangat dan belajar menjadi meningkat	✓				
5	Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran		✓			

6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami	✓				
7	Kalimat dalam bahan ajar flipbook mudah dipahami	✓				
8	Contoh yang terdapat di bahan ajar mudah dipahami	✓				
9	Bahan ajar flipbook memudahkan dalam proses belajar	✓				
10	Audio dalam bahan ajar flipbook terdengar jelas	✓				

Lampiran 12 Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama siswa	Nomor Soal										skor	Skor maks
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adinda Syahbaria	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
2	Alesha Fazia Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
3	Arifa Zurianti	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50
4	Arya Dipa Nusa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
5	Athaya Thalita Muhkti	5	3	1	4	2	2	4	5	5	5	35	50
6	Azkiatunisa Amalia	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50
7	Darian Azka A.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50
8	Dyandra Aleeza Putra	5	3	3	5	4	5	5	5	5	3	43	50
9	Evangelista Naffala	5	3	2	5	4	5	4	1	2	3	34	50
10	Fanisa Azka	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50
11	Khaira Yasmin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
12	Lucita Sabrina Wahyuni	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48	50
13	Muhamad Gibrant. G	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
14	Muhamad Ghazy. A	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50
15	Muhamad Khaidir Ilyasa	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50
16	Muhammad Kautsar. Algiffari	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	50
17	Nadia Virrisya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
18	Naira Azzahra	5	3	1	4	2	5	4	1	2	3	30	50
19	Rakha Hayza	5	3	1	4	3	5	4	2	4	3	34	50
20	Rasya Putra Ramadhan	2	5	4	5	3	4	5	5	5	5	43	50
21	Resita Okta. N	5	5	5	5	5	5	4	2	4	5	45	50
22	Rhaisha Razqyana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
23	Rhevan Rafandra	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	50
24	Salsabila Novita	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50
25	Saskia Alipatul H	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
26	Shafa Naura Afiqa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
27	Syifa Padlah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
28	Widad Adinda Resi	4	5	3	4	3	5	3	4	5	4	40	50
Jumlah Skor												1.291	1.400
Skor keseluruhan		$\frac{1.291 \times 100}{1.400} = 92,21$											
Persentase		92,21%											
Kriteria		Sangat layak digunakan											

Lampiran 13 Dokumentasi Pra-Penelitian



Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup



Melisa Murlida Simanjuntak, lahir di Bogor, 6 Mei 2000, agama islam anak keenam dari Bapak Murad Simanjuntak dan Ibu Lince Flora Gultom. Tinggal Jalan Bojong Menteng Rt 002/001, Desa Ciomas, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh yaitu Taman Kanak-kanak As-syafi'iyah tahun 2005-2006, Sekolah Dasar Negeri Cibalagung 3 Kota Bogor tahun 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama Rimba Teruna Kota Bogor tahun 2012-2015, Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ciomas Kabupaten Bogor tahun 2015-2018. Kemudian tahun 2018 melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Lampiran 16 Bukti Submit Jurnal

