

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI CERPEN BERBASIS *FLIPBOOK*DIGITAL UNTUK SISWA KELAS V SD PADMAJAYA PALEMBANG

Adilla Fitri Damayanti<sup>1</sup>, Liza Murniviyanti<sup>2</sup>, Aldora Pratama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia  
[adillafd12@gmail.com](mailto:adillafd12@gmail.com)<sup>1</sup>, [lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id](mailto:lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>, [aldorapratama7271@gmail.com](mailto:aldorapratama7271@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*This research aims to produce a digital flipbook-based short story teaching material product for fifth grade elementary school students that is valid, practical and effective. This research uses research and development methods with the ADDIE development model which consists of five stages, namely the analysis stage, planning stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The subjects in this research were fifth grade students at Padmajaya Elementary School, Palembang. Data collection for this research was obtained from validation questionnaires, student response questionnaires and tests. The results of data analysis based on validation of digital flipbook-based short story teaching materials carried out by experts consisting of media experts, material experts and language experts obtained an average validation score with a percentage of 81,8% with the category very valid and suitable for use at this stage. trials. Based on the results of the One to One questionnaire, the percentage score was 93,3% in the very practical category and the Small Group results obtained a percentage score of 94,5% in the very practical category. Then the test results of students using digital flipbook-based short story teaching materials obtained a percentage score of 0,908% in the very effective category. Based on the results developed by the researchers, it was concluded that the development of digital flipbook-based short story teaching materials for fifth grade students at Padmajaya Elementary School, Palembang, met the criteria of being valid, practical, effective and suitable for use in the process of learning Indonesian short story material.*

**Keywords:** *Teaching Materials, Short Story Materials, Flipbook*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Padmajaya Palembang. Pengumpulan data penelitian ini diperoleh dari lembar angket validasi, angket respon siswa dan tes. Hasil analisis data berdasarkan validasi bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* yang dilakukan oleh para ahli pakar yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata validasi dengan persentase 81,8% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba. Berdasarkan hasil angket *One to One* memperoleh skor persentase 93,3% dengan kategori sangat praktis dan hasil *Small Group* memperoleh skor persentase 94,5% dengan kategori sangat praktis. Kemudian hasil tes siswa menggunakan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* memperoleh skor persentase 0,908% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang dikembangkan oleh peneliti disimpulkan bahwa Pengembangan Bahan Ajar Materi Cerpen Berbasis *Flipbook Digital* Untuk Siswa Kelas V SD Padmajaya Palembang memenuhi kriteria valid, praktis, efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi cerpen.

**Kata Kunci:** *Bahan Ajar, Materi Cerpen, Flipbook*

*Cara sitasi:* Damayanti, A. F., Murniviyanti, L., & Pratama, A. (2024). Pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas v sd padmajaya Palembang. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6 (2), 211-217.

## PENDAHULUAN

Menurut (Hakim & Darajat, 2023, p. 1339) pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan terutama di sekolah dasar yang dapat dipelajari oleh siswa kelas rendah dan kelas tinggi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam konteks pendidikan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melaju begitu cepat, bahkan telah merambah ke semua sektor kehidupan masyarakat. Era informasi ditandai oleh pesatnya perkembangan TIK, khususnya pada radio, televisi, komputer dan internet (Amalia, 2020, p. 153). Salah satu bentuk penggunaan TIK dalam pembelajaran adalah pengembangan bahan ajar berbasis digital.

Menurut (Kosasih, 2021, p. 1) bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah proses belajar yang berbentuk buku bacaan, buku kerja (LKS), bahan digital, dan juga kartu sebagai bahan diskusi antarsiswa yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa. Sedangkan menurut (Nurafni et al., 2020, p. 72) bahan ajar merupakan salah satu komponen yang harus dimiliki oleh guru, karena bahan ajar tersebut dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk siswa. Materi cerpen merupakan salah satu materi pembelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar (SD). Cerpen memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan membaca, pemahaman, dan imajinasi siswa. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang terdapat dalam cerpen. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat siswa terhadap bahan ajar yang konvensional, keterbatasan sumber daya, dan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran.

*Flipbook* merupakan suatu media yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selain menggunakan buku cetak, karena media pembelajaran *flipbook* ini sudah berbasis digital sehingga dapat diakses dan digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun (Putri et al., 2023, p. 829). *Flipbook digital* merupakan bentuk bahan ajar yang interaktif dan menarik, yang menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Gutari & Mukhlisina, 2023, p. 5726) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Teks Narasi Kelas IV Sekolah Dasar" memperoleh hasil bahwa media *flipbook* ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh kualifikasi sangat baik. Uji validitas ahli media pembelajaran *flipbook* mencapai 90%, uji validitas ahli materi mencapai 95,45%, dan uji coba perorangan mencapai 92%. Sehingga media *flipbook* ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar dalam pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti akan mengembangkan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* dengan menyesuaikan kebutuhan siswa kelas V SD Padmajaya Palembang yang mendukung untuk menggunakan bahan ajar berbasis *flipbook digital*. Selain itu, alasan peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook digital* ini karena dalam pembuatan bahan ajar berbasis *flipbook digital* dapat dirancang dengan baik, mudah untuk digunakan, dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Dengan menggunakan *flipbook digital*, siswa dapat belajar secara mandiri serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. *Flipbook* ini juga memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya terjangkau, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Dewi & Sujana, 2022, p. 246).

Berdasarkan observasi yang pernah peneliti lakukan pada tanggal 5 Januari 2024 di SD Padmajaya Palembang diperoleh informasi bahwa, siswa menganggap materi cerpen sebagai pembelajaran yang kurang menarik, permasalahan selanjutnya yaitu media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku cetak tematik. Selanjutnya, materi yang disajikan masih tidak berurutan. Serta belum memanfaatkan penggunaan media *online* sebagai media pembelajaran.

Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti ingin membuat bahan ajar baru yang di dalamnya terdapat gambar yang sesuai dengan teks materi yang dibuat dengan menarik dan menggunakan *flipbook digital*. Dalam era digital saat ini, penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook digital* dapat menjadi solusi yang efektif untuk siswa kelas V SD. Dengan menggunakan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam era digital ini, maka siswa dapat termotivasi dalam belajar dengan lebih aktif dan lebih giat lagi. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Bahan Ajar Materi Cerpen Berbasis *Flipbook Digital* untuk Siswa Kelas V SD Padmajaya Palembang**".

## METODE PENELITIAN

Model pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Sugiyono, 2019, p. 394). Penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk, yaitu bahan ajar. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk bahan ajar interaktif, yang akan dikembangkan dan dinilai oleh para ahli dan para siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik validasi *prototype* digunakan selama proses pengumpulan data pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* pada siswa yakni untuk memvalidasinya dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan bahasa. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran berupa bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk pemahaman materi pembelajaran siswa kelas V SD yang memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis kriteria bahan ajar yang dikembangkan, yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Padmajaya Palembang yang berlokasi di Jl. Padma Jaya 114, 11 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media non cetak yang berbentuk buku elektronik yang menyajikan sebuah materi cerpen untuk siswa kelas V SD. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan tahap-tahap pengembangan menurut model pengembangan ADDIE, adapun tahap yang dilakukan sesuai kebutuhan peneliti mulai dari tahap *Analysis* (Analisis) yaitu bertujuan untuk menggali apa yang dikembangkan dalam penyusunan bahan ajar untuk kebutuhan siswa, *Design* (Desain) yaitu perencanaan desain produk dilakukan oleh peneliti dengan mendesain bahan ajar, *Development* (Pengembangan) yaitu menghasilkan produk bahan ajar, *Implementation* (Penerapan) yaitu melakukan penerapan materi pembelajaran yang diuji cobakan kepada siswa kelas 5 SD Padmajaya Palembang yang berjumlah 17 orang, dan *Evaluation* (Evaluasi) yaitu tahap terakhir untuk melihat apakah bahan ajar yang dikembangkan ini menghasilkan suatu produk valid, praktis, dan efektif.

### Tahap *Analysis*

#### Analisis Rencana Pembelajaran

Aturan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang mencakup ruang lingkup materi yang dikembangkan yaitu menulis cerpen, sehingga pada KD menurunkan tiga indikator yang akan dicapai disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur.

#### Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Peneliti mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, sebagai kelebihan pada bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti yaitu bahan ajar materi cerpen ini sesuai dengan karakteristik siswa, petunjuk yang digunakan sudah jelas dengan apa yang akan dikerjakan oleh siswa, materi yang sesuai dengan indikator, kemudian pada saat menggunakan bahan ajar melibatkan seluruh indra dan anggota tubuh siswa pada proses menulis, berdiskusi dan bertukar ide.

#### Analisis Kebutuhan Siswa

Peneliti mendapat informasi yaitu siswa menganggap materi cerpen sebagai pembelajaran yang kurang menarik, selain itu media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku cetak tematik dan menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi, materi yang disajikan masih belum lengkap, serta belum memanfaatkan teknologi yang ada. Untuk itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan suatu bahan ajar yang lebih menarik dan sehingga mampu membuat siswa terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih memahami, menambah pengetahuan dan pengalaman siswa yakni menggunakan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital*.

### Tahap *Design*

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan garis besar isi media (GBIM).

### Tahap Development

Pada tahap *development* ini akan direalisasikan menjadi produk yang sebenarnya. Kemudian akan dilakukan tahap validasi *Prototype I* oleh ahli yang disebut validator yang dipilih oleh peneliti untuk memvalidasi produk berupa bahan ajar tersebut. Terdapat tiga aspek dalam validasi produk yaitu, media, materi dan bahasa, tujuan dari validasi ini yaitu untuk mendapatkan validasi yang akurat, jika mendapatkan saran dan masukan dari para ahli maka peneliti dapat memperbaiki produk sehingga nantinya produk yang dihasilkan akan lebih baik dan layak di uji cobakan di lapangan.

### Tahap Implementation

Setelah dilakukan validasi produk dan dinyatakan layak digunakan, pada tahap selanjutnya di uji cobakan ke lapangan yaitu SD Padmajaya Palembang di kelas V SD. Peneliti melakukan uji coba *one to one* sebanyak 3 siswa pada jam pelajaran berlangsung, sebelum melakukan uji coba *one to one* peneliti menyiapkan keperluan dalam implementasi ini yaitu lembar angket penilaian kepraktisan bahan ajar oleh siswa. Setelah semuanya siap, uji coba implementasi bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* bisa dilaksanakan. Tahap selanjutnya yang akan di uji cobakan pada tahap *small group* sebanyak 8 siswa kemudian siswa mengisi angket yang sudah disiapkan oleh peneliti.

### Tahap Evaluation

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari model ADDIE yaitu produk yang telah dinilai oleh validator, kemudian produk diperbaiki sehingga layak digunakan pada siswa.

#### 1. Tabel Validasi

Penilaian kevalidan diperoleh dari hasil penilaian yang telah diberikan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

**Tabel 1. Hasil Hitung Validasi Para Ahli**

No	Validator	Total skor	Skor akhir	Kategori
1	Bapak Reza Syahbani, S.Pd; M.Sn	47	85,4%	Sangat valid
2	Ibu Imelda Ratih Ayu, M.Pd	28	80%	Valid
3	Ibu Juaidah Agustina, M.Pd	24	80%	Valid
		<b>Rata-rata</b>	<b>81,8%</b>	<b>Sangat valid</b>

Setelah mendapatkan skor rata-rata dari masing-masing aspek, ketiga skor tersebut dirata-ratakan kembali untuk mengetahui skor akhir yang diperoleh dari validasi produk. Kemudian diketahui bahwa rata-rata dari skor akhir validasi ketiga ahli tersebut adalah 81,8% dengan kategori sangat valid. Maka dari itu Bahan Ajar Materi Cerpen Berbasis *Flipbook Digital* dinyatakan sangat valid dan dapat untuk di uji coba.

#### 2. Tabel Praktis

##### Tahap Uji Coba One To One

**Tabel 2. Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa One To One**

No	Nama Siswa	Pernyataan					Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	JV	5	5	4	5	5 4 5	94,2%	Sangat Praktis
2	SZR	5	5	5	4	4 5 4	91,4%	Sangat Praktis
3	EA	5	5	5	4	5 4 5	94,2%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>						<b>280</b>		

<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>93,3%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Dari tabel di atas, hasil angket respon siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* ini. Berdasarkan hasil *one to one* yang diperoleh sebesar 93,3% yang dinyatakan "**Sangat Praktis**".

#### Tahap Uji Coba *Small Group*

Pengambilan data dari lembar angket respon siswa digunakan untuk menilai kepraktisan pada bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital*. Berikut rekapitulasi dari hasil angket siswa pada uji coba *small group* yang dilakukan kepada 8 siswa.

**Tabel 3. Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa *Small Group***

No	Nama Siswa	Pernyataan														Persentase	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			15
1	VA	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	93,3%	Sangat Praktis
2	MJZ	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	96%	Sangat Praktis
3	KP	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	94,6%	Sangat Praktis
4	AUR	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	93,3%	Sangat Praktis
5	AP	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	94,6%	Sangat Praktis
6	A	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	94,6%	Sangat Praktis
7	AOA	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	93,3%	Sangat Praktis
8	MBR	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	96%	Sangat Praktis
		<b>Jumlah</b>														<b>756</b>		
		<b>Rata-rata Keseluruhan</b>														<b>94,5%</b>		
		<b>Kategori</b>														<b>Sangat Praktis</b>		

Dari tabel di atas, hasil angket respon siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* ini. Berdasarkan hasil *small group* yang diperoleh sebesar 94,5% yang dinyatakan "**Sangat Praktis**".

#### 3. Tabel Efektif

Untuk mengukur keefektifan dari produk yang telah dikembangkan, peneliti menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Untuk jumlah nilai rata-rata *pretest* 76,47% dan nilai rata-rata *posttest* 97,3% yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital*. Berdasarkan kriteria N-Gain skor siswa memperoleh nilai 0,908 dengan kategori tinggi dan efektif.

#### PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif. Adapun pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model

ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Pada tahap awal *analysis* meliputi analisis rencana pembelajaran, analisis kebutuhan bahan ajar dan analisis kebutuhan siswa. Diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan pada sekolah belum maksimal dan kurang menarik. Dengan adanya bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti siswa lebih tertarik dalam menggunakan bahan ajar tersebut untuk menunjang pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design*, peneliti merancang *draft* awal berupa rencana susunan ini pada bahan ajar, mulai dari materi maupun desain. Dalam pembuatan bahan ajar ini peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran kertas A4. Perancangan awal bisa disebut dengan *prototype I*, kemudian dilanjutkan dengan validasi produk.

Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kemudian validator akan memberikan komentar dan saran terhadap rancangan yang telah dibuat, selanjutnya akan dilakukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang baik.

Tahap keempat yaitu *implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba *one to one* dan *small group* pada siswa kelas V SD Padmajaya Palembang dengan mengisi angket yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kemudian setelah siswa belajar menggunakan bahan ajar tersebut siswa mengisi jawaban soal evaluasi yang berjumlah 8 butir soal teka-teki untuk mendapatkan nilai data efektif.

Tahap kelima *evaluation*, setelah dilakukan validasi oleh para ahli diperoleh penilaian aspek media 85,4% dengan kategori sangat valid, aspek materi 80% dengan kategori valid dan aspek bahasa 80% dengan kategori valid. Kemudian rata-rata keseluruhan dari ketiga ahli sebesar 81,8% dengan kategori sangat valid.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Materi Cerpen Berbasis *Flipbook Digital* untuk Siswa Kelas V SD Padmajaya Palembang" dapat disimpulkan bahwa bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai berikut:

Bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD yang telah peneliti kembangkan dinyatakan valid. Dengan melalui tahapan validasi oleh para ahli pakar dalam tiga aspek, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh hasil validitas nilai rata-rata persentase sebesar 81,8% dengan kategori "**Sangat Valid**".

Selanjutnya bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD yang telah peneliti kembangkan dinyatakan praktis, dengan hasil kepraktisan berdasarkan uji lapangan *one to one* sebesar 93,3% dengan kategori "**Sangat Praktis**" dan uji lapangan *small group* sebesar 94,5% dengan kategori "**Sangat Praktis**".

Kemudian hasil nilai dari keefektifan sebesar 0,908% dengan kategori "**Sangat Efektif**" untuk dapat digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang yang valid, praktis dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(2), 152-155.
- Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 244–258. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.46404>
- Gutari, N. E., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Teks Narasi Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5726-5733.
- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337–1346. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71-80.

- Putri, T. S., Widyaningrum, H. K., & Marlina, D. (2023). Pengembangan Multimedia Flipbook Untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 827-834.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.