



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 6 Tahun 2025 Halaman 2086 - 2094

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



E-Book Interaktif Berbasis PBL (Problem Based Learning) dengan Bantuan Aplikasi Flip Builder untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar

Alya Jatnika^{1✉}, Herlina Usman², Yustia Suntari³

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: jatnikaalya@gmail.com¹, herlina@unj.ac.id², yustiasuntari@unj.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya minat baca siswa dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan memanfaatkan aplikasi *Flip Builder* untuk siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, serta penyebaran angket. Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa *e-book* yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 99% dari ahli materi, 89% dari ahli bahasa, dan 94% dari ahli media. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa kelas IV SD menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 97% pada uji coba perorangan (*one to one*), 98% pada uji coba kelompok kecil (*small group*), dan 97% pada uji coba lapangan (*field group*). Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan *Problem Based Learning* yang diintegrasikan ke dalam *e-book* interaktif berbasis *Flip Builder*, yang dirancang untuk materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Media yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan kontekstual, meningkatkan minat baca siswa, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: pembelajaran IPS; *e-book* Interaktif; problem based learning

Abstract

This research was carried out based on the problem of students' low interest in reading in the social studies learning process in elementary schools. The aim of this research is to develop learning media in the form of interactive e-books based on Problem Based Learning (PBL) using the Flip Builder application for fourth grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques include interviews, observation, and distribution of questionnaires. The results of the feasibility assessment show that the e-book developed received a score of 99% from material experts, 89% from language experts, and 94% from media experts. Apart from that, the results of trials on fourth grade elementary school students showed a feasibility level of 97% in individual trials (one to one), 98% in small group trials, and 97% in field trials (field group). The novelty of this research lies in the application of the Problem Based Learning approach which is integrated into an interactive e-book based on Flip Builder, which is designed for material on economic activities in social studies learning for fourth grade elementary school. It is hoped that the media developed can provide a practical contribution for teachers in presenting material in a more interesting and contextual way, increase students' reading interest, and encourage students' active involvement in social studies learning.

Keywords: social sciences, interactive e-book; problem-based learning

Copyright (c) 2025 Alya Jatnika, Herlina Usman, Yustia Suntari

✉ Corresponding author :

Email : jatnikaalya@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10990>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 6 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran membutuhkan alat pendukung sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terkait materi pelajaran. Salah satu alat pendukung tersebut adalah ketersediaan buku, karena penggunaannya dapat menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik. Seiring dengan perkembangan zaman, kualitas buku dapat terus ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi, salah satunya melalui pengembangan *e-book* interaktif. Hadirnya *e-book* interaktif merupakan dampak dari berkembangnya teknologi internet dan perangkat komputer yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara lebih variatif dan inovatif. *E-book* interaktif berpotensi membantu tercapainya tujuan pembelajaran karena mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, dan video sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih beragam. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Suhartati, 2012). Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memerlukan dukungan media pembelajaran inovatif adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kesulitan siswa dalam pembelajaran IPS dapat disebabkan oleh jarangya penggunaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi (Budiyono, 2018). Selain itu, penggunaan alat bantu belajar dalam bentuk digital dinilai perlu oleh siswa dalam pembelajaran IPS (Sudirman et al., 2023). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa secara teoretis, media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam membantu proses pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPS di kelas IV SD, ditemukan bahwa sebagian besar siswa membaca materi hanya karena instruksi guru tanpa disertai rasa keingintahuan untuk mengeksplorasi isi bacaan. Akibatnya, siswa kurang memaknai isi bacaan dan cenderung melupakan materi pada pertemuan pembelajaran berikutnya. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan guru kelas IV yang menyatakan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya minat membaca siswa. Banyaknya konten bacaan yang bersifat tekstual pada pembelajaran IPS turut menyebabkan rendahnya antusias membaca siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan kenyataan di lapangan. Secara teoretis, media pembelajaran khususnya *e-book* interaktif dipercaya mampu meningkatkan minat baca, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi. Namun, dalam praktik pembelajaran IPS di kelas IV SD, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum mampu mendorong siswa untuk membaca secara aktif dan bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan *e-book* interaktif karena kemampuannya dalam memberikan umpan balik dari input yang diberikan oleh pengguna serta memuat unsur-unsur seperti gambar, ilustrasi, audio, dan video untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. *E-book* interaktif memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi dalam berbagai bentuk yang terintegrasi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini didukung oleh pendapat yang menyatakan bahwa *e-book* dapat diintegrasikan dengan tampilan gambar, suara, animasi, permainan, dan video pembelajaran sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih beragam dan mampu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak (Hanikah et al., 2022). Selain media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran juga berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih karena mendorong siswa untuk aktif berpikir melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan PBL, siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga dilatih untuk menganalisis permasalahan, mencari solusi, serta menyimpulkan pengetahuan yang diperoleh secara mandiri. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *e-book* interaktif telah banyak dikembangkan pada berbagai mata pelajaran, seperti pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar (Rusdiana & Wulandari, 2022). Namun, berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut, masih terdapat celah penelitian, yaitu belum adanya pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Problem*

Based Learning pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan memanfaatkan aplikasi *Flip Builder* serta berfokus pada peningkatan antusias membaca siswa.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *e-book* interaktif berbasis PBL dengan bantuan aplikasi *Flip Builder* yang diterapkan secara khusus pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD serta diarahkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya antusias membaca siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *e-book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi *Flip Builder* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, serta sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Prosedur pengembangan *e-book* interaktif dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE sebagai berikut.

1. Analysis (Tahap Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran IPS di kelas IV SD. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi proses pembelajaran di kelas IV serta wawancara dengan guru kelas IV SDI Asyasyakirin.

2. Development (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk *e-book* interaktif sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pengembangan dilakukan dengan menyusun materi, ilustrasi, gambar, serta aktivitas berbasis PBL yang kemudian diintegrasikan menggunakan aplikasi *Flip Builder*.

3. Design (Tahap Desain)

Pada tahap desain, peneliti merancang konsep dan struktur *e-book* interaktif yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemetaan materi kegiatan ekonomi, perancangan alur pembelajaran berbasis PBL, desain tampilan *e-book*, pemilihan warna, tipografi, serta perancangan fitur interaktif.

4. Implementation (Tahap Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan *e-book* interaktif kepada siswa kelas IV SDI Asyasyakirin. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu uji coba *one to one* kepada 3 siswa, uji coba *small group* kepada 6 siswa, dan uji coba *field group* kepada 21 siswa.

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan *e-book* interaktif berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kepada siswa. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SDI Asyasyakirin yang berjumlah 30 orang, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan kemampuan akademik yang heterogen. Selain siswa, subjek penelitian juga melibatkan satu orang guru kelas IV sebagai sumber informasi dalam analisis kebutuhan serta pendamping dalam pelaksanaan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket penilaian. Angket validasi ahli dan angket respon siswa disusun menggunakan skala Likert dan skala Guttman yang disesuaikan dengan tujuan penilaian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan respon siswa dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Pada Persamaan (1), P merupakan persentase respon siswa, $\sum R$ adalah jumlah skor setiap kriteria yang dipilih oleh siswa (jawaban ya atau tidak), sedangkan N merupakan jumlah skor maksimal atau skor ideal yang dapat diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis, berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran IPS di SD, ditemukan bahwa sebagian besar siswa hanya membaca karena diinstruksikan oleh guru tanpa disertai rasa keingintahuan untuk menjelajahi materi. Akibatnya, mereka sering kali kurang memaknai isi bacaannya. Berdasarkan wawancara terhadap guru SDI Asyasyakirin ditemukan bahwa terdapat kendala selama proses pembelajaran IPS yaitu peserta didik seringkali kurang antusias dalam membaca karena banyaknya konten bacaan atau materi. Selanjutnya, pembelajaran IPS pada umumnya dilakukan secara konvensional dengan menggunakan buku teks secara berulang mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam kegiatan membaca pada pembelajaran IPS. Guru merasa proses pembelajaran akan terbantu jika dilakukan dengan menggunakan bantuan *e-book* interaktif dibandingkan dengan menggunakan buku teks saja. *E-book* interaktif dibutuhkan pada pembelajaran IPS kelas IV SD karena mengintegrasikan beberapa elemen media yang dapat membantu agar materi tersampaikan dengan lebih jelas untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Pada tahap desain, penelitian ini menghasilkan rancangan awal produk *e-book* interaktif yang disusun secara konseptual sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Rancangan *e-book* mencakup struktur materi, penyajian masalah berbasis *Problem Based Learning* (PBL), desain tampilan, serta alur interaktivitas yang disusun untuk meningkatkan keterlibatan dan minat baca siswa. Selain itu, pada tahap ini dihasilkan seperangkat instrumen penilaian yang digunakan untuk memperoleh data validasi dari para ahli dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil rancangan produk *e-book* yang dikembangkan.



Daftar Isi	
Daftar Isi	i
Pendahuluan	ii
Bab 1 Kegiatan Ekonomi	1
Bab 2 Jenis-Jenis Kegiatan Ekonomi	2
Bab 3 Latihan	16
Menyimpulkan Pembelajaran	20
Daftar Pustaka	21

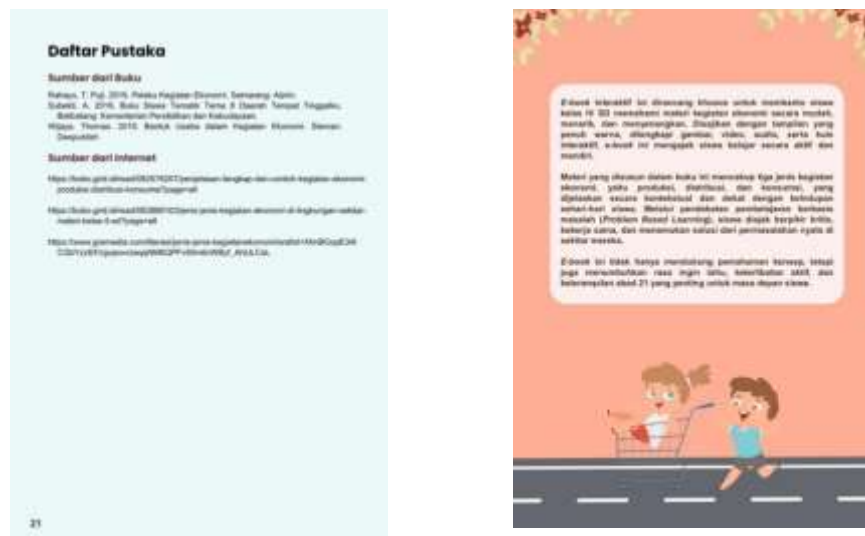


Gambar 1. Bagian Awal Buku





Gambar 2. Bagian Isi Buku



Gambar 3. Bagian Akhir Buku

Pada tahap pengembangan, peneliti melaksanakan proses pembuatan e-book interaktif berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Tahap ini mencakup tiga kegiatan utama, yaitu *preproduction*, *production*, serta *postproduction* and *quality review*. Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa validator ahli materi memberikan skor rata-rata sebesar 99% dengan kategori sangat layak. Validator ahli bahasa memberikan penilaian dengan persentase rata-rata sebesar 89% yang juga termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, validator ahli media memberikan skor rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan *e-book* interaktif kepada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS. Produk yang dikembangkan diuji coba melalui tiga tahapan, yaitu uji coba perorangan (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field group*). Berdasarkan hasil penilaian pada uji coba *one-to-one*, diperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Pada uji coba *small group* diperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik, sedangkan pada uji coba *field group* diperoleh persentase sebesar 97% yang juga termasuk kategori sangat baik. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian terhadap *e-book* interaktif yang telah melalui seluruh proses uji coba. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian yang diperoleh dari instrumen yang diisi oleh para ahli (materi, bahasa, dan media) serta siswa. Validator ahli materi memberikan masukan berupa perbaikan pada beberapa aspek tata

bahasa dalam *e-book* interaktif. Meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan, secara keseluruhan *e-book* interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesesuaian sekaligus penguatan terhadap temuan sebelumnya terkait efektivitas penggunaan *e-book* interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Rusdiana dkk. menyatakan bahwa penggunaan media *e-book* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Rusdiana & Wulandari, 2022). Hasil serupa juga ditemukan oleh Ciptaningtyas dkk. yang menyimpulkan bahwa *e-book* layak digunakan pada siswa kelas tinggi sekolah dasar karena mampu mendukung kemandirian belajar siswa (Ciptaningtyas et al., 2022). Selain itu, Wati dkk. mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flip Builder* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Wati, 2019). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Ramadhani dkk. yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Flip Builder* dinilai valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2023). Pemanfaatan *e-book* dalam pembelajaran siswa sekolah dasar juga dinilai mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses dan mempelajari kembali materi secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat (Khikmawati et al., 2021). Meskipun hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki fokus dan karakteristik yang berbeda. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *e-book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi *Flip Builder* yang dikembangkan khusus untuk pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SD. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan PBL secara sistematis ke dalam struktur *e-book*, serta penekanannya pada upaya meningkatkan antusias membaca siswa dalam pembelajaran IPS yang selama ini dikenal memiliki karakteristik bacaan yang cukup padat dan abstrak. Tingginya tingkat kelayakan *e-book* interaktif yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dianalisis sebagai hasil dari keterpaduan antara desain media, pendekatan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. *E-book* interaktif disusun secara sistematis dengan menyajikan materi mulai dari pengenalan konsep, pendalaman materi, contoh kontekstual kegiatan ekonomi, kuis berbasis situasi nyata, video pembelajaran, latihan pemecahan masalah, hingga latihan soal. Penyajian materi yang bertahap dan kontekstual tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi konkret untuk memahami konsep IPS. Selain itu, keberadaan unsur interaktif seperti gambar, audio, dan navigasi flipbook memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran cetak konvensional. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan *e-book* interaktif berbasis PBL mampu menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya antusias membaca siswa. Pendekatan PBL menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran dengan menghadirkan permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif membaca, berpikir, dan terlibat dalam proses pembelajaran IPS.

Hal ini mendorong siswa untuk membaca bukan sekadar untuk menyelesaikan tugas, tetapi untuk memahami masalah dan mencari solusi. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, sehingga tanpa media yang tepat, pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal (Usman et al., 2021). Selain itu, *e-book* interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya masing-masing, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Usman & Yunus, 2025). Pengembangan *e-book* dalam bentuk *flipbook* dipilih karena sifatnya yang interaktif dan mampu meningkatkan daya tarik visual pembelajaran. Penggunaan *flipbook* terbukti mampu membuat materi pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, serta membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Kaamilah et al., 2023). Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Flip*

2093 *E-Book Interaktif Berbasis PBL (Problem Based Learning) dengan Bantuan Aplikasi Flip Builder untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar – Alya Jatnika, Herlina Usman, Yustia Suntari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10990>

Builder merupakan perangkat lunak yang layak digunakan dalam pengembangan *e-book* karena mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi dalam satu tampilan yang rapi dan mudah digunakan (Yunianto et al., 2019). Dari sisi pendekatan pembelajaran, integrasi *Problem Based Learning* dalam *e-book* interaktif memberikan nilai tambah dibandingkan pengembangan *e-book* yang hanya berfokus pada penyajian materi. PBL mendorong siswa untuk aktif berpikir, menganalisis masalah, dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna (Rahmadani et al., 2019). Tujuan utama PBL untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah tercermin dalam struktur *e-book* yang dirancang berdasarkan tahapan PBL, mulai dari orientasi masalah hingga evaluasi proses pemecahan masalah (Rosidah, 2018). Dengan demikian, *e-book* interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Produk *e-book* interaktif yang dikembangkan hanya difokuskan pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada materi IPS lainnya atau mata pelajaran lain. Selain itu, *e-book* interaktif ini hanya dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga keterbatasan akses teknologi dapat menjadi kendala dalam penerapannya di lingkungan sekolah dengan fasilitas yang terbatas. Namun demikian, penelitian ini memberikan implikasi praktis yang signifikan sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta perkembangan teknologi pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital melalui *e-book* interaktif berbasis PBL terbukti sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan antusias membaca dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi *Flip Builder* berhasil dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Produk ini dirancang untuk menjawab permasalahan rendahnya antusias membaca siswa dalam pembelajaran IPS melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan PBL ke dalam *e-book* interaktif berbasis *Flip Builder* yang secara khusus dikembangkan untuk pembelajaran IPS, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar digital, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa *e-book* interaktif ini dinilai sangat layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran, serta berpotensi meningkatkan antusias membaca, kemandirian belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Secara praktis, produk ini memberikan manfaat bagi guru IPS kelas IV sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas. Meskipun demikian, produk yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan, antara lain ruang lingkup materi yang terbatas pada kegiatan ekonomi serta ketergantungan pada perangkat dan akses internet. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *e-book* interaktif pada materi IPS lainnya, mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang berbeda, serta menguji efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar dan minat baca siswa secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Budiyono, F. (2018). Analisis Kesulitan Siswa dalam Belajar Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPS di SDN Gapura Timur I Sumenep. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*,

- 2094 *E-Book Interaktif Berbasis PBL (Problem Based Learning) dengan Bantuan Aplikasi Flip Builder untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar – Alya Jatnika, Herlina Usman, Yustia Suntari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10990>
- 8(1), 60. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2516>
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). *E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, M. A. W. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Ebook* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>
- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.22373/lj.v7i1.4440>
- Ramadhani, I., Perangin-angin, L. M., Rozi, F., & ... (2023). Pengembangan *E-Module* Berbasis Flip Builder Di Kelas V Sdn 102117 Gunung Pamela. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 14794–14806. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8733>
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Menumbuhkembangkan *Higher Order Thinking Skill* Siswa Sekolah Dasar. *Inventa*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627>
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). *E-Book* Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.45180>
- Sayyidah Kaamilah, Herlina Usman, Y. S. (2023). *Development of Inquiry-Based Interactive Digital Teaching Materials in Class V Elementary School Science Subjects. DIDAKTIKA : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6 (2), 71–76.
- Sudirman, I. N., Ani, N. K. P., & Utari, P. D. (2023). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Media Ajar Digital Pendidikan Ips. *Jurnal Elementary:Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.11519>
- Suhartati. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Makassar: Yayasan Pendidikan Fatiya.
- Usman, H., Anwar, M., Zakiah, L., & Laratmase, A. J. (2021). Pelatihan Multimedia Interaktif Berbasis TPACK bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Perduli*, 2(1), 1–11.
- Usman, H., & Yunus, M. (2025). Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *E-Book* Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar 1. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(2), 952–964.
- Wati, E. M. (2019). Pengembangan *E-Modul* Berbasis Flip Builder Materi Perkalian. *Scholastistica Journal*, 2(2), 24–30.
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). Flip Builder : Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115–127. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.5056>