

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

Pendekatan Research and Development
pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciluar 02
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Puput Cahyani

037121022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

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

Pendekatan *Research and Development* Pada Peserta didik Kelas IV
Sekolah Dasar Negeri Ciluar 02 Kecamatan Sukaraja Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025
Puput Cahyani (037121022)

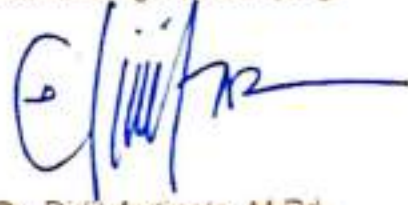
Menyetujui:

Pembimbing Utama,



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

Pembimbing Pendamping,



Dr. Didit Ardianto, M.Pd.
NIK. 1.0215007642

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan




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

Ketua,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

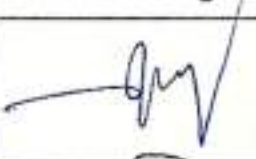


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

**BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS**

Pada hari Kamis Tanggal 08 Mei 2025

Nama : Puput Cahyani
NPM : 037121022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
2	Yudhie Suchyadi, M.Pd.	
3	Dr. Lina Novita, M.Pd.	

Ketua,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **"Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Masyarakat di Daerahku"** yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

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

Bogor, 25 April 2025



Puput Cahyani

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan E-book berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku" yaitu

1. Puput Cahyani (037121022) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Dr. Didit Ardianto, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Univeritas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 25 April 2025

Yang Memberikan Pernyataan:

Puput Cahyani	 ai 10.000,-
Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd.	 ai 10.000,-
Dr. Didit Ardianto, M.Pd	 ai 10.000,-

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini, Kamis tanggal 8 bulan Mei tahun 2025.

Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : Puput Cahyani
NPM : 037121022
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN ANYFLIP UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI MASYARAKAT DI
DAERAH KU

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK./NIP. 10410012510

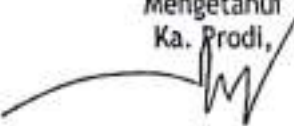
Anggota 1


NIK./NIP. 1.1199061357

Anggota 2


Dr. Lina Novita, M.Pd.
NIK./NIP. 1.1011049562

Mengetahui
Ka. Prodi,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Puput Cahyani. 037121022. E-book merupakan buku dalam format digital yang menawarkan pengalaman membaca yang lebih kaya dengan adanya fitur multimedia. Namun di SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor, belum bervariasi serta belum bersifat digital. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran diperlukan adanya pengembangan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar digital agar lebih menarik serta bervariasi. Penelitian ditunjukkan untuk mengembangkan serta mencari tahu kelayakan bahan ajar berbantuan *anyflip* pada materi Masyarakat di daerahku. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan metode penelitian *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrument yang berupa angket. Uji produk dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi 1 dan ahli materi 2. Hasil penilaian dari ahli media 98%, ahli bahasa 96%, ahli materi 1 96%, dan ahli materi 2 98% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 22 orang memperoleh nilai presentase sebesar 97%, serta memperoleh nilai presentase uji coba minat belajar peserta didik sebesar 93.91% yang artinya e-book berbantuan *anyflip* pada materi Masyarakat di daerahku sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Kata Kunci: E-book, Anyflip, Minat Belajar

ABSTRACT

Puput Cahyani. 037121022. E-book is a book in digital format that offers a richer reading experience with multimedia features. However, at SDN Ciluar 02, Bogor Regency, it is not yet varied and not yet digital. Therefore, in the learning process, it is necessary to develop printed teaching materials into digital teaching materials to make them more interesting and varied. The study was aimed at developing and finding out the feasibility of teaching materials assisted by anyflip on the Community in my area material. This study is a Research and Development (R&D) study with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research method. The data collection technique in this study used an instrument sheet in the form of a questionnaire. Product testing was carried out by media experts, language experts, material experts 1 and material experts 2. The assessment results from media experts were 98%, language experts 96%, material experts 1 96%, and material experts 2 98% which means it is very feasible to be implemented. And based on the limited trial conducted on 22 grade IV students, they obtained a percentage value of 97%, and obtained a percentage value of the student learning interest trial of 93.91%, which means that the e-book assisted by anyflip on the material of the Community in my area is very suitable for use in the learning process and can increase learning interest in students.

Keywords: *E-book, Anyflip, Learning Interest*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan *E-book* Berbantuan *Anyflip* Pada Materi Masyarakat di Daerahku Untuk Meningkatkan Minat Belajar". Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc, selaku 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 Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan dan dukungan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Didit Ardianto, M.Pd. selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Resyi A. Gani, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas A yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.

6. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd, Aries Maesya, M.Pd, Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd, dan Lely maulani, S.Pd, selaku validator ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan pendapat dalam mengembangkan produk.
7. Nurhayati Tusadih, S.Pd, selaku Kepala Sekolah Dasar SDN Ciluar 02 yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
9. Kedua orang tua, keluarga tercinta dan tersayang yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan kasih sayang sehingga dapat menyelesaikan dengan baik dan menyandang gelar sarjana.
10. Rekan – rekan mahapeserta didik Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2021 khususnya PGSD kelas A yang sudah mau berjuang bersama dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Dalam penulisan diatas sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran akan diterima untuk penelitian dan penulisan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Bogor, 25 April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Novelty Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
A. Deskripsi Teori	8
1. <i>E - Book</i>	8
2. <i>Anyflip</i>	14
3. Meningkatkan Minat Belajar	21
4. Masyarakat di Daerahku	24
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	28

D. Produk yang akan dihasilkan	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan	31
1. Metode Penelitian.....	31
2. Prosedur Penelitian	32
3. Tahap Pengembangan	35
4. Tahap Implementasi.....	42
5. Tahap Evaluasi	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Subjek Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian	45
1. Teknik Pengumpulan Data	45
2. Instrumen Penelitian	46
E. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Tahapan Pengembangan	58
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	58
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	60
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	64
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	74
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	79
B. Pembahasan	81
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	87
A. Simpulan	87
B. Saran	88
C. Rekomendasi	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90

LAMPIRAN	96
DAFTAR LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan E-book	37
Tabel 3. 2 Nama Validator	41
Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	47
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan.....	47
Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Angket Ahli Media	48
Tabel 3. 7 Kisi – Kisi Angket Ahli Bahasa.....	49
Tabel 3. 8 Kisi – Kisi Angket Ahli Materi	50
Tabel 3. 9 Kisi – Kisi Respon Peserta didik	51
Tabel 3. 10 Kisi – Kisi Respon Guru	52
Tabel 3. 11 Kisi – Kisi Angket Minat Belajar	53
Tabel 3. 12 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	55
Tabel 3. 13 Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan	56
Tabel 3. 14 Perskoran Pada Angket Respon Peserta didik dan Guru	56
Tabel 3. 15 Kriteria Respon Peserta didik dan Guru	57
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	59
Tabel 4. 2 Desain <i>e-book</i> berbantuan <i>anyflip</i>	60
Tabel 4. 3 Revisi Produk Ahli Media.....	66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4. 5 Revisi Produk 1 Ahli Bahasa	69
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	70
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4. 8 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli	74
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	75
Tabel 4. 10 Respon Guru terhadap Penggunaan E-book Berbantuan Anyflip.....	77
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Minat Belajar Peserta Didik.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual.....	30
Gambar 3. 1 Tahapan Model <i>ADDIE</i>	33
Gambar 3. 2 Tahap Kegiatan Penelitian Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	43
Gambar 4. 1 Presentasi Hasil Validasi, Respon Peserta Didik, dan Respon Minat Belajar	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Bimbingan	97
Lampiran 2. Surat Izin Prapenelitian	98
Lampiran 3. Surat Penelitian.....	99
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian	100
Lampiran 5. Surat Balasan Prapenelitian	101
Lampiran 6. Hasil Analisis Kebutuhan Observasi.....	101
Lampiran 7. Hasil Analisis Wawancara Guru Kelas IV A	103
Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara dan Observasi Pembelajaran	104
Lampiran 9. Tampilan Bahan Ajar <i>E-book</i> berbantuan <i>Anyflip</i>	105
Lampiran 10. Validasi Ahli Media	106
Lampiran 11. Validasi Ahli Bahasa.....	110
Lampiran 12. Validasi Ahli Materi 1	114
Lampiran 13. Validasi ahli materi 2	118
Lampiran 14. Kegiatan Penelitian.....	122
Lampiran 15. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan <i>E-book</i>	123
Lampiran 16. Angket Respon Peserta didik	124
Lampiran 17. Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	125
Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Inovasi yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media digital atau pembelajaran modern. Pentingnya penggunaan media digital di dalam proses pembelajaran, dapat menyajikan bahan ajar yang berisi materi pembelajaran secara menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar digital seperti *e-book*, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan materi pelajaran, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun, terutama karena sebagian besar peserta didik terbiasa menggunakan *smartphone*.

Pada umumnya dalam perkembangan teknologi minat baca peserta didik terhadap buku cetak semakin menurun. Maka dari itu terciptanya *anyflip* sebagai *platform* untuk membuat buku digital interaktif memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran. *Anyflip* ini mendukung guru dapat menciptakan bahan ajar yang tidak hanya berisi teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi yang menarik. Hal ini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat belajar. Peran guru dalam merancang bahan ajar berbantuan *anyflip* sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

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

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini belum efektif dalam meningkatkan minat

belajar peserta didik, kurang menarik perhatian, serta peserta didik yang mudah bosan pada saat pembelajaran. Metode pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan *e-book* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan *e-book* dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik menggunakan *e-book* sebagai alat bantu pengajaran dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar.

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

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

dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi siklus air.

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

Berdasarkan hal tersebut menjadi sebuah dasar penulis untuk tertarik dalam melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku”** dengan harapan agar peserta didik dapat meningkatkan minat belajar serta tertarik dalam proses pembelajaran dengan *e-book* berbantuan aplikasi *anyflip*.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik belum menggunakan bahan ajar yang bervariasi di dalam proses pembelajaran serta hanya menggunakan buku cetak.

2. Peserta didik masih mengandalkan bahan ajar cetak sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran.
3. Peserta didik kurang memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran.
4. Guru kurang mengetahui mengenai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar.
5. Sekolah kurang memberikan sarana dan prasarana yang cukup untuk sumber belajar sehingga proses pembelajaran hanya terfokus pada buku cetak saja.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-book* berbantuan *anyflip* untuk meningkatkan minat belajar pada materi Masyarakat di Daerahku?
2. Bagaimana kelayakan *e-book* berbantuan *anyflip* untuk meningkatkan minat belajar pada materi Masyarakat di Daerahku?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *e-book* berbantuan *anyflip* untuk meningkatkan minat belajar pada materi Masyarakat di Daerahku.
2. Untuk mengetahui kelayakan *e-book* berbantuan *anyflip* untuk meningkatkan minat belajar pada materi Masyarakat di Daerahku.

E. Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan suatu pemahaman serta mengubah cara pembaca dan penelitian dalam pembuatan *e-book* berbantuan *anyflip*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Rencana pembelajaran ini dimaksudkan sebagai sumber, alat pembelajaran yang menyenangkan dan sederhana serta dapat menarik peserta didik untuk terus membaca dan belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi suatu alternative bahan ajar yang di dapat digunakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- 2) Sebagai sumber referensi bagi guru dalam pemanfaatan sumber belajar yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan suatu wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar yang juga dapat digunakan penelitian saat turun lapangan dan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

F. Novelty Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbaruan dari penelitian sebelumnya mengenai pengembangan *e-book* berbantuan *anyflip* untuk meningkatkan minat belajar yang dijelaskan secara spesifik dan disesuaikan dengan IPAS materi masyarakat di daerahku kelas IV. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yang lebih fokus kepada bahan ajar digital, dalam penelitian ini saya melakukan penelitian pada materi masyarakat di daerahku agar meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini menawarkan inovasi dalam menggunakan fitur pada *anyflip* agar lebih menarik dan efektif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar secara berkelanjutan.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. *E - Book*

a. Pengertian *E – Book*

Bahan ajar merupakan sekumpulan materi pelajaran yang mengacu kepada kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar juga dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu bahan cetak, bahan ajar cetak audio, bahan ajar cetak audio visual dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar juga dapat berbentuk *e-book* sehingga digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar.

E-book adalah singkatan dari electronic book atau buku elektronik, adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui computer atau handphone. Menurut Francisca et al., (2022) *e-book* merupakan buku elektronik yang dirancang untuk dibaca melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, laptop atau *smartphone* sehingga lebih praktis dan mudah diakses. Menurut Fahrizandi, (2019) *e-book* adalah buku yang dapat diakses secara digital, berisi konten seperti buku cetak namun dalam format elektronik yang memungkinkan penyajian

teks, gambar, audio dan video. Sifat digitalnya memungkinkan bahan ajar *e-book* untuk disimpan dan diakses secara elektronik.

Sedangkan menurut Retno Palupi et al., (2022) mengatakan bahwa *e-book* menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif berkat integrasi berbagai media seperti gambar, video, dan animasi. Di era modern sekarang ini, *e-book* banyak diminati karena lebih praktis dibandingkan buku fisik, dan juga umumnya memiliki fitur pencaharian sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dicari dan ditemukan dengan cepat. Ada berbagai format dalam bahan ajar *e-book* antara lain teks biasa, pdf, jpeg, doc, lit, dan html.

Adapun menurut Krisdian & Subekti, (2021) *e-book* dapat dianggap sebagai transformasi buku cetak ke dalam format digital, menggantikan lembaran kertas dengan file elektronik. Berbeda dengan buku cetak, *e-book* memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dengan lebih mudah dan fleksibel, serta menawarkan fitur-fitur interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

b. Manfaat *E-book*

Dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-book* dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. manfaat *e-book* menurut Indriyani et al., (2022) *e-book* memberikan banyak keuntungan, terutama bagi para

pembaca buku dan pelajar karena mudah diakses melalui perangkat elektronik menjadi salah satu keunggulannya. Manfaat *e-book* yaitu secara fisik, dapat mengurangi beban jika peserta didik membawa buku teks selama pembelajaran. Menurut Khairrani, (2019) keunggulan *e-book* adalah ukurannya yang sangat kecil, sehingga mudah dibawa kemana saja karena cukup disimpan dalam flashdisk.

Salah satu contohnya yaitu *e-book* memiliki manfaat memudahkan pembaca dalam mengakses buku yang akan ingin dibaca. Menurut Liana et al., (2021) melalui *e-book* peserta didik tidak hanya tertarik untuk belajar, tetapi juga dilatih untuk berpikir lebih kritis karena materi yang disajikan sangat relevan dengan kehidupan nyata.

Menurut Puspita & Irwansyah, (2018) Keuntungan menggunakan *e-book* adalah fleksibilitas waktu dan tempat akses. Selain itu, penyajian informasi yang konkret melalui teks, gambar, atau video membuat *e-book* menjadi media pembelajaran yang efektif, terutama bagi peserta didik yang sedang belajar konsep-konsep konkret. *E-book* juga tidak memiliki tanggal kadaluarsa seperti buku biasa, format digital tetap tidak berubah selamanya karena *e-book* dapat menampilkan ilustrasi multimedia, maka *e-book* juga merupakan media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan informasi.

Dalam proses pembelajaran juga peserta didik lebih menyukai *e-book* yang menarik serta memudahkan untuk digunakan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas peserta didik, dan dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri.

c. Kelebihan *E – Book*

Kelebihan *e-book* menurut Puspita & Irwansyah, (2018) keunggulan utama *e-book* adalah fleksibilitas formatnya yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan mencetak konten sesuai kebutuhan. Kemudahan akses melalui internet serta fitur pencarian yang canggih membuat *e-book* menjadi pilihan yang praktis bagi para pembaca. Sedangkan menurut Restiani et al., (2022) *e-book* tidak hanya memudahkan akses terhadap materi pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Fleksibilitas penggunaan *e-book* memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.

Dalam penggunaan *e-book* sebagai bahan ajar terdapat berbagai kelebihan yaitu dapat menyajikan dengan berbagai ilustrasi nyata dengan menggunakan banyak warna sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta dapat meningkatkan kreativitas kemampuan berpikir kritis. *E-book* merupakan buku digital yang tidak memerlukan wadah untuk penyimpanan, selain itu *e-book* dapat di akses melalui *smartphone, tablet, laptop*. Menurut Rahmadiyah et al., (2022) *e-*

book menawarkan sejumlah keunggulan, di antaranya ukuran file yang kecil sehingga mudah disimpan di perangkat pintar. Selain itu, *e-book* bersifat digital sehingga tidak mudah rusak, dilengkapi fitur pencarian yang praktis, serta dapat diproduksi dan didistribusikan dengan biaya yang lebih efisien. Fleksibilitas penggunaan *e-book* memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja.

Menurut Ningsih & Ulya, (2024) mengungkapkan bahwa *e-book* memiliki umur simpan yang lebih lama dalam jangka waktu yang lama dan dapat dikatakan abadi, seperti halnya buku cetakan yang cenderung menguning dan rusak seiring berjalannya waktu. *E-book* lebih ramah lingkungan, sedangkan buku cetak membutuhkan bahan kertas dari pepohonan. Oleh karena itu, dengan tersedianya *e-book*, penggunaan kertas dapat dikurangi secara signifikan dan penebangan pohon yang berlebihan serta dampak negatifnya dapat dikurangi. Menurut Ruddamayanti, (2019) *e-book* menawarkan sejumlah keunggulan, di antaranya ukurannya yang lebih kompak, daya tahan yang lebih lama, biaya akses yang terjangkau, dan tidak merusak lingkungan. Selain itu, *e-book* juga sangat mudah disebarluaskan. *E-book* dalam format digital tidak memerlukan bahan dasar tersebut sehingga lebih ramah lingkungan.

d. Kelemahan E – Book

Adapun kekurangan dalam *e-book* menurut Fahrizandi, (2019) kelemahan *e-book* adalah 1). Membaca di layar; 2). Daya baterai; 3). Masalah keamanan 4). Permanen 5). Kurangnya standarisasi; 6). Meminjam buku; 7). Biaya tersembunyi; dan 8). Biaya langsung. Terdapat keluhan dari pembaca mempunyai keluhan seperti mata lelah bahkan nyeri jika terlalu lama membaca *e-book*. Hal ini disebabkan oleh efek melihat layar yang monitor memiliki batas maksimal. Menurut Sanjaya, (2023) *e-book* juga memiliki kekurangan yaitu ketergantungan pada perangkat elektronik yang berdaya baterai membuat *e-book* tidak dapat digunakan secara terus-menerus tanpa sumber Listrik, risiko pembajakan konten digital menjadi ancaman bagi hak cipta penulis, penggunaan layar dalam jangka waktu yang lama juga berpotensi menyebabkan masalah pada penglihatan.

Sependapat dengan Sanjaya, Irwansyah et al., (2024) menjelaskan bahwa *e-book* memiliki beberapa kekurangan, yakni memerlukan perangkat elektronik khusus untuk mengaksesnya, berpotensi menyebabkan kelelahan mata akibat paparan layar dalam waktu lama, dan ketergantungan pada daya baterai yang dapat habis sewaktu-waktu. Banyak pembaca mengeluhkan kelelahan mata bahkan rasa sakit saat terlalu lama membaca *e-book*.

Selain itu, menurut Damayanti et al., (2023) mengungkapkan penerapan *e-book* di sekolah dasar masih dihadapkan pada beberapa tantangan yaitu 1). Peserta didik membutuhkan perangkat elektronik khusus untuk mengakses *e-book*. 2). Tidak semua peserta didik memiliki perangkat elektronik pribadi. 3). Menatap layar dalam waktu lama dapat membuat peserta didik merasa tidak nyaman. 4). Kemampuan pendidik dan orang tua dalam mengoperasikan teknologi masih beragam. 5). Peserta didik seringkali kesulitan membuka *e-book* karena membutuhkan perangkat lunak khusus. Penggunaan *e-book* dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik, serta penerapan *e-book* di sekolah dasar masih menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan kurangnya pemahaman teknologi. *E-book* memiliki keunggulan dalam hal daya tahan dan ramah lingkungan.

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disintesis bahwa *e-book* merupakan buku dalam format digital yang menawarkan pengalaman membaca yang lebih kaya dengan adanya fitur multimedia.

2. Anyflip

a. Pengertian Anyflip

Menurut Handayati, (2020) *Anyflip* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat *bahan*

ajar e-book animasi yang cocok untuk desktop dan *smartphone* yang membantu mereka menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Perlunya proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Anyflip* khususnya di sekolah dasar karena pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap materi masih bersifat abstrak. Oleh karena itu, memanfaatkan bahan ajar *Anyflip* sebagai alat yang berguna untuk memperjelas pesan-pesan kreatif dan mengatasi kendala waktu.

Aplikasi *Anyflip* adalah buku digital yang dapat diakses secara gratis melalui komputer, laptop, atau *smartphone*. *Anyflip* dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dikemas menjadi buku digital yang menarik, efisien dan mudah diakses. Menurut Lestari, (2023) *Anyflip* merupakan platform yang memungkinkan konversi dokumen PDF menjadi publikasi digital interaktif. Fitur-fitur yang tersedia memungkinkan penambahan berbagai media seperti gambar, video, dan audio untuk memperkaya konten pembelajaran.

Menurut Hamisah et al., (2022) *Anyflip* adalah suatu aplikasi yang mudah digunakan yang sampai sekarang masih jarang digunakan, dikarenakan guru selalu menggunakan buku ajar elektronik seperti *e-book* berbentuk PDF yang sudah biasa digunakan oleh kebanyakan orang. Untuk pendaftaran akun diaplikasi *anyflip* gratis dan dapat membuka link yang berisi buku

digital. *Anyflip* memiliki fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang bisa dibolak-balik seperti buku asli. Dalam software ini juga terdapat fungsi editing untuk menambahkan video, gambar, audio, hyperlink dan objek multimedia ke dalam halaman yang bisa dibolak-balik sehingga tampilan ebook menjadi lebih menarik. Platform *anyflip* dapat menjadi solusi yang efektif. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan *anyflip* sangat diperlukan.

Menurut Fauziah Azzahra, (2024) *Anyflip* merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan integrasi berbagai media multimedia (teks, gambar, audio, video, dan lain-lain) untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan dapat diakses kapan saja. *Anyflip* dapat menghidupkan materi pembelajaran dengan berbagai elemen multimedia seperti video, audio, dan gambar. Selain itu, dapat menyesuaikan tampilan buku digital agar sesuai dengan tema atau mata pelajaran yang diajarkan.

Menggunakan aplikasi *anyflip* dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Dengan fleksibilitas, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang unik dan personal untuk setiap peserta didik.

b. Kelebihan *Anyflip*

Menurut Rostikawati et al., (2023) kelebihan web *Anyflip* adalah dapat dibagikan dengan mudah kepada seluruh peserta didik melalui link dan dapat diakses dari mana saja. Sependapat dengan Rostikawati, Gusmilarni et al., (2022) keunggulan dari media pembelajaran *e-modul* online *anyflip*, yaitu lebih kreatif, menarik ketika dilihat, adanya interaksi antara guru dengan peserta didik maupun dengan sesama peserta didik, dan sangat mudah untuk diakses dimana pun dan kapan pun dengan menggunakan jaringan internet sendiri.

Menurut Sari et al., (2024) Kelebihan dari aplikasi *anyflip* yaitu: 1. Peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari media pembelajaran. 2. Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena aplikasi yang digunakan lebih bervariasi. 3. Peserta didik bisa belajar secara interaktif. 4. Penggunaan aplikasi *Anyflip* bisa tanpa dalam jaringan internet. 5. Mudah dibaca dan dicermati dengan detail karena dapat diperbesar. 6. Dapat digunakan di komputer, laptop, dan sejenisnya. Menurut Zuhro & Basuki, (2022) *Anyflip* merupakan platform yang memungkinkan siapa pun untuk membuat buku digital yang menarik dan interaktif. Dengan fitur-fitur seperti tampilan yang mirip buku cetak dan tautan berbagi yang permanen, *Anyflip*

menawarkan fleksibilitas dan kemudahan bagi pengguna dalam membuat dan membagikan konten digital.

Anyflip terdapat berbagai macam template, tema, dan latar belakang untuk menyesuaikan media pembelajaran yang dikembangkan. *Interactive publishing* dengan tampilan yang menarik dengan menambahkan video, gambar, tautan dan lainnya menjadikan *e-book* dengan pengguna.

c. Kelemahan *Anyflip*

Anyflip merupakan platform populer untuk membuat buku digital interaktif. Gusmilarni et al., (2022) kelemahan yang dirasakan semua peserta didik saat menggunakan *e-modul* online *anyflip* yaitu untuk dapat mengakses materi dalam *e-modul* online *anyflip* harus menggunakan jaringan internet atau data internet jika modul belum di download. Namun, pengguna gratis harus menyadari beberapa batasan yang ada, sebagai pengguna *anyflip* gratis memiliki akses terbatas ke fitur dan buku digital akan memiliki tanda air. Selain itu, Aplikasi *anyflip* tidak dapat mengunggah video atau audio untuk akun gratis, dan peserta didik tidak dapat mengaksesnya melalui *smartphone* karena aplikasi ini disimpan dalam format *EXE*.

Menurut Laksita et al., (2024) kendala penggunaan *Anyflip* adalah minimnya interaksi tatap muka antara guru dan peserta didik. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat dan

jaringan internet dapat menghambat peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran. Di samping itu, diperlukan waktu yang cukup bagi guru dan peserta didik untuk mempelajari cara menggunakan *Anyflip* secara optimal. Aplikasi *anyflip* ini juga memerlukan koneksi internet yang stabil dan pilihan template terbatas. Format yang di keluarkan dengan *anyflip* sangat terbatas seperti pada *HTML* atau *PDF*. Jika perangkat lama mungkin akan dapat kesulitan menanganinya, dan diperlukan langganan berbayar untuk mendapatkan fitur lengkap. Meski begitu, *Anyflip* tetap menjadi pilihan menarik bagi pengguna yang ingin membuat buku digital cantik tanpa menghabiskan terlalu banyak uang.

d. Cara Membuat Bahan Ajar *Anyflip*

Dalam proses pembuatan *e-book* berbantuan *anyflip* dapat menggunakan canva dan aplikasi *anyflip*. Membuat bahan ajar *e-book* dalam pembelajaran dapat menjadi fasilitas guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan efektif. *Anyflip* merupakan salah satu bahan ajar elektronik dari buku lainnya yang tidak hanya berisikan teks, namun bisa berisikan berupa gambar, video, dan audio. Aplikasi *anyflip* juga dapat dibaca melalui perangkat teknologi seperti *smartphone* dan laptop yang di desain sangat menarik untuk

membacanya, selain itu juga bahan ajar *e-book* dapat dibuka dimana saja tidak terbatas ruang dan waktu.

Adapun langkah-langkah pembuatan *anyflip* pada materi masyarakat di daerahku yang akan dibuat bahan ajar digital. Dalam pembuatan bahan ajar digital dapat diawali dengan membuat rancangan bahan ajar. Menurut Rostikawati et al., (2023) Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Ketik *anyflip.com* pada *homepage*.
- 2) Untuk mendaftar klik *Sign up* pada bagian kanan atas tampilan pertama dari *anyflip* dengan menggunakan akun google.
- 3) Kemudian pilih akun yang akan didaftarkan.

Setelah akun sudah terdaftar maka akan muncul tampilan seperti ini yaitu tampilan *anyflip*. Untuk membuat *e-book* harus mempunyai file pdf, kalau belum punya file pdf, harus dibuat dulu file pdfnya yaitu dengan klik *Add New Book* lalu klik dan buat keterangan pada bagian judul dan deskripsi, serta pilih kategorinya.

- 4) Selanjutnya klik *upload pdf* yaitu dengan cara klik pada bagian *UPLOAD YOUR PDF* dan pilih file pdf yang akan di upload.

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disintesis bahwa *anyflip* adalah alat yang berguna untuk membuat dan

membagikan buku digital, terutama dalam konteks Pendidikan, meskipun akses template yang lebih lengkap pengguna disarankan untuk berlangganan versi berbayar, tetapi untuk akun gratis tetap dapat menjadi titik awal yang baik untuk mengenal platform ini.

3. Meningkatkan Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar mencerminkan kesungguhan peserta didik dalam melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat berperan sebagai pendorong bagi seseorang untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Hadi & Oktaviani, (2023) Minat belajar adalah suatu dorongan atau keinginan dalam diri manusia untuk beraktifitas belajar, baik dalam sekolah maupun diluar sekolah. Minat belajar memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Abidin & Purnamasari, (2023) mengatakan bahwa, Minat belajar merupakan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu secara sukarela dalam mengikuti dan melakukan aktifitas belajarnya.

Minat belajar merupakan landasan yang kokoh bagi keberhasilan seseorang dalam suatu kegiatan. Minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang untuk secara aktif terlibat

dalam kegiatan belajar, ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan untuk mengembangkan diri (Suwandi et al., 2023). Sependapat dengan Suwandi, Mohzana, (2023) menjelaskan bahwa minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki peserta didik, minat muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri.

Minat belajar merupakan faktor pendorong peserta didik untuk belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan peserta didik itu sendiri untuk belajar tanpa adanya paksaan, terbebani dan suruhan dari orang lain.

b. Indikator Minat Belajar

Peserta didik yang berminat belajar adalah peserta didik yang memiliki ketertarikan yang kuat dan berkelanjutan terhadap suatu hal, selalu ingin tahu lebih banyak, dan merasa senang serta puas ketika berhasil mempelajarinya. Menurut Ricardo & Meilani (2017) indikator – indikator minat belajar ditandai dengan adanya perasaan senang, partisipasi aktif, fokus yang tinggi, dan keinginan untuk terus belajar, serta kemampuan untuk membuat keputusan yang mandiri terkait proses pembelajaran.

Menurut Friantini & Winata, (2019) Indikator minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya

kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar. Sedangkan menurut, Maylitha et al., (2023) Empat indikator dalam minat belajar peserta didik, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor - faktor yang mempengaruhi minat belajar secara keseluruhan faktor tersebut digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu, sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada pada diri setiap individu, baik jasmani maupun rohani, fisik maupun psikisnya. Selain itu, menurut Mesra et al., (2021) Faktor internal adalah dorongan dari dalam diri peserta didik untuk belajar dengan giat dan mencapai prestasi yang baik tanpa perlu dipaksa oleh orang lain. Menurut Syahputra (2020) Faktor internal yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi aspek psikologis seperti minat, kenyamanan, dan motivasi belajar, serta aspek fisiologis seperti tingkat partisipasi dan kondisi kesehatan peserta didik.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan semua faktor yang ada diluar setiap diri individu, seperti keluarga, lingkungan, masyarakat dan sekolah. (Syardiansah, 2019). Menurut Syahputra (2020) mengemukakan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi proses belajar meliputi dukungan keluarga, suasana belajar yang kondusif, dan ketersediaan fasilitas belajar yang memadai.

Guru adalah pilar utama dalam sistem pendidikan. Kehadiran dan peran aktif guru selama proses pembelajaran sangat signifikan dalam membangkitkan minat belajar peserta didik (Sobron dkk, 2020)

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disintesis bahwa Minat belajar adalah kekuatan dari dalam diri peserta didik yang membuat mereka semangat belajar baik di sekolah maupun di rumah, peserta didik yang berminat belajar biasanya senang belajar, fokus, dan mau berusaha, minat belajar ini dipengaruhi oleh keadaan peserta didik sendiri dan juga oleh orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga, teman, dan guru.

4. Masyarakat di Daerahku

Menurut Priyadi et al., (2024) Kurikulum Merdeka adalah sebuah upaya untuk memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan, terutama setelah mengalami tantangan selama

pandemi. Guru dan kepala sekolah diberikan kebebasan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan potensi peserta didik masing-masing. Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengatasi berbagai masalah dalam pendidikan dengan memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya mengembangkan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Bahan ajar dengan berbantuan *anyflip* untuk meningkatkan minat belajar pada materi Bab 5. Cerita Tentang Daerahku Materi C. Masyarakat di Daerahku, didalam terdapat muatan pelajaran IPAS ini disusun sesuai dengan acuan pembelajaran pada kurikulum merdeka yaitu berupa capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) dalam setiap fase pengembangan.

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran pada materi masyarakat di daerahku adalah pada fase B, peserta didik mampu menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggalku.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS materi masyarakat di daerahku adalah peserta didik mampu menunjukkan perbedaan

kehidupan masyarakat zaman dahulu dan masyarakat zaman sekarang, serta dapat mengorelasikan dan mengidentifikasi pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.

c. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS pada materi masyarakat di daerahku adalah peserta didik mampu mempelajari dan mengenal perbedaan kehidupan masyarakat zaman dahulu dan zaman sekarang. Peserta didik juga mampu mengidentifikasi pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disintesis bahwa IPAS merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS yang dapat memungkinkan penggabungan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam proses belajar.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian, acuan tersebut mencakup *e-book* dan aplikasi *Anyflip* dengan penelitian yang telah dilakukan. Maka dari itu perlu hasil penelitian yang relevan seperti beberapa penelitian sebagai berikut:

1. Menurut Murti et al., (2024) berdasarkan hasil penelitian Hasil penelitian diperoleh kevalidan berdasarkan hasil penilaian dari ahli

media sebesar 83,12% dan penilaian ahli materi 83% dengan kategori layak/valid. Kepraktisan media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan kesesuaian materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tanggapan guru 88,4% dan hasil tanggapan siswa 88,7%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-book* melalui software *anyflip* di Sekolah Dasar valid dan praktis untuk digunakan.

2. Menurut Listyarini et al., (2022) berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip di Sekolah Dasar. Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli media sebesar 92,65%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli materi sebesar 94,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi dalam media Anyflip yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan rata-rata hasil persentase angket tanggapan siswa dari dua sekolah dasar memperoleh rata-rata 100%, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.
3. Menurut Pertiwi, (2023) berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai

berikut: yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbantuan Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI Penelitian ini dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbantuan kerifan lokal pada mata pelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata ahli media 80,8%, ahli bahasa 87,45%, ahli materi 84,15 % dan rata-rata pendidik 82,7%. Sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji skala kecil 97,2% dan uji skala besar 90,7%, hal ini menunjukkan bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbantuan kerifan lokal pada mata pelajaran IPS layak digunakan dalam proses pembelajaran.

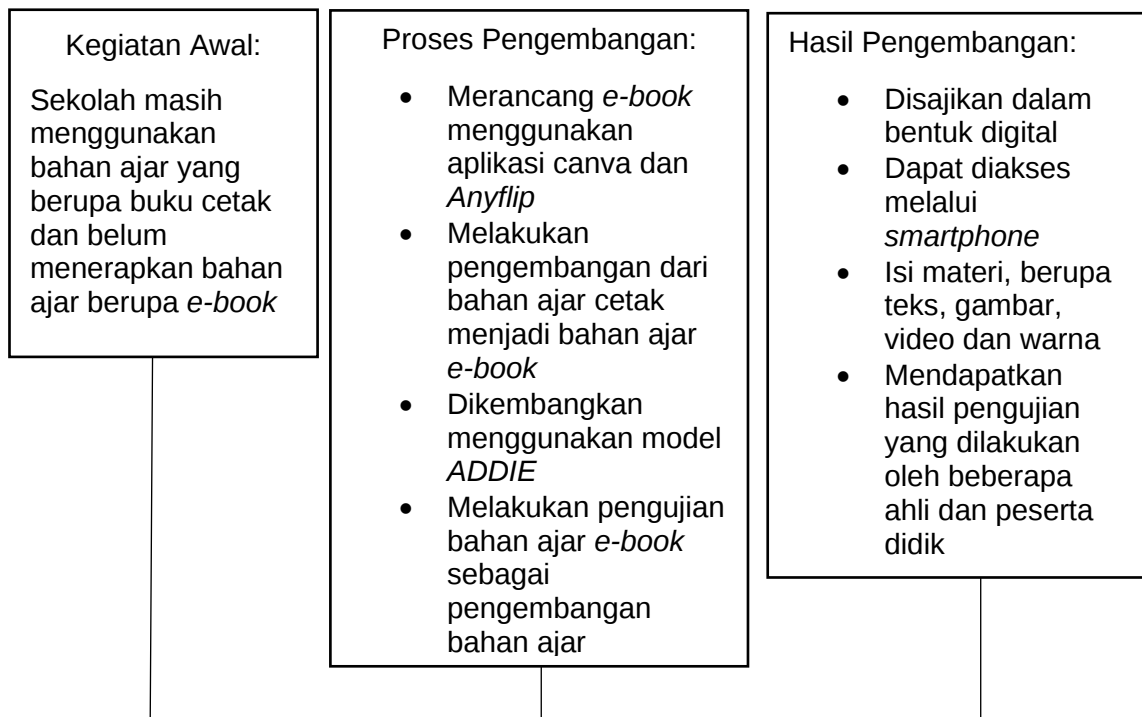
C. Kerangka Berfikir

Dalam era digital, perkembangan teknologi telah membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Pada umumnya sekarang pelaksanaan proses pembelajaran disekolah hanya menggunakan bahan ajar cetak yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, sehingga dapat membuat peserta didik tidak menarik dalam belajar. Salah satu alternatif yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu terciptanya bahan ajar yang menarik minat belajar peserta didik. Bahan ajar yang dapat digunakan yaitu berupa *e-book*. Bahan ajar *e-book* merupakan bahan ajar digital yang dapat

digunakan dimana saja, kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu serta dilengkapi dengan suara, gambar, dan animasi.

Penggunaan *e-book* sebagai bahan ajar dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan buku cetak konvensional. Dengan *e-book*, guru dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses belajar mengajar lebih menarik, sehingga dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan minat belajar, keaktifan dan berpikir kritis peserta didik. Dalam pembuatan bahan ajar *e-book* yang interaktif dan menarik, dapat menggunakan salah satu aplikasi yaitu *Anyflip*.

Anyflip merupakan aplikasi buku digital yang dapat menyajikan informasi dalam format yang lebih kaya dan interaktif, dengan menggabungkan teks, video, gambar, dan suara. Pada tampilan ini tidak hanya menarik minat peserta didik tetapi juga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, peneliti menyusun kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual

D. Produk yang akan dihasilkan

Dari permasalahan yang terdapat pada Sekolah Dasar yang penulis teliti, yaitu pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak dan metode ceramah, serta belum menggunakan bahan ajar *e-book*. Maka peneliti akan membuat desain yang menarik menggunakan *anyflip* pada materi masyarakat di daerahku. Sehingga peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran dan materi yang disampaikan mudah dipahami.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

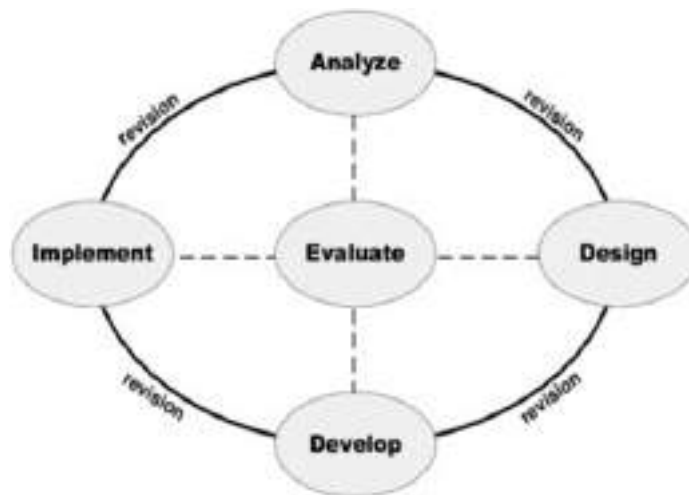
Rustamana et al., (2024) mengatakan bahwa metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode ilmiah yang umum digunakan dalam pendidikan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan memvalidasi produk pembelajaran melalui pengumpulan data secara sistematis. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan yang memiliki fungsi strategis dalam penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan.

Metode Penelitian dan Pengembangan, yang umum dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, merupakan suatu pendekatan yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru, menyelesaikan permasalahan tertentu, serta mengembangkan produk, proses, maupun layanan. Menurut Marcela et al., (2022) Metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa tahap. Tahapan ini meliputi identifikasi kebutuhan, perancangan produk, pembuatan produk, dan pengujian keefektifan produk tersebut.

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

2. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan dilakukan melalui serangkaian tahapan prosedur. Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah Negeri Ciluar 02. Dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Model ini disusun dengan memecahkan masalah dalam pembelajaran secara sistematis dalam memenuhi kebutuhan peserta didik. Model *ADDIE* dapat terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE
Sumber : (Branch, 2010)

a. Tahap Analysis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran serta menggali kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan. Proses analisis ini mencakup telaah mendalam terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, sumber belajar yang tersedia, serta kebutuhan guru dan peserta didik yang diperoleh melalui kegiatan wawancara. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ditemukan di lapangan.

b. Tahap Design

Tahap *Design* sangat penting dalam proses penelitian dan pengembangan (R&D). Desain yang baik akan menjadi dasar yang kuat bagi keberhasilan produk atau aplikasi yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, produk yang dibuat adalah bahan ajar digital berupa *e-book* yang menggunakan aplikasi *Anyflip*, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa

pada pembelajaran Bab 5: Cerita Tentang Daerahku, khususnya Materi C. Masyarakat di Daerahku untuk kelas IV.

Dalam pembuatan bahan ajar tersebut akan dirancang sesuai dengan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran. Adapun Langkah-langkah dalam mendesain produk meliputi: (1) Menyusun materi, format dan desain yang sesuai (2) Pembuatan desain produk (3) Pengaplikasian software pembuatan *anyflip*.

c. Tahap *Development*

Tahap *Development* merupakan proses produk yang telah direncanakan mulai dikembangkan sesuai dengan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan. Sebelum dilaksanakan pengujian terhadap produk, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu dengan melibatkan beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, untuk menilai kelayakan produk bahan ajar digital yang dikembangkan.

d. Tahap *Implementation*

Pengembangan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar digital terhadap peningkatan keaktifan, efektivitas, antusiasme, serta daya tarik dalam proses belajar-mengajar.

e. Tahap *Evaluation*

Tahap Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan *ADDIE* yang dilaksanakan untuk menilai

kelayakan aplikasi serta mengumpulkan data melalui penyimpulan hasil persentase dari angket yang telah dibagikan kepada para ahli dan peserta didik. Selanjutnya, tahap ini bertujuan untuk menarik kesimpulan mengenai dampak aplikasi terhadap hasil belajar dan perkembangan minat belajar peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Dalam tahapan pengembangan *e-book* dapat terdiri atas beberapa tahapan seperti:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan memiliki peran penting dalam mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji kebutuhan pembelajaran di SDN Ciluar 02 dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan dalam pemanfaatan bahan ajar di sekolah, khususnya pada kelas IV SD. Penggunaan bahan ajar yang terbatas pada buku cetak oleh guru berpotensi menjadikan materi pembelajaran kurang menarik, yang pada gilirannya dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Permasalahan yang ada pada sekolah tersebut nantinya dapat menjadi dasar untuk merumuskan tujuan penelitian dan desain bahan ajar. Selain itu tujuan umum yang dirumuskan

adalah dapat mengembangkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan inovatif serta mudah digunakan oleh guru dan peserta didik yang berbentuk *e-book anyflip* pada kelas IV SD.

b. Desain

Pada tahap ini, desain tampilan bahan ajar *e-book* dapat menyerupai buku, di mana setiap halaman dapat dibolak-balik dengan gerakan yang menampilkan materi pada Bab 5 "Cerita Tentang Daerahku" Materi C "Masyarakat di Daerahku" untuk kelas IV. *E-book Anyflip* ini menyajikan teks dengan variasi warna serta gambar yang menarik, yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik saat membaca materi. Gambar-gambar tersebut juga relevan dengan isi materi pembelajaran. Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *e-book* ini meliputi:

- 1) Menentukan materi pembelajaran yang akan disajikan,
- 2) Merancang tampilan *e-book*,
- 3) Memasukkan materi pembelajaran dan gambar yang akan ditampilkan ke dalam *e-book*,
- 4) Mengedit desain *e-book* dengan menambahkan animasi untuk mempercantik tampilan dan menarik perhatian,
- 5) Setelah selesai, *e-book* dapat disimpan dalam format PDF,
- 6) *E-book* disusun menggunakan aplikasi Canva dan *Anyflip*,

- 7) Setelah desain selesai dibuat menggunakan Canva, file disimpan dalam format PDF dan kemudian dikonversi menggunakan *Anyflip*,
- 8) Pada tahap akhir, *e-book* berbasis *Anyflip* yang berisi materi Bab 5 "Cerita Tentang Daerahku" Materi C "Masyarakat di Daerahku" disajikan dalam bentuk tautan link.

Tabel 3.1 Rancangan *E-book*

No	Desain	Keterangan
1.		Cover depan terdiri dari : • Judul Materi • Logo • Nama penyusun
2.		Kata pengantar

No	Desain	Keterangan
3.		Capaian Pembelajaran (CP)
4.		Daftar isi
5.		Tujuan Pembelajaran (TP)

No	Desain	Keterangan
6.		Materi pembelajaran IPAS masyarakat di daerahku berisikan tentang: • Penjelasan materi kehidupan zaman dahulu • Mata pencaharian sesuai letak geografisnya • Berupa video dan animasi pembelajaran
7.		Glosarium
8.		Halaman ini berisikan Daftar Pustaka

No	Desain	Keterangan
9.	 The image shows a digital profile card with a white background and a blue border. At the top, it says 'PROFIL PENYUSUN' in blue. Below this is a portrait of a woman with dark hair wearing a blue hijab. Under the portrait, there is a list of personal information in Indonesian, including name, date of birth, gender, address, phone number, email, and social media handles. The card is set against a background of green foliage and a blue sky.	Halaman ini berisikan tentang biodata penulis

c. Pengembangan

Tahap pengembangan dapat dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan, antara lain: pengumpulan berbagai sumber yang relevan sebagai dasar penyusunan materi, pemilihan ilustrasi visual yang menarik, pemanfaatan media video, serta perancangan tampilan *e-book* yang menarik secara visual. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi produk, yang mencakup validasi media, validasi bahasa, dan validasi isi materi. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu :

- 1) Peran ahli media dalam pengembangan *e-book* berbasis *Anyflip* adalah untuk mengevaluasi rancangan visual dari media tersebut. Ahli media merupakan individu yang memiliki keahlian di bidang teknologi informasi, khususnya yang berkaitan dengan perangkat lunak dan desain komputer.

Tugas utama ahli media adalah memberikan evaluasi berupa saran dan tanggapan terhadap aspek tampilan serta estetika yang terdapat pada *e-book*.

- 2) Ahli bahasa bertugas menilai kejelasan dan kelengkapan penggunaan bahasa yang digunakan dalam *e-book*. Evaluasi oleh ahli bahasa mencakup aspek pemilihan diksi, struktur kalimat, serta ketepatan penggunaan kaidah tata bahasa. Hasil penilaian tersebut dituangkan dalam bentuk komentar dan saran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kebahasaan dalam *e-book*.
- 3) Ahli materi bertanggung jawab dalam menilai kelayakan isi materi yang disampaikan dalam *e-book* berdasarkan relevansi dan kedalaman substansi pembelajaran. Pemilihan ahli materi didasarkan pada kompetensi dan keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran, dalam hal ini adalah guru kelas IV. Ahli materi memberikan masukan dalam bentuk komentar dan saran terhadap kualitas dan kesesuaian materi yang disajikan dalam *e-book*.

Tabel 3. 2 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1.	Aries Maesya, M.Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.	Ahli Materi 1	Universitas Pakuan
4.	Lely Maulani, S.Pd.	Ahli Materi 2	SDN Ciluar 02

4. Tahap Implementasi

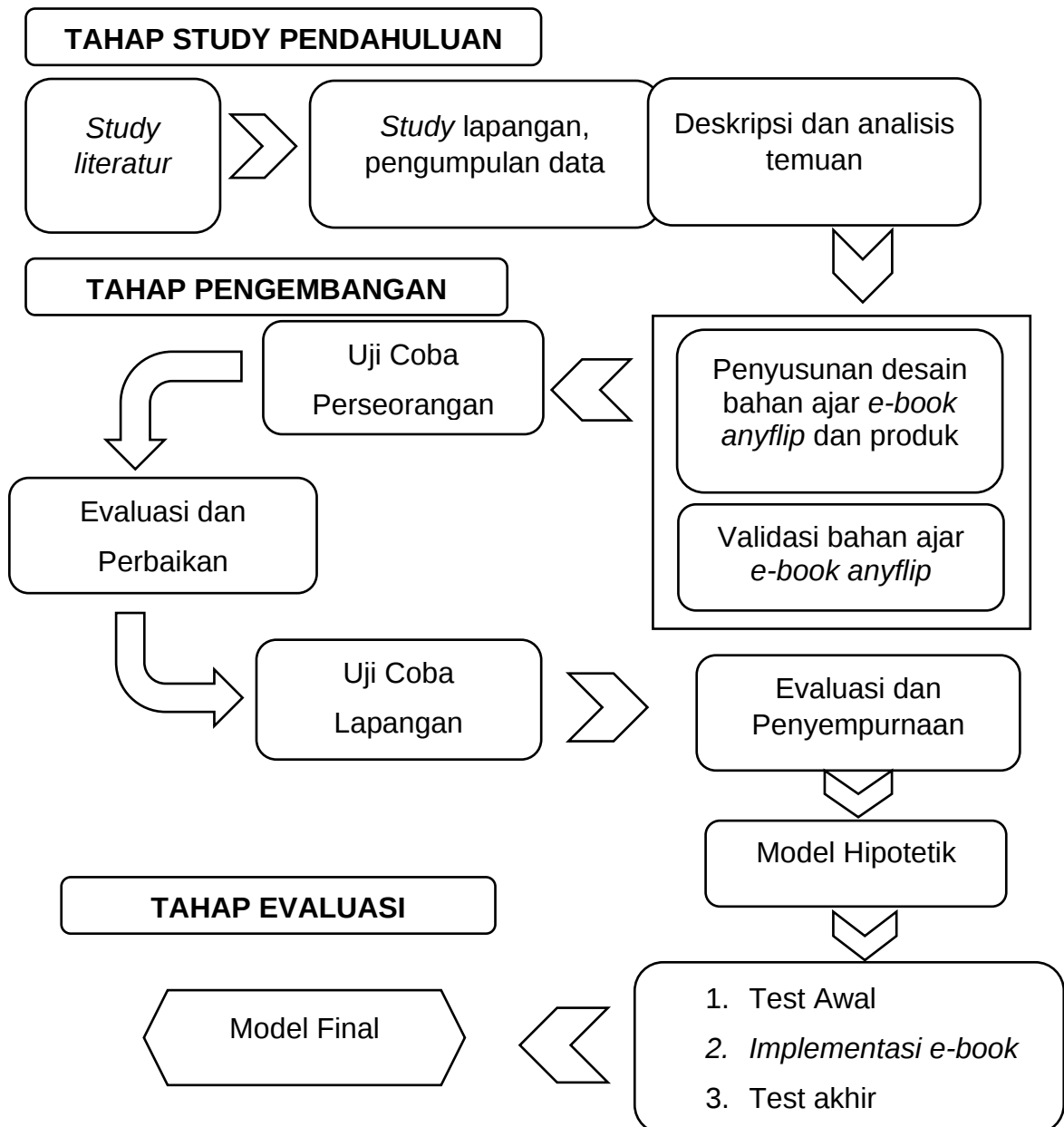
Setelah melalui serangkaian proses validasi oleh tiga orang ahli, diperoleh informasi mengenai kekurangan yang terdapat pada *e-book Anyflip*. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki guna meningkatkan kualitas produk. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terhadap 30 peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap penggunaan *e-book* melalui instrumen yang telah disediakan. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas *e-book* yang telah dikembangkan.

Pada tahap pengembangan model *ADDIE*, peneliti membatasi proses hingga tahap implementasi. Hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar *e-book Anyflip* pada materi 'Masyarakat di Daerahku' dalam proses pembelajaran, yang diperoleh melalui penyebaran angket.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-book* yang telah digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari evaluasi ini merupakan untuk menilai kelayakan bahan ajar *e-book* dalam menunjang proses pembelajaran, sekaligus menjadi data pendukung dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil angket tersebut berperan sebagai

masukan untuk penyempurnaan bahan ajar *e-book* apabila tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa produk dinilai baik dan menarik, maka *e-book* tersebut dapat dianggap telah selesai dikembangkan.



Gambar 3. 2 Tahap Kegiatan Penelitian Pengembangan Model ADDIE

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekola Dasar Ciluar 02 Kabupaten Bogor

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2024/2025.

Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Penyusunan Proposal								
2.	Ujian proposal								
3.	Revisi Proposal								
4.	Revisi BAB I								
5.	Membuat Outline								
6.	Penyusunan BAB II								
7.	Penyusunan <i>e-book</i>								
8.	Validasi ahli								
9.	Penyusunan skripsi								
10.	Uji coba produk								
11.	Pengolahan data								
12.	Pelaporan Hasil Penelitian								
13.	Sidang Skripsi								

C. Subjek Penelitian

Pada subjek penelitian ini terdiri dari dua subjek yaitu:

1. Validator yang terdiri dari dua subjek
2. Peserta didik kelas IV di SDN Ciluar 02 sebagai responden untuk mengetahui respon dalam penggunaan bahan ajar *e-book*.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian validasi dari ahli serta tanggapan peserta didik, sementara teknik wawancara dan observasi diterapkan pada tahap analisis kebutuhan.

a. Wawancara dan Observasi

Wawancara merupakan metode pengumpulan data di mana peneliti memperoleh informasi melalui pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru kelas IV. Wawancara tersebut bertujuan untuk menggali informasi terkait proses pembelajaran di kelas, sumber belajar, serta bahan ajar yang digunakan. Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk memahami pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran dan memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan

yang dihadapi di sekolah. Sedangkan, observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan pencatatan terhadap suatu keadaan. Teknik ini digunakan untuk mengetahui pemanfaatan bahan ajar yang diterapkan di SDN Ciluar 02 selama kegiatan pembelajaran.

b. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui penilaian serta mengumpulkan data dari ahli bahasa, media, materi, guru dan hasil belajar peserta didik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai bukti resmi sepanjang pelaksanaan penelitian, seperti foto, surat izin penelitian, dan untuk membuktikan bahwa penelitian ini telah dilaksanakan oleh peneliti.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data pada *e-book anyflip* yang dikembangkan sebagai berikut:

a. **Lembar Observasi**

Observasi digunakan untuk pengamatan kepada peserta didik saat pembelajaran untuk mengetahui persoalan yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Peserta didik pada saat proses pembelajaran menggunakan buku paket cetak		
2.	Peserta didik terlihat antusias saat pembelajaran berlangsung dikelas		
3.	Peserta didik menggunakan bahan ajar <i>e-book</i> saat pembelajaran		
4.	Bahan ajar yang digunakan disekolah dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran		
5.	Bahan ajar yang digunakan dapat membuat peserta didik untuk belajar mandiri		
6.	Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan		
7.	Perlu adanya pengembangan bahan ajar dilakukan di sekolah		

b. Lembar Wawancara

Hasil wawancara merupakan bagian dari analisis kebutuhan yang bertujuan untuk memahami proses pembelajaran yang sedang diterapkan di sekolah dasar tersebut. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* pada tahap awal observasi.

Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Apakah terdapat kesulitan yang didapatkan pada saat pembelajaran?	

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
2.	Apakah sekolah sudah menyediakan fasilitas teknologi untuk proses pembelajaran?	
3.	Apakah sumber belajar yang ibu digunakan dalam proses pembelajaran?	
4.	Bagaimana hasil belajar dan minat belajar anak saat menggunakan bahan ajar berupa buku cetak?	
5.	Kebutuhan apa saja yang biasanya diperlukan didalam kelas agar pembelajaran lebih efektif?	
6.	Apakah ibu sebelumnya sudah pernah mencoba menggunakan bahan ajar digital?	

c. Angket validasi

Angket validasi dilakukan oleh validator untuk mengetahui kevalidan dari *e-book* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti ini digunakan sebagai acuan adapun kisi-kisi angket ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

1) Angket Ahli Media

Instrument validasi ahli media ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian bahan ajar *e-book* dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tampilan <i>e-book</i>	Desain <i>cover / home screen</i> bahan ajar	1
		Penulisan judul pada <i>e-book</i>	2

No	Aspek	Indikator	No Item
		Gambar	3
		Kombinasi warna menarik	4
2.	Isi <i>e-book</i>	Ketepatan gambar dengan materi	5
		Alur cerita menarik	6
		Mengandung video menarik	7
3.	Fungsi <i>e-book</i>	Sebagai sumber belajar	8
		Penyampaian materi mudah dipahami peserta didik	9
		Menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	10
Jumlah			10

Sumber : Munawwarah,(2023)

2) Angket Ahli Bahasa

Instrument validasi ahli Bahasa meliputi kebahasaan yang berfungsi untuk memberikan suatu masukan dalam pengembangan *e-book* dengan menggunakan aplikasi *anyflip*.

Tabel 3. 7 Kisi – Kisi Angket Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Bahasa	Bahasa mudah dipahami peserta didik	1
		Kejelasan informasi yang disampaikan	2
		Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan komunikatif	3
		Ketepatan teks dengan materi	4
		Bahasa efektif dan efisien	5
2.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan penulisan tanda baca	6
		Ketepatan penulisan istilah	7
		Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA	8

No	Aspek	Indikator	No Item
		Kesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik	9
		Penulian sesuai dengan EYD	10
JUMLAH			10

Sumber : Ananingtyas, (2020)

3) Angket Ahli Materi

Instrument validasi ahli materi ini meliputi kelayakan isi, kebahasaan serta kesesuaian dalam Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Tabel 3. 8 Kisi – Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No item
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian materi yang dijabarkan dengan kompetensi dasar	1
		Materi yang dijabarkan sesuai dengan indikator	2
		Kesesuaian bahan ajar <i>e-book</i> dengan tujuan pembelajaran	3
		Materi yang dijabarkan sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
2.	Isi / materi	Kemudahan memahami materi dalam bahan ajar <i>e-book</i>	5
		Kelengkapan materi dalam bahan ajar	6
		Kejelasan penyampaian materi	7
		Penyajian gambar yang menarik	8
		Keterkaitan materi dalam kehidupan	9

No	Aspek	Indikator	No item
3.	Bahasa	Bahasa mudah dipahami peserta didik	10
Jumlah			10

Sumber : Sholikhah et al., (2022)

a) Angket Respon Peserta didik

Angket instrument akan dilakukan oleh peserta didik agar mengetahui respon peserta didik setelah penggunaan terhadap *e-book* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. 9 Kisi – Kisi Respon Peserta didik

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tampilan <i>e-book</i>	Tampilan yang menarik	1
		Kombinasi warna pada <i>e-book</i> menarik	2
		Petunjuk penggunaan bahan ajar <i>e-book</i> mudah dimengerti	3
2.	Reaksi penggunaa <i>e-book</i>	Bahan ajar <i>e-book</i> memudahkan saya dalam memahami materi	4
		Saya sangat tertarik menggunakan bahan ajar <i>e-book</i>	5
		Alur cerita mudah dipahami	6
		Saya sangat senang menggunakan bahan ajar <i>e-book</i>	7
		Bahan ajar <i>e-book</i> ini membantu saya memahami materi masyarakat di daerahku	8
		Menambah pengetahuan tentang mata pencaharian	9
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	10
Jumlah			10

Sumber : Amaliah et al., (2022)

b) Angket Respon Guru

Angket instrument akan dilakukan oleh guru agar mengetahui respon guru setelah penggunaan terhadap *e-book* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. 10 Kisi – Kisi Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Kejelasan	Kejelasan dalam penyampaian tujuan	1
		Kejelasan dalam penyampaian materi	2
2.	Reaksi penggunaan <i>e-book</i>	Keinginan peserta didik dalam mempelajari materi	3
		Menarik perhatian peserta didik	4
		Alur cerita mudah dipahami	5
		Tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran	6
		Tidak kesulitan mengelola pembelajaran	7
		Pengalaman dalam menggunakan bahan ajar <i>e-book</i> sebagai sumber belajar	8
		Ketertarikan menggunakan bahan ajar pada penyampaian materi	9
		Keingintahuan dalam mengembangkan bahan ajar <i>bahan ajare-book</i>	10
Jumlah			10

Sumber : Fadilah & Sulistyowati, (2022)

c) Angket Minat Belajar

Angket instrument akan dilakukan oleh peserta didik agar mengetahui minat belajar peserta didik setelah penggunaan terhadap *e-book* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. 11 Kisi – Kisi Angket Minat Belajar

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No Item
1.	Motivasi Belajar	Ketertarikan mempelajari materi Masyarakat di Daerahku	Saya tertarik untuk belajar tentang materi Masyarakat di daerahku	1
		Isi materi bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	Materi yang dipelajari tentang Masyarakat di daerahku sangat bermanfaat untuk kehidupan saya sehari-hari	2
		Materi menarik antusias dalam pembelajaran	Saya merasa senang belajar materi Masyarakat di daerahku	3
2.	Keterlibatan dalam Pembelajaran	Aktif dalam bertanya tentang materi yang sedang di pelajari	Saya sering bertanya kepada guru jika ada yang belum saya pahami tentang materi yang dipelajari	4
		Menunjukkan minat dalam diskusi kelas	Saya suka mengikuti diskusi di kelas tentang Masyarakat di daerahku	5
		Keterlibatan dalam kegiatan yang berkaitan dengan materi	Saya senang mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan Masyarakat di daerahku	6
3.	Keterhubungan Materi dengan Kehidupan	Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitar	Saya dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari	7
		Materi relevan dengan situasi atau kondisi di lingkungan sekitar peserta didik.	Materi yang saya pelajari tentang Masyarakat di daerahku sangat relevan dengan kehidupan di sekitar saya	8

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No Item
4.	Kepuasan terhadap Pembelajaran	Kesesuaian materi yang disampaikan mudah dipahami dan jelas	Saya merasa puas dengan penyampaian guru dalam menjelaskan materi tentang Masyarakat di daerahku	9
		Materi pembelajaran menarik	Saya merasa belajar tentang Masyarakat di daerah saya akan membantu saya dalam ujian atau tugas	10
Jumlah				10

Sumber: Wicaksana & Rachman, (2018)

E. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan mendeskripsikan seluruh pendapat, usulan, dan tanggapan dari validator yang diperoleh melalui angket. Data angket ini merupakan data kualitatif yang akan diubah menjadi data kuantitatif menggunakan skala kriteria Likert lima tingkat, kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor item untuk setiap tanggapan terhadap setiap pertanyaan yang terdapat dalam angket.

1. Teknik Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dilakukan untuk mencari dan menyusun secara sistematis, data yang telah diperoleh melalui tahap wawancara, observasi serta kepada para ahli.

2. Teknik Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, tanggapan guru dan tanggapan peserta didik. Data angket yang diperoleh akan dilihat dan dianalisis untuk mendapatkan gambaran *e-book anyflip* yang dapat digunakan. Hasil data yang sudah diperoleh, dapat ditentukan rata-rata nilainya.

a. Angket Validasi Ahli

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan pada instrument. Dalam pengembangan *e-book* dilakukan nya uji kelayakan pada *e-book* yang dikembangkan. Skala pengukuran yang digunakan merupakan skala *likert* yang berkriteria lima menurut Sugiyono (2019) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat serta gagasan seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 3. 12 Skor Penilaian Validasi Ahli

No	Keterangan	Kode	Nilai Skor
1.	Sangat Sesuai	(SS)	5
2.	Sesuai	(S)	4
3.	Kurang Sesuai	(KS)	3
4.	Tidak Sesuai	(TS)	2
5.	Sangat Tidak Sesuai	(STS)	1

Sumber : Sugiyono (2019)

Hasil yang telah di dapatkan oleh validasi tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut Arikunto, (2019)

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

Hasil presentase kemudian dikelompokkan menjadi kriteria interpretasi skor menurut skala *likert* untuk menarik kesimpulan tentang kelayakan bahan ajar tentang *e-book*, kriteria skala *likert* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata – Rata.

No	Presentase	Kode
1.	80 % - 100%	Sangat Layak
2.	66 % - 79 %	Layak
3.	56 % - 65 %	Cukup Layak
4.	41 % - 55 %	Kurang Layak
5.	<40 %	Tidak Layak

b. Angket Respon Peserta didik, Guru, dan Minat Belajar

Untuk mengetahui respon siswa, guru dan minat belajar terhadap *e-book* berbantuan *anyflip* pada Bab 5. Cerita Tentang Daerahku Materi C. Masyarakat di Daerahku dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Perskoran Pada Angket Respon Peserta didik dan Guru

Pilihan Jawaban	Skor
Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Hasil angket respon guru dan peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut Arikunto, (2019)

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 10 \%$$

Hasil presentase kemudian dikelompokkan menjadi kriteria interpretasi skor menurut skala *likert* sehingga menarik kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar *e-book*, kriteria skala *likert* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 15 Kriteria Respon Peserta didik dan Guru Terhadap Penggunaan Bahan ajar *e-book Anyflip*

No	Presentase	Kode
1.	80 % - 100%	Sangat Layak
2.	66 % - 79 %	Layak
3.	56 % - 65 %	Cukup Layak
4.	41 % - 55 %	Kurang Layak
5.	<40 %	Tidak Layak

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan

Dalam pengembangan *e-book* berbantuan *anyflip* ini peneliti menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahapan sistematis yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut ini deskripsi dari tahapan model *ADDIE*.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan awal ini merupakan langkah pertama dalam proses pengembangan model *ADDIE*. Pada fase ini, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi dan melakukan wawancara dengan guru kelas IV A agar memperoleh informasi mendalam terkait permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi. Pelaksanaan tahap analisis ini dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2024, mencakup serangkaian kegiatan sebagai berikut.

a. Analisis Kurikulum

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang berkaitan dengan pembelajaran di SDN Ciluar 02 menerapkan pendekatan bertahap, yang sebelumnya menggunakan Kurikulum 2013 dan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama.

Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Peserta didik mampu menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggalnya.	Peserta didik mampu menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat zaman dahulu dan masyarakat zaman sekarang, serta dapat mengorelasikan dan mengidentifikasi pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.	Peserta didik mampu mempelajari dan mengenal perbedaan kehidupan masyarakat zaman dahulu dan zaman sekarang. Peserta didik juga mampu mengidentifikasi pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.

b. Analisis Peserta didik

Dalam tahapan pra-penelitian, teridentifikasi bahwa pendidik masih terbatas pada pemanfaatan buku paket cetak sebagai sumber utama bahan ajar. Karakteristik peserta didik yang cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan kejenuhan dalam pembelajaran, bahan ajar digital sangat dibutuhkan dengan memanfaatkan teknologi agar dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A SDN Ciluar 02 dengan melibatkan 25 peserta didik. Hasil uji coba dan penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran mengenai 'Masyarakat

di Daerahku' yang disajikan melalui media *e-book* berbantuan *Anyflip* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Pemanfaatan *e-book* ini terbukti mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Respons peserta didik dalam penggunaan *e-book* dapat meningkatkan minat belajar, menumbuhkan rasa semangat dalam pembelajaran serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Desain yang diterapkan dalam bahan ajar ini berbentuk buku digital yang setiap slide dapat menyajikan materi pembelajaran, gambar yang menarik, serta video pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Desain ini meliputi templat, penentuan font, dan pemilihan gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Tabel 4. 2 Desain *e-book* berbantuan *anyflip*

Tampilan Cover



Tampilan Kata Pengantar dan Capaian Pembelajaran



Tampilan Daftar Isi dan Tujuan Pembelajaran



Tampilan Perbedaan Kehidupan Masyarakat di Daerahku



Tampilan Penjelasan Tentang Mata Pencaharian dan Jenis Mata Pencaharian Daerah Pantai



Tampilan Hasil Mata Pencaharian Daerah Pantai dan Video Mata Pencahariannya



Tampilan Mata Pencaharian Dataran Rendah



Tampilan Hasil Mata Pencaharian dan Video Pembelajarannya



Tampilan Mata Pencaharian di Dataran Tinggi



Tampilan Video Pembelajaran Dataran Tinggi dan Glosarium



Tampilan Daftar Pustaka dan Profil Penyusun



Tampilan Profil Penyusun



Pengembangan *e-book* ini dikolaborasikan antara *Anyflip* dengan aplikasi Canva dalam proses desain yang meliputi pemilihan templat, gambar, dan fon yang relevan. *E-book* berbantuan *Anyflip* didasarkan pada kebutuhan peserta didik dan guru dalam konteks pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Materi ajar berbentuk *e-book* berbantuan *Anyflip* dinilai memiliki daya tarik signifikan serta kepraktisan dalam

penggunaannya sebagai sumber belajar, mengingat kemampuannya untuk diakses melalui jaringan internet menggunakan perangkat *smartphone*, *laptop*, dan komputer. Berdasarkan hal tersebut, materi ajar ini diharapkan memiliki tingkat kepraktisan, efektivitas, dan fleksibilitas yang tinggi dalam implementasinya selama proses pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan selanjutnya adalah pengembangan, yang bertujuan untuk merealisasikan rancangan desain *e-book* berbantuan *Anyflip* yang telah disusun sebelumnya. Kemudian, akan dilaksanakan uji validasi produk oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

Validasi merupakan proses pengumpulan data atau informasi dari para ahli yang relevan untuk menentukan validitas produk pengembangan. Validasi ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku. Hasil kegiatan validasi akan berfungsi sebagai masukan untuk menyempurnakan *e-book* berbantuan *Anyflip* yang akan diimplementasikan.

Validasi produk pengembangan bahan ajar berbantuan *Anyflip* melibatkan para ahli meliputi 2 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli bahasa. Ahli materi terdiri dari validator, yaitu seorang dosen dari Universitas Pakuan dan seorang Wali Kelas IV SDN Ciluar 02. Ahli

media melibatkan seorang dosen dari Universitas Pakuan, dan ahli bahasa melibatkan seorang dosen dari Universitas Pakuan. Data validasi diperoleh melalui angket penilaian validator beserta saran dan komentar terhadap produk pengembangan. Dalam penelitian ini validasi akan dilaksanakan sebanyak 2 hingga 3 kali, hingga produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Berikut hasil uji validasi terhadap produk pengembangan *e-book* berbantuan *anyflip*.

a. Ahli Media

Dalam pengembangan produk ini, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom., Kepala Pusat Unggulan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PUTIK) Universitas Pakuan, Kota Bogor. Aspek-aspek penilaian yang dikaji meliputi tampilan *e-book*, isi *e-book* dan fungsi *e-book*. Koreksi dan saran yang diberikan oleh ahli media menjadi landasan bagi peneliti untuk merevisi produk, sehingga produk tersebut memenuhi kriteria kelayakan untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil revisi oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Revisi Produk Ahli Media

Sebelum Revisi <i>E-book</i> Berbantuan <i>Anyflip</i>	Sesudah Revisi <i>E-book</i> Berbantuan <i>Anyflip</i>
Sebelum revisi produk tidak terdapat nama tim penyusun 	Sesudah revisi produk pada cover ditambahkan nama tim penyusun 
Sebelum revisi produk kata pengantar disesuaikan seperti buku digital 	Sesudah revisi produk pada kata pengantar sudah diperbaiki seperti buku digital 
Sebelum revisi produk tidak terdapat penjelasan pada gambar halaman 1 	Sesudah revisi produk gambar diberikan penjelasan seperti gambar berikut 
Sebelum revisi produk e-book sesuaikan font penulisan 	Sesudah revisi produk font penulisan sudah disesuaikan 

Agar memastikan kelayakan produk, revisi terhadap produk dilakukan sebanyak satu kali. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di daerahku.

Instrumen penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini berupa angket dengan sepuluh aspek pertanyaan, yang diukur menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5. Validasi tahap pertama oleh ahli media terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai	Rata - Rata
1.	Tampilan <i>E-book</i>	Tampilan pada cover / home screen bahan ajar yang menarik.	5	5
2.		Kejelasan judul dengan isi dan daya tarik pada judul.	5	
3.		Menggunakan gambar yang jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.	5	
4.		Menggunakan kombinasi warna yang menarik minat peserta didik dalam membaca.	5	
5.	Isi <i>E-book</i>	Ketepatan gambar membantu memperjelas informasi yang disampaikan dalam materi.	5	5
6.		Isi materi dalam <i>e-book</i> mudah dipahami dengan peserta didik.	5	
7.		Penambahan video pembelajaran menarik dalam <i>e-book</i> yang sesuai dengan materi.	5	
8.	Fungsi <i>E-book</i>	<i>E-book</i> yang dibuat sebagai sumber belajar yang menarik serta meningkatkan minat belajar.	5	4,67
9.		Menggunakan kosa kata yang mudah dipahami dan isi materi	4	

No	Aspek	Indikator	Nilai	Rata - Rata
		menggunakan contoh di lingkungan sekitar.		
10.		Menggunakan fitur yang menarik, sistem operasi mudah digunakan.	5	
Total Penilaian			49	
Skor Maksimal			50	
Presentase rata – rata total validasi			$\frac{49}{50} \times 100 \% = 98\%$	

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

b. Ahli Bahasa

Dalam pengembangan ini, validasi ahli bahasa dilakukan oleh Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd., seorang dosen di Universitas Pakuan, Kota Bogor. Aspek-aspek yang dievaluasi meliputi Kelugasan bahasa dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Hasil revisi yang diberikan oleh ahli bahasa terlampir sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Revisi Produk 1 Ahli Bahasa

Sebelum Revisi <i>E-book</i> Berbantuan <i>Anyflip</i>	Sesudah Revisi <i>E-book</i> Berbantuan <i>Anyflip</i>
Sebelum revisi produk terdapat kalimat yang tidak sesuai cara penulisannya 	Sesudah revisi produk kalimat sudah disesuaikan dengan cara penulisannya 
Sebelum revisi produk terdapat bahasa yang tidak sesuai dengan KBBI 	Sesudah revisi produk bahasa sudah disesuaikan dengan KBBI 

Agar memastikan kelayakan produk, revisi terhadap produk dilakukan sebanyak satu kali. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di daerahku.

Instrumen penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini berupa angket dengan sepuluh aspek pertanyaan, yang diukur menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5. Validasi tahap pertama oleh ahli bahasa terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa				
No	Aspek	Indikator	Nilai	Rata - rata
1.	Kelugasan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah diterima peserta didik.	5	5
2.		Penjelasan detail dan mudah dimengerti oleh peserta didik.	5	
3.		Kalimat yang digunakan tidak berbelit-belit, sesuai EYD.	5	
4.		Isi yang dijelaskan dapat memperjelas pemahaman pesera didik pada materi.	5	
5.		Bahasa yang digunakan efektif dan mudah dipahami peserta didik.	5	
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Kesesuaian penulisan tanda baca yang tepat sesuai kaidah bahasa yang ditulis.	4	4,6
7.		Menggunakan istilah sehari-hari yang mudah dimengerti peserta didik.	5	
8.		Kesesuain bahasa yang digunakan, menghormati perbedaan dan mengikuti kaidah bahasa yang berlaku.	5	
9.		Menggunakan bahasa yang mencerminkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan tingkat pemahaman dan keterampilan bahasa yang dimiliki peserta didik.	5	
10.		Kesesuaian penulisan materi dengan EYD sesuai aturan ejaan yang berlaku.	4	
Total Penilaian			48	
Skor Maksimal			50	
Presentase Rata – rata total validasi			$\frac{48}{50} \times 100 \% = 96\%$	

Berdasarkan tabel kelayakan yang telah dipaparkan, hasil penilaian terhadap produk pengembangan ini menunjukkan kualifikasi antara 80% - 100%, artinya produk pengembangan *e-book* berbantuan *anyflip* ini dianggap sangat layak dipakai

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

c. Ahli Materi

Dalam pengembangan ini, validasi ahli materi 1 dilakukan oleh Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd., seorang dosen di Universitas Pakuan, Kota Bogor. Validasi ahli materi kedua dalam pengembangan ini dilakukan oleh Ibu Lely Maulani, S.Pd., seorang guru kelas IV – A di SDN Ciluar 02. Aspek-aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian materi pembelajaran, isi/materi, kaidah bahasa. Temuan penilaian dari ahli materi 1 dan ahli materi 2 dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai Ahli Materi 1	Nilai Ahli Materi 2	Rata - rata
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	Materi yang dijabarkan cukup relevan dan mendukung pencapaian peserta didik dalam kompetensi dasar yang telah ditetapkan.	4	5	4,5
2.		Materi yang disajikan dapat mengarahkan peserta didik untuk	5	5	

No	Aspek	Indikator	Nilai Ahli Materi 1	Nilai Ahli Materi 2	Rata - rata
		mencapai tujuan dan kompetensi yang ditetapkan			
3.		Ketepatan menggunakan <i>e-book</i> dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran	5	5	
4.		Ketepatan materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.	5	5	
5.	Isi / Materi	Menggunakan <i>e-book</i> dapat memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi ajar.	5	5	
6.		Materi yang dijabarkan dalam <i>e-book</i> membantu peserta didik memahami isi agar tercapai tujuan pembelajaran	5	4	
7.		Materi yang dijabarkan sesuai dengan kemampuan dan keterampilan peserta didik	4	5	4,6
8.		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	
9.		Keterkaitan materi dalam kehidupan sebagai contoh nyata yang mudah dipahami peserta didik	5	5	
10.	Kaidah Bahasa	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa yang mudah	5	5	5

No	Aspek	Indikator	Nilai Ahli Materi 1	Nilai Ahli Materi 2	Rata - rata
		dipahami peserta didik			
Total Penilaian			48	49	
Skor Maksimal			50	50	
Presentase Rata-rata Total Validasi			$\frac{48}{50} \times 100 = 96\%$	$\frac{49}{50} \times 100 \% = 98\%$	

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

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

Tabel 4. 8 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli

Validator	Penilaian <i>e-book</i> berbantuan <i>anyflip</i> secara keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi 1	Sangat Layak
Ahli Materi 2	Sangat Layak

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

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Berdasarkan saran dari para ahli, produk yang telah direvisi selanjutnya akan diuji coba secara terbatas kepada 22 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dalam *e-book* berbantuan *anyflip* untuk meningkatkan minat belajar pada materi Masyarakat di Daerahku dan melakukan perbaikan guna meningkatkan kualitas produk. Uji coba produk sebagai bagian dari tahap implementasi. Tujuan dari uji coba ini merupakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *e-book* berbantuan *anyflip* pada materi Masyarakat di daerahku. Proses ini menggunakan

Respon- den	Aspek										Total Skor	Presen- tase
	Tampilan E- book			Reaksi Pengguna						Bahasa		
	Soal Angket											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Skor Penilaian												
8	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	47	94%
9	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%
10	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	96%
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
12	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96%
13	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
14	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47	94%
15	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	46	92%
16	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48	96%
17	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
19	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98%
20	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98%
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	98%
22	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	96%
Presentase Rata - rata Respon Peserta didik												97%

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

Setelah melalui tahapan respon peserta didik, terdapat tahapan Respons Guru dalam pembelajaran pada materi Masyarakat di daerahku. Berikut adalah formula kuantitatif yang dipergunakan untuk mengelola data hasil analisis respon guru. Berikut akan ditampilkan rekapitulasi data respon guru setelah melaksanakan e-book berbantuan anyflip.

Tabel 4. 10 Respon Guru terhadap Penggunaan E-book Berbantuan Anyflip

Berbantuan Alynip				
No	Aspek	Indikator	Nilai	Rata - rata
1.	Kejelasan	Kejelasan dalam penyampaian tujuan	4	4
2.		Kejelasan dalam penyampaian materi	4	
3.	Reaksi penggunaan e-book	Keinginan peserta didik dalam mempelajari materi	4	4,5
4.		Menarik perhatian peserta didik	5	
5.		Alur cerita mudah dipahami	4	
6.		Tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran	4	
7.		Tidak kesulitan mengelola pembelajaran	4	
8.		Pengalaman dalam menggunakan bahan ajar e-book sebagai sumber belajar	5	
9.		Ketertarikan menggunakan bahan ajar pada penyampaian materi	5	
10.		Keingin tahuan dalam mengembangkan bahan ajar e-book	5	
Total Penilaian			44	
Skor Maksimal			50	
Presentase Rata-rata total Respon Guru			$\frac{44}{50} \times 100 \%$ = 88%	

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

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

Tabel 4. 11 Rekapitulasi Minat Belajar Peserta Didik

Respon- den	Aspek										Total Skor	Presen- tase	
	Motivasi Belajar			Keterlibatan dalam Pembelajaran			Keterhubungan Materi dengan Kehidupan			Kepuasan terhadap Pembelajaran			
	Soal Angket												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Skor Penilaian													
1	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	47	94%	
2	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	46	92%	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	96%	
5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	45	90%	
6	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	45	90%	
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
8	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	86%	
9	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	96%	
10	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	46	92%	
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
12	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%	
13	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%	

Respon- den	Aspek										Total Skor	Presen- tase	
	Motivasi Belajar			Keterlibatan dalam Pembelajaran			Keterhubungan Materi dengan Kehidupan			Kepuasan terhadap Pembelajaran			
	Soal Angket												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Skor Penilaian													
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98%	
15	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	47	94%	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
17	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48	96%	
18	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	45	90%	
19	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	44	88%	
20	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	44	88%	
21	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45	90%	
22	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	46	92%	
Presentase Rata-rata Minat Belajar											93.91%		

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

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model pengembangan *ADDIE* merupakan tahap akhir. Setelah produk direvisi berdasarkan masukan sebelumnya, peneliti melaksanakan uji coba kepada target sasaran, yakni peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan di

kelas IV - A SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor, didasarkan pada identifikasi permasalahan pembelajaran di kelas tersebut yang terungkap selama kegiatan pra-penelitian.

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

Selain itu, data juga menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam e-book berbantuan Anyflip pada materi Masyarakat di Daerahku mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penyajian data hasil validasi oleh para ahli, serta tanggapan dari peserta didik dan guru, telah ditampilkan sebelumnya dalam bentuk diagram persentase. Berdasarkan hasil validasi tersebut, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak

untuk digunakan. Persentase hasil validasi dari masing-masing ahli adalah sebagai berikut: ahli media sebesar 98%, ahli materi 1 sebesar 96%, ahli materi 2 sebesar 98%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Selain itu, hasil tanggapan dari 22 peserta didik menunjukkan persentase sebesar 97%, sementara respons dari guru kelas mencapai 88%. Adapun tingkat ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar ini tercatat sebesar 93,91%. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan memperoleh apresiasi dan respons yang positif dari seluruh pihak yang berperan dalam proses evaluasi dan implementasi.

B. Pembahasan

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

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

Sehubungan permasalahan yang ada di sekolah diperlukannya inovasi dalam pengembangan materi ajar yang lebih menarik dan efektif yaitu salah satunya penggunaan bahan ajar *e-book* berbantuan *anyflip*. *Anyflip* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat animasi ebook yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dalam setiap kesempatan (Handayati, 2020). Sedangkan

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

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

Tahapan selanjutnya yaitu tahap pengembangan dilakukannya penyusunan bahan ajar yang disesuaikan dengan desain yang telah dibuat sebelumnya, serta produk yang dihasilkan disusun mengikuti rancangan yang telah ditetapkan. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu melakukan konsultasi dengan pembimbing mengenai bahan ajar yang sudah dibuat. Bahan ajar yang telah disusun kemudian

diserahkan kepada validator untuk divalidasi, dengan harapan dapat memberikan masukan dan saran agar bahan ajar tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator yang terlibat terdiri dari dosen Universitas Pakuan dan seorang guru kelas IV Sekolah Dasar. Validator diminta untuk melakukan penilaian terhadap seluruh aspek yang telah ditetapkan serta menyampaikan saran dan masukan melalui lembar validasi yang tersedia.

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

Adapun hasil validasi dari aspek desain media terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* dilakukan oleh Bapak Aries Maeyssa, M.Kom. Berdasarkan penilaian menggunakan angket, diperoleh skor sebesar 49 dari skor maksimum 50, yang setara dengan persentase sebesar 98%. Dengan demikian, *e-book* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dari

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

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

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

BAB V

SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan tahapan pengembangan serta hasil uji coba dan penelitian terhadap *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku untuk peserta didik kelas IV, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Proses pengembangan *e-book* berbantuan *Anyflip* pada materi Masyarakat di Daerahku di SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

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

Masyarakat di Daerahku di SDN Ciluar 02 Kabupaten Bogor. Validitas ini didukung oleh hasil penilaian dari aspek media, bahasa, serta materi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, mengingat masih terdapat sejumlah keterbatasan pada penggunaan *e-book* ini, diharapkan peserta didik dapat secara aktif mencari sumber belajar tambahan. Sumber tersebut dapat berupa materi yang diperoleh dari internet, buku referensi, maupun melalui interaksi langsung dengan guru atau orang tua guna memperkaya pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
2. Bagi guru, penggunaan *e-book* yang didukung oleh platform *Anyflip* sebaiknya tidak dijadikan sebagai satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran. Keberadaan materi atau sumber belajar tambahan yang relevan diharapkan mampu menunjang efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan *e-book* ini memerlukan perangkat teknologi pendukung seperti laptop, layar proyeksi, dan proyektor. Interaksi langsung antara guru dan peserta didik juga memiliki peranan penting sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan *e-book* berbantuan *Anyflip*.
3. Bagi pihak sekolah, *e-book* berbantuan *Anyflip* dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar dalam penyampaian materi pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya, dibutuhkan sarana

pendukung seperti perangkat laptop, layar proyeksi, dan proyektor. Oleh karena itu, diharapkan pihak sekolah dapat menyediakan atau menambah fasilitas teknologi yang diperlukan guna mendukung implementasi *e-book* tersebut secara optimal sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

C. Rekomendasi

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar *e-book* berbantuan aplikasi *Anyflip* menjadi lebih baik dan lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan juga dapat dilakukan dengan mengintegrasikan *e-book* tersebut dengan aplikasi atau media pembelajaran lainnya yang mendukung sarana dan prasarana yang tersedia. Dengan demikian, penelitian berikutnya diharapkan mampu menyempurnakan *e-book* berbantuan *Anyflip* sebagai media pembelajaran. Rekomendasi dalam pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar *e-book* lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar *e-book* berbantuan *Anyflip* dapat dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih luas, khususnya yang berkaitan dengan konsep pembelajaran merdeka.
- b. Diperlukan penelitian lanjutan guna mengukur efektivitas penggunaan *e-book* berbantuan *Anyflip* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Amaliah, A., Adnan, & Azis, A. A. (2022). Pengembangan E-book Berbasis Studi Kasus Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA. *BIOSFER: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 1(7 No 1). <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i1.5630>
- Ananingtyas, R. S. A. (2020). Analisis Uji Keterbacaan Modul Fisika Berbasis STEM Education Materi Usaha dan Energi. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(4), 796. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i4.564>
- Arikunto, suharsimi. (2019). *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. jakarta rineka cipta*.
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 626–634. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721>
- Deddy Sofyan, Rostikawati, R. T., Suryanti, Y., & Digital, L. (2023). *Pelatihan Penerapan E-modul Berbasis Anyflip Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital Guru*. 4(1), 882–887.
- Fadilah, L. N., & Sulistyowati, H. (2022). Keefektifan dan Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar e-Modul Berbasis Aplikasi Flip Pdf Corporate. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4014–4024. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3491%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3491/2974>
- Fahrizandi, F. (2019). Mengenal E-Book Di Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 141–157. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i2.141-157>
- Fauziah Azzahra, R. A. (2024). *Pengembangan E-modul Pembelajaran IPAS Menggunakan Anyflip Berbasis Radec Berbantuan Mind Mapdi Kelas IV Sekolah Dasar*. 09, 1–23.
- Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, A. N. A. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 5268–5277. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Gusmilarni, Anhor F, & Yunus N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Sistemkoordinasi Siswa Kelas Xi. *Biogenerasi: Jurnal Pendidik Biologi*, Vol 7 No 2(2), 224–235.
- Hadi, L., & Oktaviani, E. (2023). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mi Nurrohman Jajar Donorojo. *Managerial: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 01(01), 34–40.
- Hamisah, S., Caska, C., & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbantu Anyflip Dan Qizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(6), 1950. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8880>
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 1(4), 369–384. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61>
- Indriyani, I., Kurnia, M. D., & Jaja. (2022). Pemanfaaaatan Microsoft PowerPoint dalam Membuat E-book untuk Mendukung Pembelajaran di Era 5.0. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)*, 1(November), 89–96.
- Irwansyah, J., Putri, O., Gumay, U., & Arini, W. (2024). *Penerapan E-Book Fisika Berbasis Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Lubuklinggau*. 3.
- Khairrani, A. (2019). E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5–6.
- Krisdian, E. A., & Subekti, I. (2021). E-Book Cerita Bergambar Pencegahan Bullying Untuk Anak Usia 9-11 Tahun Berbasis Alkitab. *Aletheia Christian Educators Journal*, 2(1), 57–68. <https://doi.org/10.9744/aletheia.2.1.57-68>
- Laksita, E. C., Febrianti, T., Sari, P., & Laila, W. N. (2024). *Interkoneksi Penerapan E-modul IPS berbasis Anyflip online di Sekolah Dasar*. 2(2), 143–153.
- Lestari, L. C. (2023). *Aplikasi Anyflip Pada Materi Sel Untuk Siswa Kelas XI SMA / MA Oleh : LIDYA CINDY LESTARI Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1445 H / 2023 M*.

- Liana, L., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 289–298. <https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p289>
- Listyarini, I., Ulumuddin, A., Basyar, M. A. K., & Saputra, H. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Majalah Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 651–662. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12327>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). *JOTE Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 54-61 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*. 4, 54–61.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>
- Mesra, P., Kuntarto, E., Chan, F., & Factors, E. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Mohzana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 223–232. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.6069>
- Munawwarah. (2023). Karakteristik pengembangan e-book interaktif berbasis science, environment, technology, and society (SETS). *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 6(1), 1–6. <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bivalenDOI:https://doi.org/10.30872/bcsj.v6i1.2086>
- Murti, P. L., Saputra, H. J., Budiman, M. A., Pendidikan, F. I., Article, H., Pembelajaran, M., Software, E. M., & Semarang, K. (2024). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes> PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK MELALUI SOFTWARE ANYFLIP DI SEKOLAH DASAR. 4(24), 334–339.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Pertiwi, R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan*

Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI. 121. <http://repository.radenintan.ac.id/29928/>

- Priyadi, M. S., Rachmatia, M., Al Hadi, I. A., & Suhariyanti, M. (2024). Kendala Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Griya Cendikia*, 9(1), 114–121. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v9i1.1094>
- Puspita, G. A., & Irwansyah, I. (2018). Pergeseran Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia: Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi iPusnas. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 2(1), 13–20. <https://doi.org/10.17977/um008v2i12018p013>
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A. N., & Zaman, A. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 828–837. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>
- Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 274–288.
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sanjaya. (2023). Pengaruhpenggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar . *Sanjaya, Pengaruh Penggunaan Buku Elektronik Terhadap*

Hasil Belajar, 1–6. [10.31219/osf.io/fyu4h](https://doi.org/10.31219/osf.io/fyu4h)

- Sari, I. P., Syafrayani, P. R., & Hatta, T. A. (2024). Implementasi Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Medan. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 18–31. <https://doi.org/10.56211/wahana.v3i1.631>
- Sholikhah, M., Mumpuni, A., & Sunarsih, D. (2022). Kesesuaian Materi Dan Evaluasi dengan Kompetensi Dasar pada Buku Teks Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 3(02), 107–115. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v3i02.658>
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmana¹, I., Supriatna², A. R., & Wardhani³, P. A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1275–1281.
- Suwandi, F. P. E., Rahmanigrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 57–66.
- Syafutra, W., Remora, H., & Sovensi, E. (2022). Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM). *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 108–118. <https://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/917/526>
- Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing tingkatkan minat dan hasil belajar*. Haura publishing.
- Syardiansah. (2019). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen dan Keuangan*, 5(1), 243.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Instrument Angket Minat Belajar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case->

a7e576e1b6bf

Zuhro, S. F., & Basuki, A. (2022). E-modul Berbasis Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Keterampilan Praktikum Siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2), 1–20. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p169-187>

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Bimbingan



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermita, Mandiri dan Berkeadilan

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 32/SK/DTK/IV/2025
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang:	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun 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 wajib bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus kelengkapan dengan baik.														
Mengingat:	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2003, tentang Peraturan dan 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 (SK/KEP/REK/03/2021, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Antar Widyaiswara Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.														
Menpertuikan:	Hati-hati pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.														
Menetapkan Pantun	MEMUTUSKAN <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Mengangkat Sarjana:</td> <td style="vertical-align: top;">Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Dr. Ely Satriawan, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> <tr> <td>Dr. Didi Ardiyan, M.Pd.</td> <td></td> </tr> </table> sebagai pembimbing dari: <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>Pani Cahyani</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>047121022</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PEMBANGUNAN E-BOOK BERBANTUAN ANTIPLIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI MASYARAKAT DI DAERAH</td> </tr> </table>	Mengangkat Sarjana:	Pembimbing Utama	Dr. Ely Satriawan, M.Pd.	Pembimbing Pendamping	Dr. Didi Ardiyan, M.Pd.		Nama	Pani Cahyani	NPM	047121022	Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Judul Skripsi	PEMBANGUNAN E-BOOK BERBANTUAN ANTIPLIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI MASYARAKAT DI DAERAH
Mengangkat Sarjana:	Pembimbing Utama														
Dr. Ely Satriawan, M.Pd.	Pembimbing Pendamping														
Dr. Didi Ardiyan, M.Pd.															
Nama	Pani Cahyani														
NPM	047121022														
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar														
Judul Skripsi	PEMBANGUNAN E-BOOK BERBANTUAN ANTIPLIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI MASYARAKAT DI DAERAH														
Kedua:	Kepada yang bersangkutan ditandatangani buku dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.														
Ketiga:	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan secepatnya.														

Ditetapkan di Bogor
tanggal 22 April 2025


Dr. Ely Satriawan, M.Si
NIR. 1.0694021205

Terdapat:

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

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

Lampiran 2. Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 8782/WADEK /FKIP/X/2024

08 Oktober 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Ciluar 02
di
Tempat

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

Nama	: Puput Cahyani
NPM	: 037121022
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.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK 11006025469

Lampiran 3. Surat Penelitian



Nomor : 9601/WADEK /FKIP/IV/2025

09 April 2025

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Ciluar 02
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Puput Cahyani
NPM : 037121022
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Semester 8

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 10 April s.d 20 mei mengenai:
PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN ANYFLIP UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI MASYARAKAT DI DAERAH KU

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

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

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025489

Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI CILUAR 02 Alamat : Jl. Bkis Desa Cimandala Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor NSS : 101020204018 NPSN : 20201776
Nomor : 400.3.12.1/105/20201776 Perihal : Surat Balasan	
Kepada Yth, Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pakuan Bpk. Dr. Sandi Budiana, M.Pd. Di Tempat	
Dengan Hormat,	
Sehubungan dengan surat Bapak/Ibu Nomor : 9601/WADEK L/FKIP/TV/2025 Tanggal : 09 April 2025 perihal permohonan izin Penelitian. Bersama dengan ini kami sampaikan bahwa kami mengizinkan mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SDN Ciluar 02 sesuai dengan jadwal yang ditentukan.	
Untuk informasi selanjutnya supaya mahasiswa yang bersangkutan berkordinasi dengan pihak instansi.	
Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.	
 Mengetahui, Kepala Sekolah  Nurhayati Tusadiah, S.Pd, SD	

Lampiran 5. Surat Balasan Prapenelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CILUAR 02
Alamat : Jl. Bkln Desa Cisarundala Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor
NPSN : 20201776

Nomor : 400.3.12.1/041/20201776
Perihal : Surat Balasan Prapenelitian

Kepada Yth,
Ketua Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
Di Tempat

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat izin penelitian permohonan data Nomor : 8782/WADEK I/FKIP/X/2024
tentang izin penelitian di SDN Ciluar 02, maka kami memberikan izin kepada:

Nama Mahasiswa : Puput Cahyani
NIM : 037121022
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Untuk melakukan penelitian di sdn ciluar 02.

Demikian untuk menjadi maklum dan atas perhatian serta kerjasamanya disampaikan
terimakasih

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Nurhayati Tusadiah, S.Pd, SD
NIP. 196908171992032015

Lampiran 6. Hasil Analisis Kebutuhan Observasi

**TABEL LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN
KELAS IV SDN CILUAR 02**

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan buku paket cetak	✓	
2.	Siswa terlihat antusias saat pembelajaran berlangsung dikelas		✓
3.	Siswa menggunakan bahan ajar e-book saat pembelajaran		✓
4.	Bahan ajar yang digunakan disekolah dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		✓
5.	Bahan ajar yang digunakan dapat membuat siswa untuk belajar mandiri		✓
6.	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan	✓	
7.	Perlu adanya pengembangan bahan ajar dilakukan di sekolah	✓	

Lampiran 7. Hasil Analisis Wawancara Guru Kelas IV A

Nama : Lely Maulani, S.Pd.

Kelas : IV A

TABEL LEMBAR WAWANCARA
KELAS IV SDN CILUAR 02

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Apakah terdapat kesulitan yang didapatkan pada saat pembelajaran?	Kesulitan saya dalam mengajar saat ini itu karena masih ada anak yang terfokus buku dan siswa sebagian kecenderungan malah saat main baca buku paket karena terlalu banyak tulisannya
2.	Apakah sekolah sudah menyediakan fasilitas teknologi untuk proses pembelajaran?	Sudah, fasilitas yang di sediakan sekolah berupa laptop dan infocus itu pun harus bergantian ketika ingin menggunakan
3.	Apakah sumber belajar yang ibu digunakan dalam proses pembelajaran?	Dalam pembelajaran saya hanya menggunakan buku cetak saja berupa buku paket
4.	Bagaimana hasil belajar dan minat belajar anak saat menggunakan bahan ajar berupa buku cetak?	Alhamdulillah, sebagian besar memang ada siswa yang mampu belajar dengan buku cetak dan adapun yang tidak
5.	Kebutuhan apa saja yang biasanya diperlukan didalam kelas agar pembelajaran lebih efektif?	Sebenarnya yang dibutuhkan saat ini dalam proses pembelajaran itu merupakan bahan ajar digital yang bisa diakses oleh anak-anak karena maci ada setiap harinya anak yang menginginkan buku sehingga yang tidak mau bawa buku suka menggunakan fotokopinya
6.	Apakah ibu sebelumnya sudah pernah mencoba menggunakan bahan ajar digital?	Kalau untuk bahan ajar digital belum, selama ini saya hanya menggunakan buku paket saja sesekali menggunakan youtube

Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara dan Observasi Pembelajaran

Lampiran 9. Tampilan Bahan Ajar *E-book* berbantuan *Anyflip*



Lampiran 10. Validasi Ahli Media



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

Nomor : 374/WADEK I/FKIP/III/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data
 14 Maret 2025

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 FMIPA Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Puput Cahyani
 NPM : 037121022
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Aries Maesya, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.



Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

 Dr. Sudi Budianna, M.Pd.
 NIK. 1.1006 025 469

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

Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Materi Masyarakat di Daerahku

Peneliti : *Ruput Cahyani*

Validator : *Artes Masduki, M. Kom*

Hari, tanggal : *Kamis, 20 Maret 2025*

Petunjuk:

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu terhadap e-book dengan berdasarkan skor nilai 1-5.
2. Jika Bapak / Ibu menganggap perlu adanya revisi, mohon untuk memberi komentar dan saran dengan menuliskan pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan kriteria penilaian seperti: 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Penilaian e-book berbantuan aplikasi Anyflip Oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan pada cover / home screen bahan ajar yang menarik.					✓
2.	Kejelasan judul dengan isi dan daya tarik pada judul.					✓
3.	Menggunakan gambar yang jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.					✓
4.	Menggunakan kombinasi warna yang menarik minat peserta didik dalam membaca.					✓
5.	Ketepatan gambar membantu memperjelas informasi yang disampaikan dalam materi.					✓
6.	Isi materi dalam e-book mudah dipahami dengan peserta didik.					✓

7.	Penambahan video pembelajaran menarik dalam e-book yang sesuai dengan materi.					✓
8.	E-book yang dibuat sebagai sumber belajar yang menarik serta meningkatkan minat belajar.					✓
9.	Menggunakan kosak kata yang mudah dipahami dan isi materi menggunakan contoh di lingkungan sekitar.				✓	
10.	Menggunakan fitur yang menarik, sistem operasi mudah digunakan.					✓

Catatan:

- Konsistensi penulisan
- Layout lebih menarik di cover

Bogor, 20 Maret 2025

Validator,



Aries Maesya, M.Kom.
NIK. 1.0411006520

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Aries Maesya, M.Kom.

Jabatan : Dosen Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima Instrumen Ahli Media dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku" yang disusun oleh:

Nama : Puput Cahyani

NPM : 037121022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan angket uji validitas serta meninjau hasil Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku, maka angket uji dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Bogor, 20 Maret 2025

Mengetahui,
Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator



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



Dr. Didit Ardianto, M.Pd.
NIK. 1.0215007642



Aries Maesya, M.Kom.
NIK. 1.0411006520

Lampiran 11. Validasi Ahli Bahasa

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

Nomor : 374/WADEK I/FKIP/II/2025
Perihal : Permohonan Validator Data

14 Maret 2025

Yth. Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
Dosen FKIP Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Pepat Cahyani
NPM : 037121022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Bapak untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Dr. Sandi Budiana, 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

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Materi Masyarakat di Daerahku

Peneliti : *Paput Cahyani*

Validator : *Dr. H. Anan Nurjuman, M.Pd.*

Hari, tanggal : *Kampis, 20 Maret 2024.*

Petunjuk:

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu terhadap e-book dengan berdasarkan skor nilai 1-5.
2. Jika Bapak / Ibu menganggap perlu adanya revisi, mohon untuk memberi komentar dan saran dengan menuliskan pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan kriteria penilaian seperti: 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Penilaian e-book berbantuan aplikasi Anyflip Oleh Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan mudah di terima peserta didik					✓
2.	Penjelasan detail dan mudah di mengerti oleh peserta didik					✓
3.	Kalimat yang digunakan tidak berbelit-belit, sesuai EYD					✓
4.	Isi yang dijelaskan dapat memperjelas pemahaman peserta didik pada materi.					✓
5.	Bahasa yang digunakan efektif dan mudah dipahami peserta didik					✓
6.	Kesesuaian penulisan tanda baca yang tepat sesuai kaidah bahasa yang ditulis				✓	

7.	Menggunakan istilah sehari-hari yang mudah dimengerti peserta didik					✓
8.	Kesesuaian bahasa yang digunakan, menghormati perbedaan dan mengikuti kaidah bahasa yang berlaku					✓
9.	Menggunakan bahasa yang mencerminkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan tingkat pemahaman dan keterampilan bahasa yang dimiliki peserta didik					✓
10.	Kesesuaian penulisan materi dengan EYD sesuai aturan ejaan yang berlaku				✓	

Catatan:

Secara keseluruhan sudah baik. Walaupun masih ada penggunaan huruf dan penulisan huruf yang masih kurang tepat.

Bogor, 2025

Validator,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIDN. 0016116501

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
 Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima Instrumen Ahli Bahasa dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku" yang disusun oleh:

Nama : Puput Cahyani
 NPM : 037121022
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan angket uji validitas serta meninjau hasil Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku, maka angket uji dinyatakan **"VALID"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Bogor, *26 maret* 2025

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator



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



Dr. Didit Ardianto, M.Pd.
 NIK.1.0215007642



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
 NIDN. 0016116501

Lampiran 12. Validasi Ahli Materi 1



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

Nomor : 374/WADEK /FKIP/III/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data

14 Maret 2025

Yth. Ibu Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Selubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Puput Cahyani
 NPM : 037121022
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.



Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,
 Dr. Sandi Budiana, 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

Lembar Validasi Ahli Materi 1

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Materi Masyarakat di Daerahku

Peneliti : *Rapat Cahyani*

Validator : *Dr. Tutyana Windiyani, M.Pd.*

Hari, tanggal : *Rabu, 10 Maret 2020*

Petunjuk:

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu terhadap e-book dengan berdasarkan skor nilai 1-5.
2. Jika Bapak / Ibu menganggap perlu adanya revisi, mohon untuk memberi komentar dan saran dengan menuliskan pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan kriteria penilaian seperti: 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik)

Penilaian e-book berbantuan aplikasi Anyflip Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang dijabarkan cukup relevan dan mendukung pencapaian peserta didik dalam kompetensi dasar yang telah ditetapkan.				✓	
2.	Materi yang disajikan dapat mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang ditetapkan					✓
3.	Ketepatan menggunakan e-book dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran					✓
4.	Ketepatan materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.					✓
5.	Menggunakan e-book dapat memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi ajar.					✓

6.	Materi yang dijabarkan dalam e-book membantu peserta didik memahami isi agar tercapai tujuan pembelajaran					✓
7.	Materi yang dijabarkan sesuai dengan kemampuan dan keterampilan peserta didik				✓	
8.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik					✓
9.	Ketertarikan materi dalam kehidupan sebagai contoh nyata yang mudah di pahami peserta didik					✓
10.	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa yang mudah dipahami peserta didik					✓

Catatan:

Bogor, 2025

Validator,



Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.
NIK. 11213032624

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.
 Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima Instrumen Ahli Materi 1 dengan peneltian yang berjudul
 "Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada
 Materi Masyarakat di Daerahku" yang disusun oleh:

Nama : Puput Cahyani
 NPM : 037121022
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan
 angket uji validitas serta meninjau hasil Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip
 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku, maka angket
 uji dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Bogor, 20 Maret 2025

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator



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



Dr. Ddit Ardianto, M.Pd.
 NIK.1.0215007642



Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.
 NIK. 11213032624

Lampiran 13. Validasi ahli materi 2

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
---	---

Nomor : 374/WADEK/IFKIP/III/2025 Perihal : Permohonan Validator Data	14 Maret 2025
---	---------------

Yth. Kepala SDN Ciluar 02
di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Puput Cahyani
 NPM : 037121022
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Lely Maulani, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Sudi Budiana, 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.ac.id

Lembar Validasi Ahli Materi 2

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Materi Masyarakat di Daerahku

Peneliti : Roput Sahyuni

Validator : Lely Maulani, S.Pd.

Hari, tanggal : Sabtu, 19 Maret 2021

Petunjuk:

4. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu terhadap e-book dengan berdasarkan skor nilai 1-5.
5. Jika Bapak / Ibu menganggap perlu adanya revisi, mohon untuk memberi komentar dan saran dengan menuliskan pada kolom yang tersedia.
6. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan kriteria penilaian seperti: 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik)

Penilaian e-book berbantuan aplikasi Anyflip Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
11.	Materi yang dijabarkan cukup relevan dan mendukung pencapaian peserta didik dalam kompetensi dasar yang telah ditetapkan.					✓
12.	Materi yang disajikan dapat mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang ditetapkan					✓
13.	Ketepatan menggunakan e-book dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran					✓
14.	Ketepatan materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.					✓
15.	Menggunakan e-book dapat memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi ajar.					✓

16.	Materi yang dijabarkan dalam e-book membantu peserta didik memahami isi agar tercapai tujuan pembelajaran				✓	
17.	Materi yang dijabarkan sesuai dengan kemampuan dan keterampilan peserta didik				✓	
18.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
19.	Keterkaitan materi dalam kehidupan sebagai contoh nyata yang mudah di pahami peserta didik				✓	
20.	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa yang mudah dipahami peserta didik				✓	
Catatan:						

Bogor, 19 Maret 2025
Validator,


Lely Maulani, S.Pd.
NIP. 198201212024212006

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Lely Maulani, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas

Instansi : SDN CILUAR 02

Telah menerima Instrumen Ahli Materi 2 dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku" yang disusun oleh:

Nama : Puput Cahyani

NPM : 037121022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan angket uji validitas serta meninjau hasil Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Masyarakat di Daerahku, maka angket uji dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Bogor, 19 Maret 2025

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator

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

Dr. Didit Ardianto, M.Pd.
NIK. 1.0215007642

Lely Maulani, S.Pd.
NIP. 198201212024212006

Lampiran 14. Kegiatan Penelitian



Lampiran 15. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan *E-book*

Respon- den	Aspek										Total Skor	Presen- tase
	Tampilan E- book			Reaksi Pengguna						Bahasa		
	Soal Angket											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	Skor Penilaian											
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98%
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	46	92%
4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	96%
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98%
6	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	96%
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
8	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	47	94%
9	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%
10	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	96%
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
12	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96%
13	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
14	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47	94%
15	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	46	92%
16	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48	96%
17	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
19	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98%
20	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98%
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	98%
22	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	96%
Presentase Rata - rata Respon Peserta didik												97%

Lampiran 16. Angket Respon Peserta didik

Lembar Respon Peserta Didik

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Materi Masyarakat di Daerahku

Peneliti : Puput Cahyani

Nama : KHALITA
 Hari, tanggal : 20 April 2022

Petunjuk:

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian terhadap e-book dengan berdasarkan skor nilai 1-5.
2. Jika peserta didik menganggap perlu adanya revisi, mohon untuk memberi komentar dan saran dengan menuliskan pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan kriteria penilaian seperti: 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Respon Peserta Didik dalam e-book berbantuan aplikasi Anyflip

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan yang menarik					✓
2.	Kombinasi warna pada e-book menarik					✓
3.	Petunjuk penggunaan bahan ajar e-book mudah dimengerti					✓
4.	Bahan ajar e-book memudahkan saya dalam memahami materi					✓
5.	Saya sangat tertarik menggunakan bahan ajar e-book					✓
6.	Alur cerita mudah dipahami					✓
7.	Saya sangat senang menggunakan bahan ajar e-book					✓
8.	Bahan ajar e-book ini membantu saya memahami materi masyarakat di daerahku					✓
9.	Menambah pengetahuan tentang mata pencaharian					✓
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓

Lampiran 17. Angket Minat Belajar Peserta Didik

Lembar Minat Belajar

Judul Penelitian : Pengembangan E-book Berbantuan Anyflip Untuk Meningkatkan Materi Masyarakat di Daerahku

Peneliti : Puput Cahyani

Nama : Khatifa

Hari, tanggal :

Petunjuk:

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian terhadap e-book dengan berdasarkan skor nilai 1-5.
2. Jika peserta didik menganggap perlu adanya revisi, mohon untuk memberi komentar dan saran dengan menuliskan pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan kriteria penilaian seperti: 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Lembar Minat Belajar dalam e-book berbantuan aplikasi Anyflip

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya tertarik untuk belajar tentang materi Masyarakat di daerahku					✓
2.	Materi yang dipelajari tentang Masyarakat di daerahku sangat bermanfaat untuk kehidupan saya sehari-hari					✓
3.	Saya merasa senang belajar materi Masyarakat di daerahku					✓
4.	Saya sering bertanya kepada guru jika ada yang belum saya pahami tentang materi yang dipelajari					✓
5.	Saya suka mengikuti diskusi di kelas tentang Masyarakat di daerahku					✓
6.	Saya senang mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan Masyarakat di daerahku					✓
7.	Saya dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari					✓
8.	Materi yang saya pelajari tentang Masyarakat di daerahku sangat relevan dengan kehidupan di sekitar saya					✓
9.	Saya merasa puas dengan penyampaian guru dalam menjelaskan materi tentang Masyarakat di daerahku					✓
10.	Saya merasa belajar tentang Masyarakat di daerah saya akan membantu saya dalam ujian atau tugas					✓

Lampiran 18. Link Anyflip

<https://anyflip.com/cgtqt/mytt/>

Lampiran 19. Daftar Riwayat Hidup

Puput Cahyani, Lahir di Bogor, 05 April 2003, Agama Islam, Anak kedua dari Bapak Puryadi dan Ibu Jumiati. Tinggal di Jembatan Pari RT 005 / RW 003 Desa Cijujung, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh di Sekolah

Dasar Negeri Ciluar 02 dari tahun 20010-2015, Sekolah Menengah Pertama di SMPN 2 Sukaraja dari tahun 2015-2018, Sekolah Menengah Atas di SMKN 2 Kota Bogor dari 2018-2021. Kemudian 2021 melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.