



Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis Flipbook Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IV SD

Oktaviani Adhi Suciptaningsih¹, Yeni Tri Wahyuni²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id, yeni.tri.2321038@students.um.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-03 Keywords: <i>Interactive E-Book;</i> <i>Learning Enthusiasm;</i> <i>Grade IV Elementary</i> <i>School Students.</i>	The purpose of this study is to develop an interactive e-book that can increase learning enthusiasm in elementary school students, especially grade IV. The research method uses the Richey and Klein model, namely, Research, Design, Production, and Evaluation. The participants in this study consisted of fifteen students and one fourth grade teacher of SD Negeri Sumberingin Kulon, Ngunut Tulungagung. Data analysis techniques using qualitative descriptive analysis techniques. The results showed that based on the results of media validators and material validators e-books are very valid to be used as learning media. Based on the results of the pretest and posttest there is an increase in enthusiasm for learning in students. This proves that the interactive e-book made is effective and efficient. Effective because it can significantly increase the enthusiasm of fourth grade students of SD Negeri Sumberingin Kulon in the content of Civics Education lessons. Efficient because it does not require a long time in the improvement process, namely within one month after using the product in classroom learning.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-03 Kata kunci: <i>E-Book Interaktif;</i> <i>Antusias Belajar;</i> <i>Siswa Kelas IV</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-book interaktif yang dapat meningkatkan antusias belajar pada siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV. Metode penelitian menggunakan model Richey dan Klein yaitu, Research, Design, Production, dan Evaluation. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari lima belas siswa dan satu orang guru kelas IV SD Negeri Sumberingin Kulon, Ngunut Tulungagung. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validator media dan validator materi e-book sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil pretest dan posttest terdapat peningkatan antusias belajar pada siswa. Hal ini membuktikan bahwa e-book interaktif yang dibuat efektif dan efisien. Efektif karena dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumberingin Kulon pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara signifikan. Efisien karena tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses perbaikannya yaitu dalam waktu satu bulan setelah penggunaan produk dalam pembelajaran di kelas.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu hal pokok yang perlu dikembangkan oleh suatu negara mulai jenjang Pendidikan Dasar hingga Pendidikan Tinggi. Hal ini tentunya merujuk pada hakikat pendidikan yang merupakan bagian terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia. Ihsan (2010) mengemukakan bahwa pendidikan sebagai suatu sistem, menjadikan komponenn-komponen dalam pembelajaran untuk saling berkaitan agar memenuhi tujuan pendidikan. Salah satu komponen yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan pendidikan dan proses pembelajaran adalah adanya bahan ajar. Komponen ini menjadi sumber belajar bagi peserta didik dalam rangka mengembangkan kompetensi yang dimiliki, baik kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor.

Pendidik memiliki peran untuk mengembangkan bahan ajar, tidak hanya menggunakan bahan ajar yang telah ada atau diproduksi. Selain itu, bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar dan kurikulum. Tcipto Utomo dan Kees Ruijter (dalam Mbulu, 2004:88) mengemukakan bahwa syarat penyusunan bahan ajar meliputi 1) pemberian orientasi terhadap teori, penalaran teori dan cara menerapkan teori praktik, 2) memberikan latihan terhadap pemakaian teori dan aplikasinya, 3) memberikan umpan balik tentang kebenaran latiahn, 4) menyesuaikan informasi dan tugas sesuai dengan tingkat awal masing- masing peserta didik, 5) membangkitkan mina peserta, 6) menjelaskan sasaran belajar kepada peserta didik, 7) meningkatkan motivasi

peserta didik, 8) menunjukkan sumber informasi lain.

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2011). Guru harus mampu mengembangkan bahan ajar yang menarik, interaktif dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep pada materi yang diajarkan.

Berkaitan dengan penggunaan bahan ajar tersebut, didapatkan fakta bahwa selama ini dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Sumberingin Kulon masih belum memiliki bahan ajar yang khusus dibuat oleh guru kelasnya dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar yang selama ini sudah digunakan masih versi lama yaitu seperti buku cetak dan LKS yang mana memberikan kesan yang tidak ada perkembangan sehingga guru sering kesulitan dalam mengajar siswa. Salah satu solusi adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbentuk cetak menjadi berbentuk elektronik, yaitu bahan e-book yang nantinya bisa membantu guru lebih mudah dalam mengajar, menjadikan pembelajaran lebih fokus pada siswa dan menjadikan guru sebagai fasilitator.

Teknologi merupakan salah satu kebutuhan yang perlu di gunakan dalam pendidikan baik dari jenjang sekolah dasar maupun ke yang lebih tinggi lagi. Dengan perkembangan zaman saat ini, seorang guru seharusnya bisa menggunakan apa yang di butuhkan pada zaman saat ini dan membuat sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif dalam dunia pendidikan sehingga bisa memberikan hal yang baru dan positif. Menurut (Setyawati & Buchori, 2015) guru harus layak mengembangkan model mereka sendiri dan media pembelajaran yang menarik, ekonomis, efektif, dan mudah dibuat. Guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan pengajaran dan pembelajaran. Salah satunya guru harus memanfaatkan perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD Negeri Sumberingin Kulon bahwa terdapat kekurangan pada bahan ajar pada tingkatan sekolah dasar maksudnya bahan ajar yang ada kurang lengkap sehingga pengetahuan siswa hanya sebatas yang ada dalam bahan ajar

tersebut. Konteks materi dalam buku disajikan secara umum dan kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa, sementara siswa akan termotivasi pemahamannya jika guru mengaitkan materi dengan konteks yang ada di lingkungan siswa tersebut. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri Sumberingin Kulon yaitu 70. Menurut salah satu guru yang di wawancara bahwa anak kelas IV ketika dalam proses pembelajaran banyak siswa yang tidak fokus belajar yang akhirnya hasil belajar siswa rendah. Jumlah siswa kelas IV ada 15 siswa yang dimana hasil belajar siswa kelas IV yaitu 12 siswa mencapai KKM dan 3 siswa tidak mencapai KKM.

Hasil wawancara di atas bahan ajar yang diharapkan guru yaitu bahan ajar yang kontekstual dimana materi luas dan sesuai dengan konteks dalam kehidupan siswa sehari-hari dan tentunya dengan tampilan bahan ajar yang lebih menarik mulai dari segi gambar, warna, isi materi yang mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan atau perubahan bahan ajar yang mampu menuntun siswa dalam berlatih sesuai pengalaman serta konteks lingkungan siswa. Hasil penelitian (Hanikah et al., 2022) menyimpulkan bahwa penggunaan e-book bagi guru Sekolah Dasar mampu memberikan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media. Guru bisa lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran apabila mampu merancang media dengan baik.

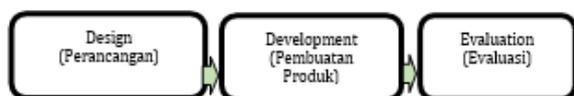
Salah satu media yang efektif digunakan adalah e-booklet. Karena e-booklet membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu siswa dalam proses belajar literasi karena mengabungkan dari tulisan dengan gambar, animasi, video dan suara. Sejalan dengan pendapat Amalia. et al, (2020) pembelajaran menggunakan e-booklet yang terintegrasi dengan teknologi mampu menjadi warna baru bagi siswa untuk pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. E-booklet memiliki kelebihan dalam pembelajaran yaitu mempermudah siswa menemukan konsep maupun fakta, desain e-booklet yang menarik menimbulkan rasa ingin tahu siswa Kandela (2021). Pada penelitian (Hanikah et al., 2022) menyatakan bahwa Media E-Book interaktif yang dikembangkan cukup efektif, dimana ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 87,19%, media E-Book interaktif berbasis animasi yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan (Anugerah et al.,

2020) mendeskripsikan bahwa penilaian 90% untuk aspek kualitas isi, 95,56% untuk tampilan media, dan 95% untuk aspek kualitas teknis. artinya siswa merespon positif media video pembelajaran BISINDO. Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif yang dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberingin Kulon.

II. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

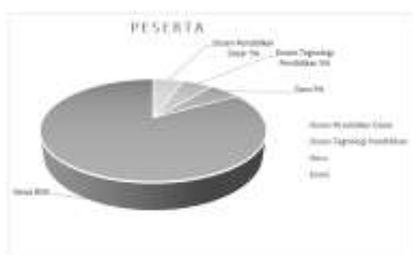
Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Richey dan Klein (2009) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu desain, produksi, dan evaluasi, seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Metode Richey dan Klein

2. Peserta

Responden adalah subjek penelitian atau orang yang diminta untuk memberikan jawaban mengenai persepsi dan fakta-fakta mengenai suatu topik tertentu (Arikunto, 2006). Responden yang dilibatkan dalam pengumpulan data antara lain dosen Pendidikan Dasar, dosen Teknologi Pembelajaran dan guru SD Negeri Sumberingin Kulon, Ngunut Tulungagung sebagai validator serta siswa kelas IV, seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. Bagan Peserta

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang berupa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan skala likert, yaitu skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok yang berkaitan dengan fenomena sosial yang menjadi objek penelitian (Sugiono, 2006). Instrumen penelitian pengembangan

yang digunakan adalah instrumen validasi ahli materi dan instrumen ahli media.

a) Instrument Ahli Materi

Instrumen ahli materi digunakan untuk memperoleh data atau hasil berupa kualitas isi materi dari e-book interaktif berbasis flipbook. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen dan guru Pendidikan Dasar dengan latar belakang keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan.

b) Instrumen Ahli Media

Instrumen ahli media digunakan untuk memperoleh data atau hasil berupa kualitas media dari e-book interaktif berbasis flipbook. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan dan guru. Setelah melakukan validasi e-book berbasis flipbook, data kemudian diolah dan dianalisis, kemudian dilakukan revisi terhadap e-book sesuai dengan kritik dan saran oleh validator.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif yang merupakan hasil uji validitas e-book interaktif berbasis flipbook. Penilaian validitas diuji oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang diperoleh dari kedua ahli tersebut digunakan untuk menentukan kevalidan e-book interaktif berbasis flipbook. Skor validitas e-book interaktif berbasis flipbook dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Percentage (100\%)} = \frac{\text{Number of data collection score}}{\text{Criteria score}} \times 100\%$$

Berikut ini adalah kriteria validitas yang ditetapkan:

Tabel 1. Kriteria Validitas

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak valid
2	21% - 40%	Kurang valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat valid

Sumber: Riduwan (2011)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tahapan pengembangan e-book berbasis flipbook terdiri dari tiga tahap, yaitu desain, produksi, dan evaluasi, seperti yang terlihat pada gambar berikut.

1. Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran, termasuk tujuan, pengetahuan, dan komponen-komponen yang dibutuhkan. Berikut ini adalah identifikasi kebutuhan dalam pembuatan e-book interaktif berbasis flipbook.

a) Analisis kebutuhan pokok e-book interaktif berbasis flipbook

1) Analisis kebutuhan fungsional, yaitu berbagai aspek yang disajikan dalam e-book interaktif berbasis flipbook, seperti menyajikan menu/tombol untuk memilih halaman yang diinginkan, menyusun isi e-book interaktif berbasis flipbook dengan materi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu pola hidup gotong royong, menyusun barcode yang langsung menampilkan objek nyata dari beberapa materi yang disajikan dan penyajian halaman.

2) Analisis kebutuhan non-fungsional, yaitu sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses penyusunan e-book interaktif berbasis flipbook, seperti perangkat keras dalam hal ini laptop dan perangkat lunak yang digunakan, yaitu Canva, Pinterest, QR Code, FLIPHTML5, Microsoft Power Point, dll.

b) Analisis material

Merupakan penjabaran materi yang akan disajikan dalam e-book interaktif berbasis flipbook agar dapat meningkatkan antusias belajar siswa. Materi yang disajikan dalam e-book interaktif berbasis flipbook ini adalah pola hidup gotong royong dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

c) Analisis prosedur

Ini adalah langkah-langkah dalam menjalankan sistem.

d) Diagram alir

Adalah bagan yang memiliki alur sistematis untuk menyelesaikan e-book interaktif berbasis flipbook.



Gambar 3. Desain Diagram Alir

2. Produksi

Merupakan tahap desain produk berdasarkan gambar visual untuk membuat desain dalam e-book interaktif berbasis flipbook.

3. Evaluasi

Ini merupakan tahap uji kelayakan e-book interaktif berbasis flipbook untuk mengukur kesesuaian materi dan media yang digunakan. Uji kesesuaian e-book dilakukan dengan menggunakan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Uji validitas merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah desain produk yang dibuat sudah sesuai dengan desain media dan materi yang dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen berupa angket kepada ahli media dan ahli materi.

Hasil dari pengembangan e-book interaktif berbasis flipbook yang dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah buku versi elektronik yang dapat dioperasikan dengan smartphone android, komputer, dan

laptop. Menurut Oxford Dictionaries, e-book adalah buku cetak yang dikonversi ke dalam bentuk elektronik yang dapat dibaca dengan menggunakan smartphone, komputer, dan laptop. Sedangkan menurut penerbitbukudeepublish.com, e-book adalah buku digital yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, dan bentuk multimedia lainnya yang dapat dibuka melalui laptop, komputer, dan smartphone.

E-book interaktif berbasis flipbook ini berjudul "E-Book Pola Hidup Gotong Royong" yang dikembangkan atau didesain dengan menggunakan aplikasi Canva, Wordwall, Pinterest, QR Code, Google Play Store, FLIPHTML5, dan Microsoft Power Point. E-book ini terdiri dari 27 halaman. Fungsi e-book secara umum adalah:

(1) sebagai alat bantu pembelajaran; (2) sebagai media informasi; (3) dan sebagai media promosi. Dalam hal ini, e-book yang dibuat memuat tiga fungsi umum dari sebuah e-book, yaitu bahwa "E-Book Pola Hidup Gotong Royong" berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar; sebagai media informasi mengenai konsep hidup gotong royong; serta sebagai media promosi bahwa gotong royong merupakan ciri khas bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi, hasil penilaian oleh validator 1 dengan nilai prosentase 93% dikategorikan "sangat valid" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validator 2 dengan nilai prosentase 91% dikategorikan "sangat valid" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media dapat dilihat dari hasil penilaian oleh validator 1 dengan nilai prosentase 90,75% dikategorikan "sangat valid" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validator 2 dengan nilai prosentase 91,25% dikategorikan "sangat valid" untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Pembahasan

Tampilan e-book interaktif berbasis flipbook yang dapat meningkatkan antusias belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat dilihat sebagai berikut:

1. Halaman Sampul

Halaman sampul berisi judul e-book, yaitu E-Book Pola Hidup Gotong Royong dan nama penulis. Judul ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai gambaran isi buku dan identitas penulis. Berikut ini adalah tampilan dari halaman sampul.



Gambar 4. Tampilan Halaman Sampul

2. Kata Pengantar

Kata pengantar berisi pengantar singkat termasuk ucapan terima kasih, tujuan pembuatan e-book, manfaat, kritik dan saran. Berikut ini adalah tampilan "Kata Pengantar".



Gambar 5. Tampilan Kata Pengantar

3. Daftar Isi

Daftar isi berisi semua yang terdapat di dalam e-book ini beserta halaman-halamannya. Berikut ini adalah tampilan "Daftar Isi".



Gambar 6. Tampilan Daftar Isi

4. CP, TP, ATP

Bagian ini berisi Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran dari Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV. Berikut ini adalah tampilan "CP, TP, ATP".



Gambar 7. Tampilan CP, TP, ATP

5. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan berisi informasi mengenai cara penggunaan buku, yaitu dengan mengunduh QR scan di Google Play Store agar Anda dapat mengakses sumber belajar pendukung dan memindai kode QR menggunakan aplikasi yang terinstal di ponsel pintar Anda beserta cara memindai kode QR tersebut. Berikut ini adalah tampilan "Petunjuk Penggunaan".



Gambar 8. Tampilan Petunjuk Penggunaan

6. Bagian I Konsep Hidup Gotong Royong

Bagian I berisi tentang konsep hidup gotong royong. Di dalamnya membahas tentang gotong royong dalam Pancasila, makna gotong royong, nilai gotong royong, unsur-unsur gotong royong, manfaat gotong royong, serta pentingnya kerukunan, saling berbagi, dan tolong menolong yang disajikan dalam bentuk kode QR dan video. Di akhir bagian ini terdapat kuis yang disajikan yaitu berupa link wordwall untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada materi bagian ini. Berikut ini tampilan "Bagian I Konsep Hidup Gotong Royong".



Gambar 9. Tampilan Bagian I Konsep Hidup Gotong Royong

7. Bagian II Gotong Royong untuk Memenuhi Kebutuhan Individu dan Bersama

Bagian ini berisi tentang gotong royong untuk memenuhi kebutuhan individu, gotong royong untuk memenuhi kebutuhan bersama, dan gotong royong sebagai modal sosial yang disajikan juga dalam bentuk kode QR dan video. Selain itu, di akhir bagian ini juga terdapat kuis dalam link wordwall untuk mengukur pemahaman siswa di bagian ini. Berikut ini tampilan

"Bagian II Gotong Royong untuk Memenuhi Kebutuhan Individu dan Bersama".



Gambar 10. Tampilan Bagian II Gotong Royong untuk Memenuhi Kebutuhan Individu dan Bersama

8. Bagian III Hasil Gotong Royong terhadap Lingkungan dan Benda

Bagian ini berisi tentang hasil gotong royong terhadap lingkungan dan hasil gotong royong terhadap benda yang disajikan dalam bentuk kode QR. Kemudian, di akhir bagian ini terdapat juga kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada bagian ini. Berikut ini tampilan "Bagian III Hasil Gotong Royong terhadap Lingkungan dan Benda".



Gambar 11. Tampilan Bagian III Hasil Gotong Royong terhadap Lingkungan dan Benda

9. Bagian IV Kerja Bakti Ciri Khas Bangsa Indonesia

Bagian ini berisi pentingnya kerja bakti, kerja bakti di berbagai lingkungan, dan istilah kerja bakti dari berbagai lingkungan yang disajikan dalam bentuk kode QR dan juga video. Di akhir bagian ini juga terdapat kuis untuk mengukur pemahaman siswa pada bagian ini. Berikut ini tampilan "Bagian IV Kerja Bakti Ciri Khas Bangsa Indonesia".



Gambar 12. Tampilan Bagian IV Kerja Bakti Ciri Khas Bangsa Indonesia

10. Profil Penulis

Bagian ini berisi profil penulis. Berikut ini adalah tampilan “Profil Penulis”.



Gambar 13. Profil Penulis

11. Daftar Pustaka

Berisi berbagai referensi yang telah digunakan dalam penulisan e-book interaktif berbasis flipbook ini. Berikut tampilan “Daftar Pustaka”.



Gambar 13. Daftar Pustaka

Berdasarkan hasil uji coba penggunaan e-book “Pola Hidup Gotong Royong” dengan 15 orang siswa dan 1 guru, diperoleh beberapa kelebihan dari e-book interaktif berbasis flipbook tersebut, antara lain praktis, menarik, mudah digunakan, fleksibel, dan dapat memasukkan media lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 14. Grafik Keuntungan E-Book

Berdasarkan Gambar 14 menunjukkan bahwa e-book interaktif berbasis flipbook memiliki beberapa kelebihan. Selain kelebihan tersebut, terdapat juga kelebihan lain dari e-book yaitu e-book dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Mardin, et.al, 2022), memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang diajarkan oleh guru (Santoso,

et.al, 2018), dan meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar (Santoso, et.al, 2018).

Berdasarkan hasil pretest dan posttest dapat dilihat bahwa penggunaan “E-Book Pola Hidup Gotong Royong” dapat meningkatkan antusias belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, seperti yang dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 15. Gambar Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 15, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan antusias belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang tampak pada hasil posttest yang meningkat secara signifikan setelah menggunakan e-book interaktif berbasis flipbook. Hal ini dikarenakan tampilan e-book yang menarik, praktis, mudah digunakan, dapat memasukkan media lain, dan praktis, sehingga siswa dapat memahami materi yang dipelajari dengan lebih mudah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-book interaktif berbasis flipbook dengan judul “E-Book Pola Hidup Gotong Royong” menggunakan model Richey dan Klein yaitu Research, Design, Production, dan Evaluation mendapat respon baik dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi 1 dan 2 yaitu 93% dan 91% dikategorikan “sangat valid” digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian hasil validasi dari ahli media 1 dan 2 diperoleh prosentase nilai 90,84% dan 92,08% dikategorikan “sangat valid” digunakan sebagai media pembelajaran. Pada proses pengujian e-book interaktif menunjukkan beberapa kelebihan yaitu menarik, mudah digunakan, dapat memasukkan media lain, praktis, dan fleksibel. Dari hasil pretest dan posttest tampak adanya peningkatan hasil yang signifikan pada siswa

kelas IV SD Negeri Sumberingin Kulon karena meningkatnya antusias belajar dengan adanya e-book interaktif berbasis flipbook.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat saran yang perlu diperhatikan bagi sekolah dan guru. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran dengan menganalisis dan memperhatikan kebutuhan siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan ketertarikan serta antusias belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, H. Baharun, F. Rahman, and S. Maryam, (2022). "Enhancement School Competitiveness Through A Literacy Culture Based on Local Wisdom," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 6, no. 3, pp. 2325-2333, Jan. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.2094
- Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Buchori, A., dan Setyawati, R. D. 2015. *Development Learning Model of Character education Through E-Comic In Elementary School*. International Journal of Education and Research, 3(9): 369-386.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Ihsan, Fuad. (2010) *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. *Komputer dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Permutasi dan Kombinasi di Rintisan Sekolah Menengah Atas Bertaraf Internasional*.
- Kandela, I. S. (2021). Pengembangan E-Booklet Berbasis Kearifan Lokal Di Kawasan Wisata Danau Kerinci Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Daring Pada Materi Pelestarian Lingkungan Kelas X Sma. Universitas Jambi
- Mardin, S., Ramadhan, A., & Ismail, M. (2022). Pengembangan Ebook dengan Learning Management System untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa. *EST Jurnal Ilmu dan Teknologi Pendidikan*, 8(1), 35-43. <https://doi.org/10.2685/est.v8i1.30947>
- Oxforddictionaries.com. (2023, 1 September). E-Book. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/e-book?q=e-book>
- penerbitbukudeepublish.com. (2021, 21 Juni). Pengertian Ebook: Fungsi, Tujuan, Format, dan Cara Membuat Buku. <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-ebook/>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Richey, R.C., Klein. J.D. (2009). *Penelitian desain dan pengembangan: metode, strategi dan isu*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, dkk. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.