

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN  
APLIKASI *KVISOFT FLIPBOOK MAKER PRO*  
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**WENNI RAHMADANI USRI**  
NIM. 19129078

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

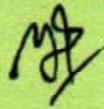
**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN  
APLIKASI *KVISOFT FLIPBOOK MAKER PRO*  
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

Nama : Wenni Rahmadani Usri  
NIM/BP : 19129078/2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Institusi : Universitas Negeri Padang

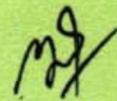
Padang, 10 Januari 2024

Mengetahui  
Kepala Departemen

Disetujui Oleh,  
Pembimbing



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd  
NIP.19760520 200801 2 020



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd  
NIP.19760520 200801 2 020

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar  
Nama : Wenni Rahmadani Usri  
NIM : 19129078  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

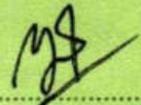
Padang, 10 Januari 2024

Tim Penguji,

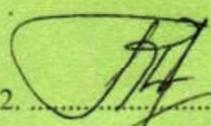
Nama

Tanda Tangan

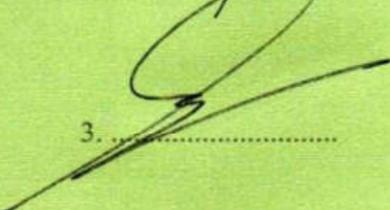
1. Ketua : Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd

1.  .....

2. Anggota : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd

2.  .....

3. Anggota : Mansurdin, S.Sn, M.Hum

3.  .....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Wenni Rahmadani Usri

NIM : 19129078

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan E-Book Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook  
Maker Pro pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 10 Januari 2024

Saya yang menyatakan



Wenni Rahmadani Usri

NIM.19129078

## ABSTRAK

**Wenni Rahmadani Usri. 2024. Pengembangan *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi yang menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berupa *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. *E-Book* yang dirancang dan di validasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Pada efektivitas dilakukan dengan memberikan soal evaluasi dalam bentuk *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Subjek uji coba produk di SDN 09 2 X 11 Enam Lingsung dan subjek penelitian di SDN 01 2 X 11 Enam Lingsung.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar dinyatakan sangat valid dengan perolehan tingkat kevalidan 96% dari aspek materi, 96% dari aspek media, dan 94% dari aspek bahasa; (2) Hasil praktikalitas *E-Book* di sekolah uji coba memperoleh 94% untuk respon guru dan 93,21% untuk respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas di sekolah penelitian memperoleh 96% untuk respon guru dan 96,08% untuk respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. (3) *E-book* dinyatakan efektif setelah dilakukan uji efektivitas dilihat dari nilai *N-Gain* yaitu 0,72 dengan kategori tinggi.

**Kata Kunci:** *E-Book*, *Kvisoft Flipbook Maker Pro*, IPAS, ADDIE

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti berupa kesehatan, kesempatan dan kekuatan, sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya, shalawat beriringan salam peneliti kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa perubahan besar terhadap akhlak manusia dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan peradaban, sehingga kita dapat merasakan kehidupan seperti saat sekarang ini.

Skripsi ini di tulis sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku kepala departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku koordinator UPP 1 Air Tawar Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, seluruh bapak/ibu staf pengajar dan tatausaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rifda Eliasni, M.Pd dan Bapak Mansurdin, S.Sn., M.Hum selaku tim dosen penguji I dan II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Atika Ulya Akmal, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli materi, Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T selaku validator ahli media, dan juga Bapak Dr. Adrias, M.Pd. selaku validator ahli bahasa yang telah membantu dan memberikan saran untuk kesempurnaan hasil produk dalam penelitian ini.
6. Ibu Laili Suryani, S.Pd.SD selaku kepala sekolah dan Bapak Adi Putra Mahendra, S.Pd.G.SD selaku guru kelas IV di SDN 09 2 X 11 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk E-Book yang peneliti kembangkan.
7. Ibu Ramalah Taher, S.Pd.SD selaku kepala sekolah dan Ibu Syafnelly, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 01 2 X 11 Enam Lingsung yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Teristimewa peneliti ucapkan kepada kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Syamsul Usri dan Ibu Ermawati serta adik-adikku yang begitu berharga dalam hidupku yang selalu memberikan doa, nasehat, dorongan, dan kasih sayang.

9. Kepada teman terbaik saya, Popi Ulpa Wahyuni dan Lidya Ramadina, yang sudah membantu peneliti selama proses penelitian, Novita Saputri, Elvira Roza, dan Popi yang telah memberikan semangat dan selalu membantu dan mengingatkan tugas perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 khususnya 19 AT 02 yang sudah berjuang bersama dan saling merangkul dalam penyelesaian skripsi ini.

Padang, 10 Januari 2024

Peneliti



Wenni Rahmadani Usri  
NIM.19129078

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Pengembangan .....	11
D. Spesifikasi Produk.....	12
E. Manfaat Pengembangan .....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
G. Defenisi Istilah .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
A. Landasan Teori.....	16
1. Hakikat Bahan Ajar.....	16
2. Hakikat E-Book.....	24
3. Hakikat Kvisoft Flipbook Maker Pro.....	29
4. Kurikulum Merdeka .....	35
5. Pembelajaran IPAS .....	39
B. Penelitian Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir .....	43

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>46</b>
A. Model Pengembangan.....	46
B. Prosedure Pengembangan .....	46
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	47
2. <i>Design</i> (Desain).....	47
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	48
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	49
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	49
C. Uji Coba Produk.....	51
1. Subjek Uji Coba .....	51
2. Jenis Data .....	51
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	51
4. Teknik Analisis Data.....	56
 <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	 <b>61</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	61
B. Analisis Data .....	72
1. Analisis Data Uji Validitas.....	72
2. Analisis Data Uji Praktikalitas .....	83
3. Analisis Data Uji Efektivitas.....	90
C. Revisi Produk.....	92
D. Pembahasan.....	102
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	 <b>106</b>
A. Kesimpulan .....	106
B. Saran .....	107
 <b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	 <b>109</b>
 <b>LAMPIRAN.....</b>	 <b>115</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Ahli Materi.....	52
Tabel 2. Instrumen Ahli Media.....	53
Tabel 3. Instrumen Ahli Bahasa.....	53
Tabel 4. Instrumen Angket Respon Guru .....	54
Tabel 5. Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	55
Tabel 6. Daftar Penskoran Validitas E-Book.....	56
Tabel 7. Kategori Kevalidan E-Book.....	57
Tabel 8. Pedoman Skor Angket Guru dan Peserta Didik.....	58
Tabel 9. Kategori Kepraktisan E-Book.....	58
Tabel 10. Kriteria Interpretasi Perolehan Skor N-Gain.....	60
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Sebelum Revisi).....	73
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Setelah Revisi).....	74
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Sebelum Revisi).....	76
Tabel 14. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Setelah Revisi).....	78
Tabel 15. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Sebelum Revisi).....	80
Tabel 16. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Setelah Revisi).....	81
Tabel 17. Hasil Angket Respon Guru (Sekolah Uji Coba).....	83
Tabel 18. Hasil Angket Respon Guru (Sekolah Penelitian).....	85
Tabel 19. Hasil Angket Respon Peserta Didik (Sekolah Uji Coba).....	87
Tabel 20. Hasil Angket Respon Peserta Didik (Sekolah Penelitian).....	89
Tabel 21. Tampilan E-Book Sebelum dan Sesudah Revisi Materi.....	93
Tabel 22. Tampilan E-Book Sebelum dan Sesudah Revisi Media.....	95
Tabel 23. Tampilan E-Book Sebelum dan Sesudah Revisi Bahasa.....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buka Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker Pro</i> .....	31
Gambar 2.2 Import File.....	32
Gambar 2.3 File Setelah Dikonversi .....	32
Gambar 2.4 Menu Page Edit .....	32
Gambar 2.5 Penambahan Video.....	33
Gambar 2.6 Tampilan Menu Publish .....	33
Gambar 4.1 Materi E-Book Berbentuk PDF.....	64
Gambar 4.2 Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker Pro</i> .....	65
Gambar 4.3 Menambahkan File Untuk Membuat Proyek Baru .....	65
Gambar 4.4 Pilih File PDF yang akan Dikonverse .....	66
Gambar 4.5 Proses Konverse File .....	66
Gambar 4.6 Klik Menu Page Edit .....	67
Gambar 4.7 Klik Menu Add Vidoe untuk Menambahkan Video .....	67
Gambar 4.8 Menu Design untuk Menambahkan Baground .....	68
Gambar 4.9 Tampilan Menu Publish .....	68

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan E-Book Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV Sekolah Dasar.....	45
Bagan 3.1 Alur Pengembangan <i>E-book</i> Berbantuan Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker Pro</i> pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar.....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi .....	115
Lampiran 2. Hasil Observasi.....	116
Lampiran 3. Hasil Kegiatan Wawancara .....	119
Lampiran 4. Hasil Angket Peserta Didik .....	125
Lampiran 5. Modul Ajar .....	127
Lampiran 6. Lampiran E-Book .....	179
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi .....	190
Lampiran 8. Lembar Hasil Uji Validasi Materi .....	191
Lampiran 9. Lembar Hasil Uji Validasi Media.....	199
Lampiran 10. Lembar Hasil Uji Validasi Bahasa .....	207
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	217
Lampiran 12. Surat Balasan Penelitian .....	218
Lampiran 13. Praktikalitas Respon Guru (Sekolah Uji Coba).....	220
Lampiran 14. Praktikalitas Respon Peserta Didik (Sekolah Uji Coba) .....	222
Lampiran 15. Praktikalitas Respon Guru (Sekolah Penelitian) .....	228
Lampiran 16. Praktikalitas Respon Peserta Didik (Sekolah Penelitian) .....	230
Lampiran 17. Rekapitulasi Jawaban Preetest (Sekolah Uji Coba).....	238
Lampiran 18. Rekapitulasi Jawaban Posttest (Sekolah Uji Coba).....	239
Lampiran 19. Rekapitulasi Jawaban Preetest (Sekolah Penelitian) .....	240
Lampiran 20. Rekapitulasi Posttest (Sekolah Penelitian) .....	241
Lampiran 21. Dokumentasi .....	242

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan bangsa dan negara, karena pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia guna menghadapi masa yang akan datang. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 berbunyi: Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sudaryono, 2016). Oleh karena itu, perubahan pada sistem pendidikan penting dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Dunia pendidikan saat ini sedang berupaya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan dengan menggunakan teknologi. Rahmatina (dalam Hafidh & Lena, 2023) menjelaskan bahwa era revolusi industri 4.0 adalah suatu perubahan dari kehidupan yang berbasis analog menjadi kehidupan yang berbasis digital yang mana ditandai dengan adanya perkembangan teknologi yang pastinya juga berdampak pada pendidikan. Dampak positif dari perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan mulai dirasakan, karena perkembangan teknologi memperlihatkan perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan (Fitriah & Mirianda, 2019). Pembelajaran berbasis teknologi inilah yang disebut pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran abad 21 ini melibatkan kemampuan untuk

berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan menjadi kreatif. Di abad ke-21, pembelajaran menjadi lebih modern dan fleksibel. Hal ini sejalan dengan tuntutan masa kini yang meliputi kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif (Zulvira & Desyandri, 2022).

Tantangan pada abad 21 mengharuskan kurikulum yang diterapkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Sari dan Mansuridin (2020) perkembangan kurikulum dituntut mampu meningkatkan kemampuan guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini maupun yang akan datang. Untuk mengikuti perkembangan tersebut maka perlu dilakukan perubahan kurikulum yang mengacu pada perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga mampu menciptakan lulusan yang berkualitas (Saputra & Sukma, 2022). Pemerintah mengupayakan peningkatan mutu dan manajemen pendidikan dengan mengubah kurikulum menjadi kurikulum merdeka, yang mana pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan bentuk perubahan dari kurikulum yang sebelumnya pernah diterapkan di Indonesia dan kurikulum ini sesuai dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara, dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk mengambil tindakan sesuai dengan kemampuan mereka (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Hal ini di dukung oleh pendapat Hernawan dan Prihantini (dalam Edray & Hamimah, 2023) yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka diartikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang,

santai, menyenangkan, bebas stres, dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat alaminya. Untuk itu guru perlu mengembangkan kompetensinya dalam mencapai pembelajaran.

Kurikulum merdeka hadir untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi 4.0 dimana dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, serta terampil dalam komunikasi dan kolaborasi (Manalu et al., 2022). Oleh sebab itu, untuk mengembangkan kemampuan tersebut tentunya dalam proses pembelajaran harus digunakan bahan ajar yang inovatif, variatif serta memenuhi kebutuhan yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Sumarsono & Anggaryani, 2022). Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Dimana, bahan ajar ini memuat segala materi-materi yang akan dan sedang dipelajari.

Bahan ajar merupakan materi yang tersusun secara runtut dan sistematis yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Kosasih (2022) memberikan pendapat bahwa bahan ajar merupakan suatu bahan atau materi yang digunakan oleh guru maupun peserta didik yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Bentuknya dapat berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), surat kabar, bahan digital dan lain sebagainya yang mampu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik. Guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta sesuai dengan perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu jenis bahan ajar yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran adalah *E-Book* (buku elektronik) yang dikemas seinteraktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Sumarsono & Anggaryani, 2022). Hal tersebut didukung oleh pernyataan Ebied dan Rahman (dalam Wardani et al., 2021) yang menyatakan bahwa peserta didik yang belajar dengan memanfaatkan media *E-Book* interaktif, dapat memotivasi belajar dan prestasi akademiknya dapat meningkat dibandingkan dengan peserta didik yang hanya belajar dengan menggunakan buku teks saja. Menurut Dwiputri et al., (2022), E-book atau buku elektronik merupakan buku yang dipublikasikan ke bentuk digital yang mana pada buku tersebut berisikan teks, gambar, dan multimedia yang dapat digunakan pada perangkat elektronik misalnya melalui komputer, laptop, smartphone dan perangkat elektronik lainnya. Sedangkan menurut Kusumayuni dan Agung (2021), menjelaskan “*This e-Book has the advantage of being a learning medium that helps students to learn independently, increases students' learning interest due to relevant images and videos, and exercises that can be used to measure students' understanding*”. Berdasarkan uraian diatas, belajar dengan menggunakan *e-book* dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar sehingga akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 03 2 X 11 Enam Lingkung pada tanggal 02 Mei 2023 berupa kegiatan observasi dan wawancara. Pada kegiatan observasi diperoleh hasil bahwa: (1) ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi sudah tersedia di sekolah seperti adanya proyektor, TV, dan wifi, tetapi kurang maksimal dalam penggunaannya; (2) buku cetak menjadi sumber belajar yang utama dalam proses pembelajaran; (3) peserta didik membutuhkan keterbaruan dalam sumber belajar yang dapat memancing motivasi peserta didik dalam belajar. Data hasil observasi dibuktikan pada lampiran 2 halaman 116. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara bersama guru kelas IV, pada kegiatan wawancara diperoleh hasil bahwa : (1) metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. (2) peserta didik masih menggunakan bahan ajar cetak berupa buku cetak IPAS dan guru belum menerapkan pembelajaran dengan buku elektronik menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro. (3) Dalam proses pembelajaran guru sudah menerapkan IT berupa menampilkan gambar dan video yang diambil dari youtube melalui infokus, tetapi masing jarang digunakan. (4) guru membutuhkan tambahan buku pegangan lainnya, sedangkan untuk peserta didik dicukupkan saja dengan pertimbangan biaya yang dikeluarkan oleh peserta didik. Data hasil wawancara dibuktikan pada lampiran 3 halaman 119-120.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 09 2 X 11 Enam lingkung pada tanggal 03 Mei 2023, berupa kegiatan observasi dan

wawancara. Pada kegiatan observasi diperoleh hasil bahwa: sarana dan prasana yang ada di sekolah sudah tersedia seperti adanya infokus, wifi, dan beberapa laptop yang digunakan untuk ujian UNBK. Selain itu, Bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar cetak yang memuat gambar dan tulisan saja, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam belajar. Data observasi ini dibuktikan pada lampiran 2 halaman 117. Kemudian, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV diketahui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode tanya jawab, demonstrasi, ceramah. Selain itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah buku cetak dan alat peraga yang ada di lingkungan sekitar. Peserta didik juga membutuhkan buku pegangan lain untuk melengkapi materi dan tentunya yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Belum pernah digunakannya *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* dalam proses pembelajaran. Data hasil wawancara dapat dibuktikan pada lampiran 3 halaman 121-122.

Selanjutnya, peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 01 2 X 11 Enam Lingkung berupa kegiatan observasi dan wawancara. Pada kegiatan observasi diperoleh hasil bahwa: sekolah sudah memiliki labor komputer, serta adanya TV dan speaker di setiap kelas, wifi dan infokus yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi, tetapi kurang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan oleh guru berupa buku cetak, sehingga membuat peserta didik mudah jenuh. Data hasil observasi dibuktikan pada lampiran 2 halaman 118. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV diketahui bahwa: (1) metode

yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah metode tanya jawab, demonstrasi, ceramah, dan diskusi. (2) bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran seperti buku guru dan buku siswa. Sesekali guru menayangkan gambar dan video pembelajaran yang diambil dari youtube. (3) guru membutuhkan tambahan buku pegangan selain dari buku kemendikbud yang memiliki ketertarikan tersendiri seperti adanya video, gambar-gambar sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. (5) guru kelas IV juga mengutarakan bahwa adanya perbedaan minat dan ketertarikan peserta didik ketika belajar dengan bahan ajar cetak dengan bahan ajar non cetak seperti menggunakan teknologi. (6) belum pernah digunakannya *e-book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* dalam proses pembelajaran. Data hasil wawancara dibuktikan pada lampiran 3 halaman 123-124.

Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket kepada peserta didik. Dari hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik peneliti juga menemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurang bervariasinya bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga mengurangi minat dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga sangat senang melakukan kegiatan diskusi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa sekolah telah dilengkapi dengan proyektor yang dapat menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, akan tetapi

penggunaan teknologi tersebut kurang dimanfaatkan oleh guru karena terkendala waktu untuk mempersiapkannya. Ketiga sekolah masih menggunakan bahan ajar cetak yang tidak dilengkapi animasi, gambar, dan video. Kurangnya variasi dalam bahan ajar membuat peserta didik kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga harus ada terobosan baru yaitu mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* yang menarik dilengkapi dengan gambar, video, dan background yang di desain lebih menarik. Selain itu, peserta didik sangat menyukai pembelajaran dengan kegiatan berdiskusi baik itu secara berkelompok maupun dengan teman sebangku. Sehingga model yang dapat kita gunakan adalah model pembelajaran PBL yaitu model pembelajaran yang berbasis masalah dan menuntut peserta didik untuk aktif memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan *e-book* menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat *e-book* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Menurut Rahman et al., (2022), menjelaskan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker Pro* merupakan aplikasi yang digunakan dalam membuat media ajar seperti e-modul atau e-book yang menarik dan dapat membantu dalam pembelajaran online maupun offline karena aplikasi ini dapat menambahkan berbagai animasi, audio, maupun video yang menarik dalam e-book yang telah di buat. Sedangkan menurut Divaya (dalam Femalia & Ahmad, 2021) berpendapat bahwa aplikasi *kvisoft Flipbook Maker* ini

memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam memasukkan/ menyisipkan fasilitas multimedia, seperti teks, gambar, animasi, musik ke dalam buku digital tersebut, yang dapat membuat peserta didik tidak jenuh saat membaca buku digital tersebut.

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini memiliki beberapa keunggulan apabila diterapkan dalam pembelajaran. Saraswati (dalam Saralee & Reinita, 2022) menjelaskan beberapa keunggulan dari aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, yaitu : 1) aplikasi ini dapat menambahkan gambar, musik, dan video yang menarik bagi peserta didik; 2) materi menjadi lebih konkret sehingga peserta didik dapat melihat secara langsung dengan cara ditayangkan; 3) aplikasi ini didesain dengan mudah dengan materil dan biaya yang sedikit.

Penelitian terdahulu tentang e-book telah dilakukan oleh Maharcika, dkk (2021) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI” menyimpulkan bahwa e-modul dinyatakan valid dan praktis digunakan di kelas IV dengan materi Subtema Pekerjaan di Sekitar ku. Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Femalia dan Ahmad (2021) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV Sekolah Dasar” menyimpulkan penelitian ini dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Yunisrul (2022) yang berjudul “Pengembangan *E-Book* pada

Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis *RADEC* di kelas V SD” menyimpulkan bahwa *e-book* dinyatakan valid dan praktis digunakan pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.

Pada penelitian terdahulu, media dan bahan ajar yang dikembangkan menghasilkan produk yang valid dan praktis. Namun, produk yang peneliti kembangkan tentunya memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu bahan ajar yang dikembangkan berupa E-Book (buku elektronik) dan materinya terfokus pada pembelajaran IPAS BAB 4 “Mengubah Bentuk Energi” pada topik A dan B di kelas IV sekolah dasar. Penulis juga memiliki pembaharuan pada model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam penelitian ini yaitu model Problem Based Learning (PBL) dan juga dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan bahan ajar *e-book* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif?

## C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan adalah:

1. Untuk menghasilkan *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.
3. Untuk menghasilkan *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk *E-Book* berbantuan *aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yaitu:

1. Bahan ajar berupa *E-Book* dihasilkan dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. *E-book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* ini dikemas dalam bentuk CD.
2. *E-Book* yang dikembangkan di desain semenarik mungkin dengan menambahkan teks, gambar, dan video yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.
3. Materi yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran IPAS di kelas IV dengan materi BAB 4 “Mengubah Bentuk Energi” pada topik A “Transformasi Energi” dan Topik B “Energi yang Tersimpan”.
4. *E-Book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi Penulis

Untuk memperluas pengetahuan serta meningkatkan keterampilan penulis dalam mengembangkan bahan ajar di sekolah dasar. selain itu, penelitian ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

## 2. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dan masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan jelas.

## 3. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga peserta didik menjadi tertarik, antusias, menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## 4. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan bahan ajar yang menarik dan inovatif.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dari pengembangan *E-Book* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* ini adalah dapat di uji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah media yang dikembangkan sudah akurat atau belum. Uji kepraktisan dilakukan untuk melihat apakah media yang dikembangkan sudah praktis serta mudah tidaknya saat digunakan. Sedangkan uji efektivitas dilakukan untuk melihat efektif tidaknya media ini saat digunakan.

Keterbatasan dalam penelitian ini didasarkan pada keterbatasan peneliti dalam berbagai hal, baik itu dari segi pengalaman, pengetahuan, waktu,

tenaga, dan biaya, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada pembelajaran IPAS di kelas IV dengan materi BAB 4 “Mengubah Bentuk Energi” pada topik A “Transformasi Energi” dan Topik B “Energi yang Tersimpan”. Kemudian, penelitian ini dilaksanakan dalam skala terbatas yaitu satu SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model Pengembangan ADDIE menurut Hamzah (2019) terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran, maka ada beberapa istilah penting dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Pengembangan *E-Book* adalah buku elektronik yang yang memuat materi pembelajaran yang didesain sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* adalah suatu software yang digunakan dalam membuat buku digital (*E-Book*) tidak hanya berupa teks saja, melainkan dapat disisipkan gambar, audio, animasi maupun video.
3. Validitas adalah tingkat kelayakan atau kesahihan suatu produk yang dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan validitas ini dilakukan oleh para ahli dengan memberikan *E-Book* pembelajaran yang dibuat beserta lembar validasinya.

4. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan atau kepraktisan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan *E-Book* yang sudah dikembangkan.
5. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan *E-Book* yang dikembangkan terhadap pembelajaran.