



Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flipbook Maker* Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan

Ai'nun Dalilah^{1*}, Elly Sukmanasa², Fitri Siti Sundari³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan

Email: ainundalillah@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan

Email: ellysukmanasa@unpak.ac.id

³PGSD/FKIP/Universitas Pakuan

Email: fitri.siti.sundari@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the development of an e-book based on the environmental theme of our friend, the sub-theme of environmental change to be developed for fifth-grade students at the State Elementary School of Kebon Pedes 5, Bogor City, and to determine the feasibility of an e-book based on flipbook maker for the learning process carried out in school. The research method used in this study is the research and development method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), but in this study, only the development stage is only to determine the development of teaching materials. Flipbook maker based e-book. The results showed that the electronic book based on the flipbook maker, the environmental theme of our friend, and the sub-theme of environmental change, was declared suitable for use based on validation by material experts percentase 91%, linguists with percentase 100%, and media experts percentase 92% as well as students as user responses with percentase 90,68% because it could increase students' enthusiasm for learning in class.*

Keywords: *Development of teaching materials; E-book; Flipbook Maker.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan e-book berbasis flipbook maker tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Kebon Pedes 5 Kota Bogor serta untuk mengetahui kelayakan e-book berbasis flipbook maker terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap development yang mana hanya untuk mengetahui pengembangan bahan ajar e-book berbasis flipbook maker. Hasil penelitian menunjukkan buku elektronik e-book berbasis flipbook maker tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dengan persentase 91%, ahli bahasa dengan persentase 100% dan ahli media dengan persentase 92% serta peserta didik selaku respon pengguna dengan persentase 90,68% karena dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik di kelas.*

Kata Kunci: *E-book; Flipbook Maker; Pengembangan Bahan Ajar.*

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan mengalami banyak pertumbuhan dan perkembangan. Berdasarkan pendapat Emilia dan Farida (2019), di era revolusi industri 4.0 sumber daya manusia harus mengembangkan kemampuan diri agar dapat menghadapi era yang serba digital. Keterampilan sumber daya manusia terus diasah melalui pendidikan masa kini agar kualitas pendidikan menjadi bermutu. Pendidikan yang bermutu menuntut peserta didik menjadi akrab dengan sebuah digitalisasi terutama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar telah mengalami banyak perubahan seiring dengan perubahan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 (Kurtilas). Menurut Rusman (2015) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang di isinya dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan beberapa mata pelajaran yang di padukan. Karakteristik pembelajaran tematik yaitu bersifat holistik atau pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata serta berpusat pada peserta didik (*Student Centred Learning*) atau sistem pembelajaran tidak lagi mengandalkan guru sepenuhnya. Peserta didik tetap dianggap berhak mendapatkan bimbingan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya melalui sumber belajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam melakukan pembelajaran di era digital seperti sekarang ini, sumber belajar tersebut merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran salah satunya adalah bahan ajar digital. Bahan ajar merupakan suatu perangkat pembelajaran guru yang berisi kumpulan materi yang tersusun secara sistematis berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Permasalahan ditemukan pada kelas V Sekolah Dasar Kebon Pedes 5 Kota Bogor berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V yang mana pada proses pembelajaran penggunaan bahan ajar masih bersifat konvensional yaitu berupa buku cetak milik pemerintah sehingga belum bervariasi, sementara melihat kondisi saat ini pembelajaran dapat berubah sewaktu-waktu. Hal tersebut dirasa kurang menarik perhatian peserta didik terutama dalam memahami materi secara mandiri sehingga mereka belum termotivasi. Selain itu peserta didik belum mengenal *flipbook maker* sebagai aplikasi yang memudahkan proses pembelajaran menjadi inovatif.

Salah satu inovasi yang dilakukan dalam dunia pendidikan adalah terciptanya buku ajar elektronik (*e-book*) sebagai bahan ajar digital yang dapat pendidik gunakan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pentingnya penggunaan bahan ajar digital diungkap dari jurnal yang ditulis oleh Imelda (2018) bahwa pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia layak digunakan di sekolah dasar karena aktivitas belajar meningkat sehingga kualitas pembelajaran ikut meningkat. Hal tersebut didukung oleh penelitian Indah (2020) hasil penelitian menyatakan bahwa media modul digital berbasis *kvisoft Flipbook Maker* membuat peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran, sehingga wawasan peserta didik meningkat hal tersebut dikarenakan *Kvisoft Flipbook Maker* dilengkapi berbagai fitur yang menunjang kemampuan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Secara lugas *e-book* diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital yang mana buku elektronik ini merupakan sebuah inovasi dari buku cetak yang sebelumnya hanya berisikan kumpulan-kumpulan kertas dengan memuat teks atau gambar (Martha et al., 2018). Pendapat tersebut dipertegas oleh Fahrizandi (2019) bahwa *e-book* atau buku digital adalah inovasi yang berisi teks atau gambar yang tercipta dari perubahan sebuah buku cetak lalu dibuat versi elektronik sehingga dapat diterbitkan.

Buku digital memiliki karakteristik yaitu dapat memuat animasi, gambar, video, teks, dan audio sehingga lebih bervariasi karena dikemas secara menarik, tidak membutuhkan biaya untuk perbaikan buku, selain itu dapat diakses dimanapun peserta didik berada (Suyasa & Divayana, 2018). Beberapa hal yang menjadi keuntungan dengan adanya buku digital ini menurut (Ruddamayanti, 2019) sebagai berikut:

- 1) Dalam penggandaan (*copying*) sangat mudah.
- 2) E-book ramah lingkungan karena tidak membutuhkan kertas.
- 3) E-book dapat dengan mudah dibaca serta dimanfaatkan.
- 4) E-book dirasa lebih simple.

Salah satu pengembangan *e-book* pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan digunakan menggunakan *software flipbook maker*. Secara umum *flipbook maker* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang dapat memberikan efek multimedia dalam penggunaannya. Menurut pendapat Wibowo & Pratiwi (2018) *flipbook maker* adalah aplikasi perangkat lunak sebagai alat bantu media pembelajaran guna menyediakan banyak fitur pendukung di dalamnya seperti gambar, video, animasi bergerak, dan audio sehingga tidak hanya fokus terhadap tulisan-tulisan saja, dengan begitu pembelajaran akan lebih menarik dan tidak monoton. Sementara pendapat tersebut didukung oleh Maghfiroh & Gunansyah (2020) *flipbook maker* merupakan aplikasi yang akan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik karena menampilkan sebuah animasi, video, gambar, dan audio sehingga tidak hanya berupa tulisan-tulisan saja. *Flipbook maker* memiliki karakteristik yang menjadikannya berbeda dengan aplikasi lain. Menurut pendapat Fitri & Pahlevi (2021) karakteristik *flipbook maker* diantaranya: dapat menambahkan file pdf kedalam buku digital, dapat membolak-balikkan buku layaknya buku cetak aslinya, dapat menunjang pembelajaran, dapat disatukan dengan animasi, audio, gambar dan video pembelajaran menarik.

Disamping kelebihan yang dimilikinya, *e-book* memiliki kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Tompo (2017) kelemahan buku digital yaitu terbatasnya jumlah buku digital yang beredar dipasaran, *e-book* memiliki kecanduan pada batre, memudahkan hacker dalam membajak isi buku dan jika digunakan dalam waktu lama akan berdampak pada gangguan kesehatan mata. Aprilia et al. (2017) pun menyampaikan kekurangan *flip book maker* yaitu dalam penggunaannya hanya dapat dilakukan pada sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas sarana dan prasarana memadai sehingga *flipbook maker* masih jarang digunakan di sekolah dasar, selain itu keterampilan guru dan peserta didik yang baik dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat dibutuhkan. Ditambah pendapat Rahmawati et al. (2017) yaitu kekurangan *flipbook maker* tidak bisa digunakan perindividu namun minimal digunakan dalam kelompok kecil yaitu berisi 4 sampai 5 orang menggunakan perangkat laptop atau komputer.

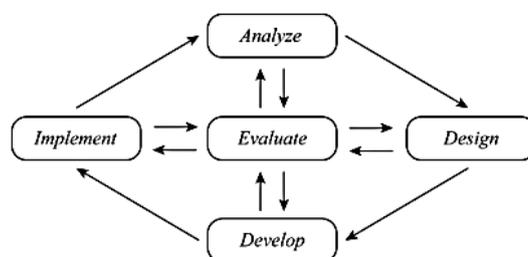
Tema yang diambil untuk pengembangan media ini adalah mengenai lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan. Menurut Rokhana (2017) perubahan lingkungan terjadi karena penyimpangan yang masih dilakukan oleh sebagian dari kita, perubahan lingkungan tersebut mengganggu kelangsungan hidup baik manusia, hewan dan tumbuhan. Perubahan lingkungan terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti faktor yang berasal dari alam maupun dari manusia. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli dapat disintesis bahwa *e-book* berbasis *flipbook maker* merupakan sebuah aplikasi pembuat buku digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar interaktif khususnya bagi pendidik karena ketersediaan banyak fitur yang dimilikinya, sehingga tidak akan membuat penggunanya merasa cepat bosan melihat tampilan buku dalam *flipbook*. Karakteristik yang dimiliki *flipbook maker* dapat membolak-balikkan buku layaknya buku cetak aslinya, namun disisi lain akan membuat ketidaknyamanan pengguna karena hanya bisa dibuka melalui perangkat komputer/laptop dan belum bisa digunakan secara merata melalui semua jenis smartphone. Pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan sendiri akan memuat lima muatan pelajaran diantaranya muatan IPA, Bahasa Indonesia, SBdP, IPS dan PKN yang masuk pada pembelajaran satu hingga pembelajaran enam. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Kebon Pedes 5 Kota Bogor serta untuk mengetahui kelayakan *e-book* berbasis *flipbook maker* terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap *development* yang mana hanya untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker*. Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang sudah

banyak digunakan guna membuat suatu produk tertentu sesuai dengan bidang yang dikuasai kemudian diuji keefektifannya oleh ahli (Sugiyono, 2013). Langkah-langkah prosedur pengembangan untuk mengembangkan produk *e-book* berbasis *flipbook maker* yaitu:

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Hadiyanti, 2021).



1. Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam pentingnya menganalisis pengembangan bahan ajar yang digunakan dan mencari tahu data-data yang dibutuhkan untuk dimasukkan kedalam produk buku elektronik (*e-book*) berbasis *flipbook maker*. Ada beberapa tahapan analisis yang perlu dilakukan peneliti dalam menganalisis diantaranya analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik.
2. Perancangan (*Design*) dilakukan pembuatan storyboard buku elektronik yang akan dikembangkan menyesuaikan dengan hal yang diperoleh pada tahap analisis.
3. Tahap pengembangan dengan mengembangkan sumber belajar melalui tahapan-tahapan yang dikembangkan seperti: membuat buku elektronik tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan menyesuaikan dengan materi dan desain yang digunakan, melakukan validasi buku elektronik oleh ahli bahasa, ahli media dan materi, dan melakukan perbaikan buku elektronik berdasarkan kritikan dan saran yang diberi oleh ahli terkait buku elektronik sesudah dan sebelum perbaikan.

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kebon Pedes 5 yang beralamat di Jalan Kebon Pedes No. 28, RT.01/Rw. 04, Kebon Pedes, Kecamatan Tanah Sareal, Kota Bogor, Jawa Barat 16162 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 secara bertahap. Populasi dan sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas V sekolah dasar khususnya pada kelas VC yang terdiri dari 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data pada pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi.

Tabel 1. Pedoman skor angket validasi ahli.

| Kriteria | Skala |
|--------------------|---------------|
| SB = Sangat Baik | diberi skor 5 |
| B = Baik | diberi skor 4 |
| C = Cukup | diberi skor 3 |
| K = Kurang | diberi skor 2 |
| SK = Sangat Kurang | diberi skor 1 |

(Sugiyono, 2021)

Kemudian untuk menemukan hasil akhir pada lembar validasi pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* akan dianalisis menggunakan skala likert dengan rumus dibawah ini (Arikunto, 2017).

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

| | |
|----------|------------------------------|
| P | : persentase |
| $\sum x$ | : jumlah skor yang diperoleh |
| n | : jumlah skor maksimal |
| 100% | : konstanta |

Untuk hasil akhir pada validasi terhadap pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* tersebut akan dimasukkan kedalam kriteria interpretasi berikut.

Tabel 2. Interpretasi skor angket validasi ahli.

| Persentase | Kategori Kemampuan | Keterangan |
|------------|--------------------|---------------------------------------|
| 81%-100% | Sangat layak | Sangat layak/layak/tidak perlu revisi |
| 61%-80% | Layak | Layak/tidak perlu revisi |
| 41%-60% | Cukup layak | Kurang layak/perlu direvisi |
| 21%-40% | Kurang layak | Tidak layak/perlu revisi |
| 0%-20% | Sangat tidak layak | Sangat tidak layak/perlu direvisi |

(Damayanti,dkk. 2018)

Analisis respon peserta didik yang telah didapatkan oleh peneliti akan diukur dengan menggunakan Skala Guttman. Skala Guttman merupakan skala pengukuran dengan didapatkan jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain (Sugiyono, 2021). Penilaian skala guttmann sebagai berikut.

Tabel 3. Penilaian Skala Guttman.

| Keterangan | Skor |
|------------|------|
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

Adapun rumus perhitungan hasil angket dari respon peserta didik sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

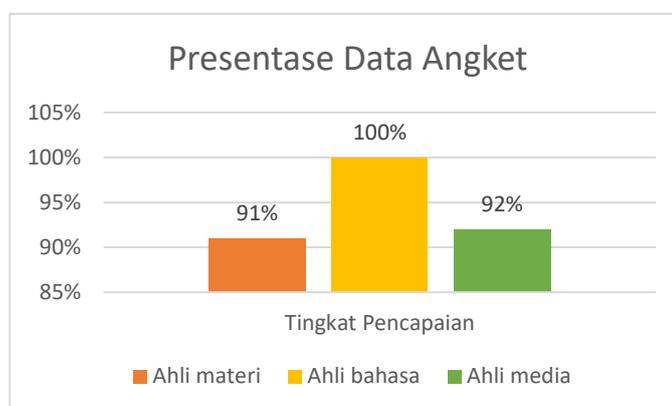
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan buku elektronik (*e-book*) berbasis *flipbook maker* ini dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik karena memiliki rancangan yang menarik, interaktif, dan bahasa yang mudah dipahami. Pembuatan buku elektronik (*e-book*) berlangsung selama satu bulan, setelah pembuatan (*e-book*) selesai peneliti kemudian melakukan uji validasi kepada para ahli yang terdiri atas ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari *e-book* berbasis *flipbook maker* tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan yang akan diujicobakan kepada peserta didik kelas V. Sebelum melakukan ujicoba, *e-book* berbasis *flipbook maker* tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan yang dikembangkan melakukan validasi terlebih dahulu oleh beberapa ahli.

Ahli materi dilakukan secara bertahap dengan guru kelas V yaitu ibu Neneng Samiati, S.Pd.SD sesuai dengan silabus, kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran. Penilaian ahli materi memiliki dua komponen yaitu mengenai relevansi dan kebenaran isi dengan persentase 91%. Validasi ahli bahasa dilakukan supaya pengembangan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga mudah dipahami pada saat pembelajaran. Ahli bahasa dalam pengembangan *e-book* ini yaitu ibu Stella Talitha, M.Pd. Penilaian ahli bahasa memiliki enam aspek dengan jumlah persentase secara keseluruhan yaitu 100%. Dalam validasi ahli media terdapat dua komponen penilaian yang ditinjau yaitu tampilan *e-book* dan tampilan isi. Ahli media dalam pengembangan ini dilakukan oleh bapak Ginanjar Ganeswara, S.Kom., M.Pd. dengan hasil presentasi secara keseluruhan sebesar 92%. Validasi bertujuan untuk menilai tampilan *e-book* yang dikembangkan apakah menarik perhatian peserta didik seperti penempatan gambar, video, jenis huruf serta audio, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berikut merupakan penilaian validasi ahli yang disajikan dalam bentuk diagram berikut.

Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli.



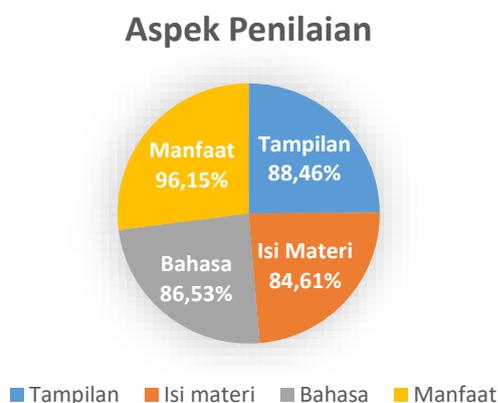
Pembahasan

Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* ini dirancang menyesuaikan dengan prosedur pengembangan *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2021). Pengembangan sangat penting dilakukan, salah satunya dalam bahan ajar sebagai sumber belajar yang kaya inovasi dan bervariasi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan saat ini yaitu melalui buku elektronik (*e-book*). Menurut Prastowo (2015) bahan ajar mempengaruhi mutu pembelajaran, ketika pendidik hanya mengandalkan bahan ajar konvensional tanpa melibatkan kreativitas untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan bervariasi maka mutu pembelajaran menjadi rendah.

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) Pengembangan bahan ajar *e-book* pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan) hanya dilakukan sampai tahap *development* karena terfokus pada pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker*. Tahap pertama melakukan analisis yang berguna dalam mencari tahu data-data yang dibutuhkan, Ada beberapa tahapan analisis yang dilakukan diantaranya analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap selanjutnya yaitu tahap desain yang dilakukan peneliti dengan membuat rancangan produk awal melalui *storyboard*, menentukan kisi-kisi instrumen hingga lembar validasi ahli. Dalam prosesnya, peneliti menggunakan aplikasi *flipbook maker* dengan pilihan banyak fitur yang disajikan. Tahap ketiga yaitu masuk tahap pengembangan, pada tahap ini pengembangan bahan ajar dilakukan yang sebelumnya berupa buku cetak menjadi buku elektronik (*e-book*) berbasis *flipbook maker* dengan mengembangkan tampilan, dan materi pembelajaran yang disatu padukan dalam kecanggihan teknologi terkini sehingga lebih bervariasi dan inovatif.

Rancangan dibuat dengan memfokuskan pada subtema pembelajaran lingkungan sahabat kita, rancangan yang selesai dibuat selanjutnya dilakukan uji validasi oleh peneliti kepada ahli guna mengetahui kelayakan pada *e-book* tersebut. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator ahli diantaranya ahli bahasa, ahli materi dan ahli media dengan hasil persentase produk ahli materi sebesar 91%, ahli bahasa sebesar 100% dan ahli media sebesar 92% dengan hasil validasi ahli secara keseluruhan sebesar 94,42% dengan kriteria *sangat layak* maka selanjutnya produk yang dikembangkan dapat diujicobakan pada peserta didik kelas V. Pada prosesnya *e-book* ditampilkan dengan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki sekolah melalui bantuan proyektor. Kelayakan *e-book* dapat dilihat dari hasil angket yang telah disebarkan peneliti kepada peserta didik. Pada penilaian tampilan atau sajian presentasi yang diperoleh sebanyak 88,46% lalu pada penilaian isi materi presentasi yang diperoleh sebanyak 84,61%, pada aspek bahasa diperoleh persentase sebanyak 86,53% dan pada aspek manfaat presentasi yang diperoleh sebanyak 96,15% sehingga memiliki total keseluruhan sebanyak 90,68% dengan kriteria sangat layak sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik.

Gambar 2. Aspek Penilaian Respon Peserta Didik.



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan hasil uji coba produk *e-book* berbasis *flipbook maker* tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan, dapat disimpulkan bahwa model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang digunakan pada produk ini hanya dilakukan hingga tahap *development* (pengembangan) karena terfokus pada produk yang dikembangkan. Kelayakan buku elektronik (*e-book*) sebagai bahan ajar yang bervariasi dibuktikan dengan hasil validasi ahli dan respon pengguna oleh peserta didik. Hasil uji validasi *e-book* berbasis *flipbook maker* menurut ahli materi diperoleh hasil presentase sebesar 91,25%, pada ahli bahasa presentasi yang diperoleh sebesar 100%, ahli media diperoleh persentase sebesar 92% dengan hasil validasi ahli secara keseluruhan sebesar 94,42% dengan kriteria sangat layak serta berdasarkan ujicoba yang dilakukan kepada peserta didik kelas VC dengan jumlah 26 peserta didik diperoleh respon yang sangat baik dengan persentase sebesar 90,68% yang artinya produk *e-book* berbasis *flipbook maker* sangat layak digunakan.

Diharapkan bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook maker* lebih baik lagi dengan membuat fitur yang mempermudah peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri dan menambahkan fitur untuk dapat menjawab soal secara langsung pada *e-book* dan untuk guru, diharapkan dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah tersedia dengan memanfaatkan penggunaan buku elektronik (*e-book*) secara optimal sehingga pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1066>
- Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). Penggunaan Media Sains Flip Book dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Teknodika*, 15(2), 75. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749>
- Arikunto, Suharsimi. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1),
- Emilia & Farida. (2019). Inovasi Pendidikan dengan Memanfaatkan Teknologi Digital dalam Upaya Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Fahrizandi, F. (2019). Mengenal E-Book Di Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 141–157. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i2.141-157>
- Fitri, E R, & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran ...* <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9871>
- Fitri, Elva Rohmatul, & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan LKPD berbantuan kvisoft flipbook maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 281–291. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9871>
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>
- Imelda Uma Riwu, Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di Kabupaten Ngada, *Jurnal Pendidikan Teknologi*, Vol.2 No. 2 Tahun 2018. Hal 56-64
- Pendidikan, J. T., Pendidikan, F. I., Malang, U. N., Learning, M., & Pembelajaran, M. (n.d.). *mobile learning*. 109–114.
- Prastowo, Andi. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi gerak benda di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>

- Rokhana, Siti. (2017). Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita: Pegangan Guru. Surakarta: CV Grahadi.
- Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. *Prosiding Seminar Nasional* <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>
- Rusman. (2015). Model – Model Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Surabaya, U. N., & Maker, K. F. (2020). *Pengembangan E-Modul Melalui Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar Abstrak*. 1599–1609.
- Suyasa, P. W. A., & Divayana, D. G. H. (2018). Pengembangan buku digital mata kuliah asesmen dan evaluasi berbasis kvisoft flipbook maker. ... *Pendidikan Teknologi Dan....* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/14208>
- Tompo, B. (2017). *Cara Cepat Membuat Buku Digital Android: Seri tutorial mulai dasar sampai upload ke playstore.* books. google. com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=RvxCDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=buku+digital&ots=wnKZCipQhF&sig=JVUrPpmTG2_0_-Gf_ifdwJyPcDY accessed 14 Maret 2022.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1 (2), 147.