

# Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flipbook Maker* Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Nurul Aswar<sup>1\*)</sup>  
Pipi Silpia<sup>2)</sup>  
Fauziah Zainuddin<sup>3)</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo, Indonesia

[nurulaswar@iainpalopo.ac.id](mailto:nurulaswar@iainpalopo.ac.id)<sup>1\*)</sup>  
[Pipisilpia72@gmail.com](mailto:Pipisilpia72@gmail.com)<sup>2)</sup>  
[fauziah\\_zainuddin@iainpalopo.ac.id](mailto:fauziah_zainuddin@iainpalopo.ac.id)<sup>3)</sup>

## Abstract

Seiring dengan perkembangan teknologi, buku cetak kini dapat dibuat dalam bentuk elektronik yang mudah diakses dan dibaca kapan saja serta di mana saja. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa e-book berbasis Flipbook Maker untuk siswa kelas VII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Aplikasi yang digunakan adalah Flip HTML5. Instrumen penelitian mencakup wawancara, dokumentasi, dan angket penilaian yang terdiri dari item-item untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, serta tingkat kepuasan pengguna. Angket ini disusun dengan skala Likert dan telah diuji coba sebelumnya. Penelitian ini menguji kevalidan dan kepraktisan e-book sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Hasil uji validitas dari ahli media menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan dari guru mencapai 96% dengan kategori sangat praktis, dan dari peserta didik sebesar 92% dengan kategori sangat praktis, di mana uji kepraktisan ini melibatkan 26 siswa. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah pengembangan e-book berbasis Flipbook Maker yang valid dan praktis, yang dapat diimplementasikan secara efektif baik di dalam kelas maupun untuk pembelajaran mandiri di luar kelas. E-book ini memberikan solusi bagi kebutuhan bahan ajar yang interaktif dan mudah diakses, khususnya dalam konteks pembelajaran materi rukhsah di kelas VII.

**Keywords:** *E-book*, *Flipbook maker*, PAI

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed



## *Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*

### 1. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap individu dan berperan penting dalam membentuk kepribadian melalui perubahan tingkah laku (Noviansah et al. 2024). Perubahan ini terjadi karena interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu indikator bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya (Husniyatus Salamah Zainiyah, 2017; Masero et al., 2023).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses yang mengatur dan mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik untuk menumbuhkan dan mendorong proses belajar dalam dirinya (Pane & Dasopang, 2017). Proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru, yang keberhasilannya ditentukan oleh kolaborasi sinergis di antara mereka (Marwiyah et al., 2023). Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada komunikasi yang baik antara penerima dan pengirim pesan serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik (Sukirman et al., 2022; Alauddin et al., 2023; Nawas et al.).

Perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak signifikan terhadap pembaruan media pendukung pembelajaran. Teknologi ini menuntut generasi untuk menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan. Media yang inovatif dan kreatif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Pendidik berperan penting dalam menyediakan dan menerapkan media yang sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Aswar et al., 2022; Guhir, 2023; Hasbi et al., 2023).

Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar (Aswar et al., 2024; Andi Isratul Fadilah et al., 2024). Oleh karena itu, pendidik perlu menguasai dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Teknologi, yang diciptakan untuk memudahkan manusia, memiliki peran penting dalam pendidikan. Media pembelajaran interaktif, seperti e-book, sangat mendukung keaktifan berinteraksi peserta didik. *E-book* merupakan buku elektronik yang melibatkan teks, animasi bergambar, dan suara, yang mudah dibaca kapan saja dan di mana saja di komputer atau *gadget* (N. Jannah et al., 2017).

Salah satu *software* yang memudahkan pembuatan media pembelajaran interaktif *e-*

*book* adalah *FlipHTML5*. Aplikasi berbasis web ini memungkinkan pembuatan bahan ajar yang interaktif, dengan fitur-fitur seperti audio, gambar, dan video animasi. Hasil akhir dapat disimpan dalam format *SWF*, *EXE*, maupun *HTML*, yang membuat peserta didik tertarik dan mampu belajar secara mandiri (Pornamasari, 2016).

Hasil observasi pra-penelitian di SMP Negeri 3 Palopo menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru masih kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Siswa cenderung tidak tertarik menggunakan buku paket yang tersedia di perpustakaan, dan ketersediaan buku tersebut terbatas. Pembelajaran yang hanya menggunakan satu sumber belajar membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sangat diperlukan. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan bermakna. Media pembelajaran berupa *e-book* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan membangun kemandirian dalam belajar. Karena setiap elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran mengemban tanggung jawab yang substansial terhadap kualitas peserta didik (Hariadi et al., 2022). Artikel ini bertujuan untuk menguraikan pengembangan *e-book* berbasis *Flipbook Maker* pada materi Pendidikan Agama Islam untuk kelas VII sekolah menengah pertama.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk berupa *e-book* sebagai media pembelajaran dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Palopo, Jl. Andi Kambo, Kelurahan Salekoe, Kecamatan Wara Timur, Kota Palopo, dari bulan Februari hingga April 2024.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII.F yang berjumlah 26 dari total 32 peserta didik. Objek penelitian merujuk pada kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *e-book* berbasis *Flipbook Maker* pada materi *rukhsah*. Prosedur pengembangan meliputi lima tahap: analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik serta kurikulum; perancangan produk dan instrumen; pengembangan dengan validasi dan revisi oleh ahli media, materi, dan bahasa; implementasi uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan; dan evaluasi formatif serta

sumatif untuk penyempurnaan dan penilaian akhir. Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara, lembar validasi, angket praktikalitas, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data awal dan informasi yang diperlukan, lembar validasi untuk mengumpulkan tanggapan dari validator ahli, angket praktikalitas untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik, serta dokumentasi berupa foto-foto kegiatan selama proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap. Pertama, analisis angket validasi ahli menggunakan rumus persentase untuk menilai kualitas produk berdasarkan saran dan masukan validator. Hasil validasi kemudian dikategorikan dalam tingkat kevalidan: sangat valid (81%-100%), valid (61%-80%), cukup valid (41%-60%), kurang valid (21%-40%), dan tidak valid (0%-20%). Kedua, analisis angket praktikalitas menghitung persentase respon dari guru dan peserta didik terkait kepraktisan produk dengan rumus persentase yang sama. Hasilnya dikategorikan dalam tingkat kepraktisan: sangat praktis (81%-100%), praktis (61%-80%), cukup praktis (41%-60%), kurang praktis (21%-40%), dan tidak praktis (0%-20%). Metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran e-book yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Proses penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang memuat lima tahapan yaitu:

Tahap analisis (*analyze*) tahap ini diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru serta analisis kurikulum. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket menunjukkan bahwa 77% responden yang menyukai media yang berwarna dan bergambar animasi, 88% menyukai media pembelajaran melalui handphone dan computer, serta 92% responden menyukai media dengan video pembelajaran. Adapun hasil dari analisis kebutuhan guru berdasarkan wawancara mengungkapkan bahwa belum ada penggunaan bahan ajar yang berbasis digital dalam pembelajaran karena pada era modern saat ini sepatutnya sudah berbasis digital termasuk dalam hal pembelajaran, kemudian *e-book* bisa dijadikan bahan terbuka dalam pembelajaran karena termasuk bahan ajar yang praktis dan multimedia dibanding buku cetak karena dapat dibaca melalui berbagai perangkat elektronik seperti handphone, komputer dan laptop yang

memungkinkan peserta didik belajar dimana saja dan kapan saja. Serta hasil analisis kurikulum ditemukan bahwa kurikulum yang diterapkan untuk kelas VII dan kelas VIII menggunakan kurikulum merdeka sedangkan kurikulum yang diterapkan di kelas IX masih menerapkan kurikulum 13.

Tahap perancangan (*Design*) pada tahap ini tahap pembuatan produk dari hasil analisis yang dilakukan, konten pembuatan produk melibatkan beberapa langkah: pertama, mengumpulkan referensi-referensi dari buku ajar ataupun dari modul yang telah ada, kedua merancang dan mendesain produk menggunakan bantuan canva, ketiga setelah produk telah di desain secara keseluruhan, kemudian di konversi dalam bentuk PDF. Keempat file produk yang telah disimpan dalam bentuk PDF kemudian diimport ke dalam software Flip HTML5, dan di simpan dalam bentuk tautan link dan juga barcode yang kemudian di bagikan kepada peserta didik untuk mengaksesnya.

Tahap pengembangan (*Development*), setelah tahap desain, tahapan selanjutnya ialah tahap pengembangan, produk yang telah dibuat akan di validasi oleh tiga pakar ahli yang berkompeten dibidangnya yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, validasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan keabsahan, serta menyempurnakan kekurangan dari produk sebelum di lakukan uji coba kepada peserta didik. Hasil validasi oleh ketiga pakar tersebut bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan gambar media <i>e-book</i> .	4
2.	Kemenarikan pengemasan desain <i>cover</i> pada media <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook maker</i> .	4
3.	Komposisi warna pada tampilan media <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook maker</i> .	4
4.	Kemenarikan visualisasi media pembelajaran <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook maker</i> .	4
5.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook maker</i> .	3
6.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media <i>flipbook maker</i> .	3
7.	Kemenarikan tampilan isi pada media <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook maker</i> .	3
8.	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu dan lamanya pembelajaran.	3
9.	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi.	4
10.	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.	3
	Jumlah	35
	Skor Maksimal	40
	%	88
	Kriteria	SV

Instrument ahli media memuat 10 item yang dianggap penting dalam penyajian

media *e-book* dimulai dari kesesuaian materi dengan gambar media *e-book* sampai pada item terakhir yaitu media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi. Berdasarkan data hasil validasi ahli dari validator media diatas, diperoleh dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid hal ini tergambar pada semua item mendapat skor 4 terkecuali pada item nomor 5,6,7,8,dan 10 yang mendapatkan skor 3.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi.	4
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
4.	Kesesuaian materi dengan indikator.	4
5.	Materi mudah dipahami.	4
6.	Sistematika penyajian materi.	3
7.	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	3
8.	Kesesuaian gambar/bagan dengan materi.	4
9.	Terdapat latihan soal yang mampu mengukur kemampuan peserta didik.	4
10.	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	4
	Jumlah	38
	Skor Maksimal	40
	%	95
	Kriteria	SV

Instrument ahli materi ini memuat 10 item pertanyaan yang dianggap penting dalam penyajian materi dimulai dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi sampai pada materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil analisis data validasi oleh validator materi diatas diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid hal ini dilihat dari semua item pertanyaan diatas mendapat skor 4 kecuali item nomor 6 terkait kesesuaian latihan soal dengan materi dan nomor 7 kesesuaian gambar/bagan dengan materi yang mendapatkan skor 3.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	3
2.	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana.	4
3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	4
4.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (EYD).	3
5.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4

No.	Aspek Penilaian	Skor
6.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.	4
	Jumlah	22
	Skor Maksimal	24
	%	92
	Kriteria	SV

Instrument ahli bahasa memuat 6 item pertanyaan yang dimulai dari menggunakan bahasa yang komunikatif sampai pada menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda. Berdasarkan hasil analisis validasi ahli oleh validator bahasa diatas diperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid hal ini tergambar dari semua item mendapat skor 4 terkecuali pada item nomor 1 menggunakan bahasa yang komunikatif dan item nomor 4 terkait penggunaan ejaan yang disempurnakan mendapatkan skor 3.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ketiga validato menunjukkan bahwa *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi PAI kelas VII dinyatakan sangat valid dengan melihat skor persentase dari ahli media sebanyak 88%, ahli materi sebanyak 95%, dan ahli bahasa sebanyak 92% dengan masing-masing ketiga validasi termasuk dalam kategori sangat valid meski terdapat perbaikan dan revisi kecil.

Tahap implementasi (*Impelemtation*) setelah produk dinyatakan valid dan layak, produk siap untuk di uji cobakan untuk mengetahui kepraktisan dari produk tersebut dengan menggunakan angket praktisan yang diisi oleh guru pembelajaran PAI dan peserta didik. Hasil praktikalitas bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.** Hasil Angket Praktikalitas Guru PAI

No.	Nama Guru	Aspek				
		Materi	Ketertarikan	Kreatif	Efisiensi	Interaktif
1.	Nurhidayat Ahmad, S.Pd.	15	12	12	7	8
	Jumlah	15	12	12	7	8
	Skor Maksimum	16	12	12	8	8
	%	94	100	100	88	100
	Rata-Rata	96 % Sangat Praktis				

Berdasarkan tabel di atas data hasil angket praktikalitas guru pendidikan agama Islam menunjukkan persentase rata-rata 96% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan. Hal ini tergambar pada semua bagian aspek mendapat skor persentase 100% terkecuali aspek materi yang mendapatkan skor persentase 94% dan aspek efisiensi dengan persentase 88%.

Tabel 5. Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Jumlah skor peserta didik	Skor Maksimum	%	Kategori
1.	Materi	368	412	88	SP
2.	Ketertarikan	287	312	92	SP
3.	Kreatif	288	312	92	SP
4.	Efisiensi	192	208	92	SP
5.	Interaktif	200	208	96	SP
	Jumlah	1335	1456	92	SP

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase uji kepraktisan pada hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi *Rukhsah* kelas VII SMP Negeri 3 Palopo ialah 92% dengan kategori sangat praktis. Pada aspek materi diperoleh dengan persentase 88% dengan kategori sangat praktis, aspek ketertarikan diperoleh dengan persentase 92 % dengan kategori sangat praktis, aspek kreatif diperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis, aspek efisiensi diperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis, dan aspek interaktif diperoleh 96% dengan kategori sangat praktis.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) pada tahap ini dalam proses pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook maker* yang dilakukan oleh peneliti ialah evaluasi formatif, peneliti melaksanakan beberapa tahapan yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru PAI kelas VII dan analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan dengan membagikan angket kebutuhan. Tahap perancangan peneliti mulai merancang dan mendesain produk media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook maker* serta menyusun instrument, tahap selanjutnya ialah tahap pengembangan, peneliti memperoleh data dari hasil analisis validasi dari ketiga validator ahli yang memberikan saran dan masukan sebagai acuan peneliti dalam merevisi produk media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook maker*. Adapun evaluasi sumatif, peneliti memperoleh data menggunakan angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook maker*.



**Gambar 1.** Produk Akhir *E-book* Berbasis *Flipbook Maker HTML5*

## Pembahasan

Peneliti telah menemukan solusi berdasarkan tantangan yang telah dipaparkan dalam rumusan masalah, yakni menghasilkan produk *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi PAI kelas VII SMP Negeri 3 Palopo.

Hasil tahapan pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi *Rukhsah* kelas VII SMP Negeri 3 Palopo sebagai berikut: tahap analisis (*analyze*) dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, setelah itu tahap desain (*design*), mendesain produk dengan bantuan *canva* kemudian dikonversi kedalam bentuk PDF dan diimport masuk ke software *flip HTML5*,serta menyusun lembar instrumen validasi ahli media, materi dan bahasa serta instrumen angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik. Tahap pengembangan (*development*) melakukan validasi ahli, dan revisi produk, tahap implementasi (*Implementation*), setelah produk di nyatakan valid dan layak maka selanjutnya ialah tahap uji coba untuk melihat kepraktisan dari produk yang telah dibuat yang diberikan kepada guru mata pelajaran PAI dan peserta didik kelas VII.F, tahap evaluasi (*evaluation*), tahap akhir dari proses model pengembangan ADDIE untuk melihat apakah produk yang telah dibuat masih ada kekurangan saat pembuatan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi pendidikan agama islam kelas VII SMP Negeri 3 Palopo.

Validasi dilakukan dengan tiga pakar validator ahli, yang masing-masing memiliki fokus berbeda. Ahli media menilai aspek teknis dan estetika dari *e-book*, ahli materi menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, sedangkan ahli bahasa menilai kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dalam *e-book*. Setelah proses validasi, data yang

berupa skor penilaian dari masing-masing validator diolah dan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan *e-book*. Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi *Rukhsah* untuk kelas VII di SMP Negeri 3 Palopo memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi.

Ahli media memberikan persentase skor sebesar 88%. Meskipun terdapat beberapa revisi dan perbaikan kecil yang perlu dilakukan, *e-book* ini dinilai sangat valid dan layak digunakan. Ahli materi memberikan persentase skor sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa konten *e-book* sangat sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Validasi ini menekankan bahwa materi yang disajikan dalam *e-book* sudah tepat dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Hanya terdapat sedikit revisi yang diperlukan untuk lebih menyempurnakan isi materi. Ahli bahasa memberikan persentase skor sebesar 92%. *E-book* dinilai sangat valid dari segi penggunaan bahasa, dengan sedikit revisi yang diperlukan untuk memperbaiki kesalahan kecil dan meningkatkan kejelasan penyampaian.

Hasil uji coba ini bertujuan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi *Rukhsah* dengan melibatkan guru PAI dan peserta didik kelas VIIF SMP Negeri 3 Palopo. Untuk menilai kepraktisan, lembar angket respon dibagikan kepada guru dan siswa. Hasil respon dari guru menunjukkan skor persentase sebagai berikut: aspek materi 94%, aspek ketertarikan 100%, aspek kreatif 100%, aspek efisiensi 88%, dan aspek interaktif 100%. Rata-rata persentase yang diperoleh adalah 96%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil angket respon dari 26 peserta didik kelas VIIF menunjukkan persentase sebagai berikut: aspek materi 88%, aspek ketertarikan 92%, aspek kreatif 92%, aspek efisiensi 92%, dan aspek interaktif 96%. Rata-rata persentase yang diperoleh dari respon siswa adalah 92%, yang juga dikategorikan sebagai sangat praktis.

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook maker*. Penelitian oleh A. W. Jannah et al., (2023) mengembangkan *e-book* berbasis *flipbook maker PDF Professional* untuk meningkatkan kemampuan *scientific explanation* siswa SMP. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa *e-book* tersebut valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, dengan skor validasi ahli sebesar 91%, kepraktisan 83,71%, dan keefektifan 0,62%. Respon dari peserta didik juga sangat positif dengan skor 93,64%.

Penelitian lain oleh (AN NAUFAL, 2022) mengembangkan *e-book* matematika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi persamaan garis lurus. Produk mereka dianggap sebagai alternatif bahan ajar yang efektif untuk melatih keterampilan

berpikir kritis, dengan hasil validitas dari praktisi sebesar 97,85% dan dari validator ahli sebesar 90%. Uji coba kepraktisan menunjukkan respon siswa sebesar 78,88%, yang dikategorikan sangat baik.

Khatimah et al., (2022) juga melakukan penelitian serupa dengan mengembangkan *e-book* matematika interaktif berbasis kontekstual untuk siswa SMP kelas VIII. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa *e-book* yang dikembangkan valid dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 79,69%, ahli media 81,94%, validasi praktisi 90,18%, dan uji kepraktisan 90,54%, semuanya dengan kategori tinggi.

Penelitian oleh Ramadhan Yudianto & Eldarni, (2023) mengembangkan *e-book* menggunakan aplikasi *flip PDF corporate edition* pada mata pelajaran bimbingan TIK kelas VII SMP. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa *e-book* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan skor validasi dari validator media sebesar 97,35%, validator materi 95,7%, dan analisis kepraktisan sebesar 95,64%, semuanya dengan kategori sangat praktis. Penelitian ini berimplikasi pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui *e-book* interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri, integrasi teknologi dalam pendidikan, dan desain kurikulum yang lebih adaptif, serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang *e-book* dalam berbagai konteks pendidikan.

#### **4. Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi PAI kelas VII SMP valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran yang dibagikan dalam bentuk barcode dan link <https://online.fliphtml5.com/rruup/xovw/> Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analyzis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). (2) Hasil validitas ahli media diperoleh dengan skor rata-rata persentase 88% dengan kategori sangat valid, ahli materi diperoleh skor rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat valid, serta ahli bahasa dengan rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat valid. (3) Hasil uji praktikalitas pada guru diperoleh dengan rata-rata persentase 96% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji praktis dari siswa diperoleh skor rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook maker* pada materi PAI kelas VII SMP Negeri 3 Palopo ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- AN NAUFAL, A. L. (2022). PENGEMBANGAN E-BOOK MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS. *MATHEdunesa*, 11(2). <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p378-389>
- Aswar, N., Hasbi, H., & Ilham, D. (2022). Improving Indonesian Language Learning Outcomes for Elementary School Students through the Use of Picture Media. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 178–189.
- Hariadi, H., Zainuddin, F., & Mustaming, M. (2022). Strategies of Islamic Religious Education Teachers in Guiding Prayer Practices in Darussalam Integrated Islamic Elementary School. *Journal of Indonesian Islamic Studies*, 1(2), 92–96.
- Husniayatus Salamah Zainiyah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (p. 2). PT. Kharisma Putra Utama.
- Jannah, A. W., Wahyuni, S., & Rusdianto, R. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK IPA BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SCIENTIFIC EXPLANATION SISWA SMP. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.517>
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Pengembangan e-book interaktif berbasis fenomena kehidupan sehari-hari tentang pemisahan campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 186–198.
- Khatimah, H., Fatmah, F., & Suciyati, S. (2022). PENGEMBANGAN E-BOOK MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SMP KELAS VIII. *INSPIRAMATIKA*, 8(2). <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v8i2.3699>
- Marwiyah, S., Lestari, I., & Aswar, N. (2023). *Analysis of Collaborative Learning Implementation for Achieving Learning Outcomes Based on Mastery Standards in Islamic Education Subject*. 12(3), 231–240.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pornamasari, E. I. (2016). Pengembangan modul pembelajaran berbantu flipbook maker dengan model pembelajaran numbered heads together (NHT) berbasis teori Vygotsky materi pokok relasi dan fungsi. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 74–83.
- Ramadhan Yudianto, R., & Eldarni, E. (2023). Pengembangan e-Book Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP. *Jurnal Family Education*, 3(1). <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i1.89>
- Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., Mirnawati, M., & Rusdiansyah, R. (2022). The Use of Metaphors through Speech Acts in Learning: A Case from Indonesia. *International Journal of Society, Culture and Language*, 10(3), 137–150. <https://doi.org/10.22034/ijsc.2022.551893.2613>