

**PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU**

**Yuniar Khairani Nasution, Rais Hidayat, Nurlinda Safitri<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Pakuan,<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan

<sup>1</sup>khairaniyuniarrani@gmail.com

**ABSTRACT**

*The development of this e-module hopes that teachers will be more creative in creating learning and the development of this e-module is carried out to improve the quality of learning in schools to keep up with the increasingly rapid development of educational technology. The method used is the Research and Development (R&D) method. This method uses the ADDIE research model which consists of five stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. In this development research, an e-module teaching material product was produced using Heyzine flipbook on norm material in my local customs. Media expert validation data is 96%, which means the product is very suitable for implementation. The results from linguists were 100% with very reasonable interpretation criteria. Material expert 1 got 84% and material expert 2 got 96% with very appropriate interpretation criteria, and based on the results of the distribution of student response questionnaires which were distributed to 26 class IV students, an average score of 89% was obtained with a very suitable score.*

*Keywords: E-Module, R&D, ADDIE, Heyzine Flipbook*

**ABSTRAK**

Pengembangan e-modul ini diharapkan agar guru menjadi lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran dan pengembangan e-modul ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah untuk mengikuti perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat. Metode yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D). metode ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (analysis), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar e-modul menggunakan heyzine flipbook pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Data validasi ahli media yaitu 96% yang artinya produk sangat layak untuk diimplementasikan. Perolehan dari ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Ahli materi 1 mendapat 84% dan ahli materi 2 sebesar 96% dengan kriteria interpretasi sangat layak, serta berdasarkan hasil penyebaran angket respon peserta didik yang disebarkan kepada 26 siswa kelas IV didapatkan rata-rata skor sebesar 89% dengan perolehan nilai sangat layak digunakan.

Kata Kunci: E-modul, R&D, ADDIE, Heyzine Flipbook.

**A. Pendahuluan**

Pendidikan telah memasuki masa revolusi Industri 5.0, dimana

terjadi kemajuan pesat dalam bidang teknologi dan informasi. Kemajuan yang dimaksud berdasarkan

beberapa bentuk teknologi yang saat ini digunakan di seluruh dunia, yaitu berbagai bentuk kegiatan yang memanfaatkan teknologi yang semakin maju. Seiring berjalannya waktu, manusia selalu harus beradaptasi dengan berbagai kondisi dan situasi yang muncul. Keadaan ini lambat laun dibentuk oleh penggunaan internet yang menyebabkan perubahan pesat di segala bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan.

Pendidikan saat ini sangat bergantung pada teknologi karena dapat memfasilitasi proses pembelajaran dan membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran elektronik ada banyak macamnya, salah satunya adalah modul elektronik atau biasa disingkat dengan e-modul. Modul elektronik, juga dikenal sebagai e-modul, adalah salinan digital dari modul yang sudah ada yang dapat dibaca di smartphone dan komputer. E-modul merupakan salah satu jenis bahan ajar yang membantu peserta didik mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan dengan mengatur strategi pembelajaran, strategi penilaian, dan metode secara jelas dan sistematis. Menurut Susanti & Sholihah (2021:38), e-modul yang

digunakan oleh guru dan peserta didik dapat diakses melalui komputer, smartphone, dan perangkat lainnya. Selain itu, materi yang dimuat dalam e-modul dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan memungkinkan akses melalui komputer, smartphone, dan perangkat lainnya.

Modul elektronik yang dilengkapi dengan gambar dan animasi langsung dapat mengakibatkan peserta didik menemukan kemahiran belajar melalui penilaian mandiri. E-modul dapat diedit sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan disusun secara terpadu sehingga peserta didik dapat belajar lebih aktif sesuai dengan kemampuan (Asri & Dwiningsih, 2022:467). Penyediaan modul pembelajaran dengan aplikasi berbasis teknologi dapat membantu peserta didik mencapai capaian dan tujuan belajarnya, salah satunya adalah dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Hal tersebut disampaikan oleh Utami (2020:284), e-modul berisikan soal-soal latihan dan materi-materi untuk menunjang peserta didik dalam mempelajari materi dengan tujuan untuk memberikan kemandirian proses belajar kepada peserta didik agar peserta didik bisa mencapai hasil

belajar lebih baik. Menurut Salsabila & Syaban, (2022:790) kelebihan e-modul *hyperlink* tersedia melalui smartphone Android atau iOS yang memudahkan untuk mengakses kapan saja.

*Heyzine Flipbook* adalah sebuah situs web yang dapat digunakan untuk konversi file PDF menjadi halaman digital yang dapat dibolak-balikkan. Situs ini mengubah file PDF menjadi flipbook yang menarik dengan menampilkan gambar, teks, video (termasuk video dari YouTube), hyperlink, dan berbagai fitur lainnya. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Patonah et al., (2024:28) *Flipbook* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat mengkonversi file format PDF menjadi tampilan halaman bolak-balik seperti membuka buku.

Menurut Ashari et al., (2024:256) pada *heyzine flipbook* memiliki banyak sekali fitur yang dapat digunakan, seperti menambahkan link, gambar, video, dan audio. Artinya, e-modul yang dibuat dengan aplikasi *heyzine flipbook* dapat memiliki lebih banyak variasi dan sumber dibandingkan modul cetak. *Heyzine flipbook* ini juga mempunyai kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan

pembelajaran. Hidayat et al., (2024:236) berpendapat bahwa *heyzine flipbook* merupakan sebuah aplikasi yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa e-modul merupakan jenis bahan ajar yang digunakan guru untuk melaksanakan proses pengajaran di kelas. E-modul yang berisikan materi, serta latihan soal yang dirancang oleh guru yang bersifat interaktif dan mengutamakan kemandirian belajar peserta didik, salah satu situs yang dapat dimanfaatkan untuk membuat e-modul yaitu *heyzine flipbook*. *Heyzine Flipbook* adalah situs berbasis web yang dapat mengubah file PDF menjadi flipbook yang memberikan dampak gerakan sehingga dapat menampilkan buku seolah-olah bergerak dimulai dari satu halaman kemudian ke halaman berikutnya seperti buku cetak, yang dapat ditempelkan gambar, suara, video yang dapat menambah minat belajar dan inspirasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model R&D (*Research and*

*Development*). Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2018:395), metode penelitian digunakan untuk menciptakan suatu produk dan meninjau kelayakannya. Dengan uji kelayakan produk yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar e-modul menggunakan *Heyzine Flipbook*.

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu E-Modul materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SD. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang berisi 5 tahapan yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kayumanis Kota Bogor pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024.

Sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Kayumanis 1 Kota Bogor yang berjumlah 26 orang. Teknik sampling yang akan digunakan purposive sampling artinya sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pengembangan ini melibatkan dua komponen utama. Bagian pertama mencakup validator yaitu

berasal dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Kayumanis 1 Kota Bogor yang terdiri dari 26 peserta didik.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Tahapan Analisis**

Tahap awal dari proses pengembangan model ADDIE adalah tahap ini. Pada tahap ini peneliti mengamati dan berbicara dengan guru kelas IV SD Negeri Kayumanis 1 untuk mengetahui lebih jauh permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Tahap ini mencakup beberapa fase, yaitu:

#### **a) Analisis Kebutuhan**

Sepanjang observasi yang dilakukan di SD Negeri Kayumanis 1 terhadap bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan buku teks dan modul pengajaran. Akibatnya peserta didik menjadi kurang fokus dan kurang percaya diri sepanjang pembelajaran.

#### **b) Analisis Kurikulum**

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang digunakan pada SD Negeri Kayumanis 1. Pada materi

norma dalam adat istiadat daerahku memiliki kompetensi awal yaitu mempelajari apa itu norma dalam adat istiadatku dan juga mengidentifikasi norma dan pentingnya norma didalam lingkungan masyarakat. Pada materi ini memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut: 1) Dengan menelaah modul diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi definisi norma dengan tepat. 2) Dengan menganalisis adat istiadat di sekitar peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi definisi adat istiadat dengan tepat. 3) Dengan menyimpulkan norma dan adat istiadat peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi norma atau adat istiadat yang berada di sekitarnya dengan tepat.

c) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada saat melakukan observasi di kelas IV SD Negeri Kayumanis 1, guru hanya memanfaatkan buku cetak dan modul. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi secara mekanis, peserta didik

membutuhkan bahan ajar berbasis elektronik karena meskipun pembelajaran hanya menggunakan modul cetak, peserta didik pada dasarnya mudah bosan dan kurang bersemangat pada saat di kelas.

Peneliti melaksanakan penelitian di kelas IV SD Negeri Kayumanis 1 dengan jumlah 26 orang peserta didik. Manfaat dari penggunaan e-modul menggunakan heyzine flipbook ini membuat peserta didik merasa lebih antusias dan termotivasi belajar secara mandiri. Peserta didik kelas IV SD Negeri Kayumanis 1 merasa setelah belajar menggunakan e-modul dapat menumbuhkan semangat dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

## **2. Tahapan Desain**

Pada langkah ini, dilakukan perancangan untuk menciptakan bahan ajar berupa e-modul yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Aplikasi yang digunakan peneliti untuk mendesain modul elektronik yaitu Canva. Fitur-fitur yang tersedia pada canva sangat menarik seperti

gambar, jenis huruf, dan template yang ditawarkan. Langkah selanjutnya e-modul yang telah selesai didesain secara menarik kemudian dapat diunduh dalam format PDF dan dibuka di situs *Heyzine Flipbook*. File PDF yang diunggah ke *Heyzine Flipbook* kemudian diproses lebih lanjut dengan fitur menarik dan dikirimkan ke pengguna melalui tautan atau *scan barcode*. E-modul disusun dengan susunan cover, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan, kompetensi awal, CP, TP, rangkuman, evaluasi, glosarium, daftar pustaka dan profil penulis.

### **3. Tahapan Pengembangan**

Produk yang telah dirancang pada langkah ini divalidasi untuk memastikan dapat digunakan. Validasi dilakukan untuk mengukur skor validitas terhadap produk yang sudah dikembangkan. Tiga ahli yang memberikan skor validasi untuk e-modul adalah ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Untuk menilai kelayakan e-modul, skor validasi tersebut akan dikonversi menjadi persentase.

Setelah data penilaian pertama diperoleh, peneliti melakukan penilaian kedua rata-rata validitas

akan dikonversi untuk memperoleh kesimpulan mengenai validitas E-Modul menggunakan *Heyzine flipbook* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku, tabel berikut menurut pedoman konversi ideal sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Penilaian Validator Hasil Angket**

| Validator       | Rata-Rata Total Validitas |
|-----------------|---------------------------|
| Ahli Media      | 96%<br>(Sangat Layak)     |
| Ahli Bahasa     | 100%<br>(Sangat Layak)    |
| Ahli Materi 1   | 84%<br>(Sangat Layak)     |
| Ahli Materi 2   | 96%<br>(Sangat Layak)     |
| Rata-Rata Total | 94%<br>(Sangat Layak)     |

### **4. Tahapan Implementasi**

Setelah menyelesaikan validasi persetujuan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan implementasi dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kayumanis 1 yang berjumlah 26 siswa.

Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada peserta didik tentang cara pemakaian e-modul menggunakan *heyzine flipbook*. Pada tahap ini diperoleh reaksi peserta didik yang aktif, semangat dan senang saat proses

pembelajaran dengan e-modul menggunakan *heyzine flipbook* karena didalamnya terdapat gambar, video, audio sehingga proses pembelajaran lebih aktif. Kemudian setelah menggunakan e-modul peserta didik mengisi lembar angket yang berisi 10 pertanyaan. Selain respon dari peserta didik peneliti juga memberikan lembar angket untuk guru untuk melihat hasil yang diperoleh setelah peserta didik menggunakan e-modul menggunakan *heyzine flipbook* pada saat pembelajaran. Respon peserta didik terhadap e-modul menggunakan *heyzine flipbook* dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kuantitatif dengan menggunakan rumus menggunakan rumus indeks agregatif sebagai berikut: (Ismanida et al., :2023)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Berdasarkan rekapitulasi penilaian tabel di atas yang dilakukan oleh 26 peserta didik, e-modul menggunakan *heyzine flipbook* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku di kelas IV memperoleh respon yang sangat baik. Dengan mendapatkan rata-rata respon peserta didik sebesar

89%. Jumlah ini berada diantara 80%-100%, sehingga penggunaan e-modul menggunakan *heyzine flipbook* dinyatakan sangat layak untuk digunakan peserta didik dalam materi norma dalam adat istiadat daerahku.

Setelah melakukan wawancara lanjutan dan menerima tanggapan peserta didik, peneliti juga memberikan angket kepada guru dengan tujuan untuk memahami tanggapan guru setelah mengamati pembelajaran peserta dengan menggunakan e-modul yang memanfaatkan *flipbook* yang telah dikembangkan sebelumnya. Respon guru memberikan hasil yang sangat baik, dengan persentase nilai 96%. Dengan demikian, penggunaan e-modul ini cukup sesuai untuk proses pengajaran materi norma dalam adat istiadat daerahku.

E-modul yang memanfaatkan *heyzine flipbook* untuk materi norma adat istiadat yang telah dibuat sangat cocok digunakan dalam dunia pendidikan. Hadirnya e-modul menjadikan peserta didik lebih semangat dalam belajar karena berisi materi pelajaran, ilustrasi, video, dan materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang

akan mempermudah peserta didik dalam mendalami materi yang diajarkan. Selain itu, e-modul juga mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dan fokus selama pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Dari perolehan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan yaitu:

1. Pengembangan e-modul menggunakan *heyzine flipbook* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku menggunakan model ADDIE untuk pengembangannya, yang terdiri dari lima tahap, yang yang pertama yaitu analisis, yang didalamnya dikaji analisis kebutuhannya. Berikutnya proses desain dilakukan menggunakan e-modul yang diekspor dalam format PDF dan ditempatkan di dalam *heyzine flipbook*. Setelah itu disesuaikan dengan fitur-fitur menarik dan diberikan kepada peserta didik. Pengembangan pada tahap ini melibatkan validasi produk dan perbaikan produk. Implementasi: pada tahap ini dilakukan evaluasi produk dengan cara mengevaluasi respon peserta didik terhadap e-modul materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri Kayumanis 1 Bogor.
2. Kelayakan e-modul menggunakan *heyzine flipbook* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku di Sekolah Dasar Negeri

Kayumanis 1 Kota Bogor pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 dilihat berdasarkan kevalidan dan kepraktisan. Dari pengamatan yang sudah direalisasikan, didapatkan terkait e-modul menggunakan *heyzine flipbook* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku sukses dikembangkan dengan kriteria sangat valid akurat dari ketiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan presentase hasil dari ahli media 96,92%, ahli bahasa 100%, ahli materi pertama 84% dan ahli materi kedua 96%. Selain itu, e-modul yang dikembangkan mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 89% berdasarkan angket penilaian dari peserta didik, yang termasuk dalam kategori sangat baik. E-modul yang menggunakan *Heyzine Flipbook* ini tidak memerlukan revisi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565-2576.  
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8126> (Akses Online 10/2/24).
- Asri, A.S.T., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Visual

- Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *Journal of Science Education*, 6(2), 465-473. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.465-473> (Akses Online 10/02/2024).
- Hidayat, T., & Dewi, N. R. (2024, February). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Aljabar Berorientasi Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan Heyzine Flipbooks Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 235-243).
- Ismanida, D. P., Enawaty, E., Lestari, I., Erlina, E., & Ulfah, M. (2023). Pengembangan E-modul Laju Reaksi Menggunakan Model Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8251–8261. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3903> (Akses Online 10/02/2024).
- Patonah, S., Saputra, H. J., & Listyarini, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Melalui Heyzine Flip Book Software Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(1), 27-40.
- Salsabila, A., & Syaban, M. B. A (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 790. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649> (Akses Online 10/02/2024).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CVAlfabeta.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola RANGE: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37-46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275> (Akses Online 10/02/2024).
- Utami, D.A. (2020) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelajar BIPA Tingkat A1. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 3(2), 277-294. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4747> (Akses Online 10/02/2024).