Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 3, September 2026

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN CANVA BERBANTUAN HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI TEKS NARASI KELAS V SD NEGERI 21 PEKANBARU

Azzahra Muthia Selena[1], Febrina Dafit S.Pd., M.Pd.[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau
[1]azzahramuthiaselena@student.uir.ac.id, [2]febrinadafit@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive e-module using Canva assisted by Heyzine Flipbook on narrative text material for fifth-grade elementary school students, and to determine its validity. This research and development study adopted the ADDIE model, limited to the Analysis, Design, and Development stages. The subjects consisted of six validators (two material experts, two language experts, and two media experts), one fifth-grade teacher, and 28 fifth-grade students of SD Negeri 21 Pekanbaru. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed descriptively using quantitative and qualitative approaches. The results show that the e-module obtained a material validity of 90%, language validity of 92%, and media validity of 92%, with an overall average of 91.3%, categorized as "Very Valid". The teacher response reached 94% and the student response reached 95%, both categorized as "Very Feasible". These findings indicate that the e-module developed using Canva assisted by Heyzine Flipbook is valid and feasible to be used as an interactive learning medium for narrative text material in elementary school.
Keywords: e-module, Canva, Heyzine Flipbook, narrative text, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif menggunakan Canva berbantuan Heyzine Flipbook pada materi teks narasi kelas V sekolah dasar, serta mengetahui tingkat validitasnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dibatasi pada tahap Analysis, Design, dan Development. Subjek penelitian terdiri atas enam validator (dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media), satu orang guru kelas V, serta 28 peserta didik kelas VA SD Negeri 21 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul memperoleh validitas materi sebesar 90%, validitas bahasa 92%, dan validitas media 92%, dengan rata-rata keseluruhan 91,3% pada kategori "Sangat Valid". Respons guru mencapai 94% dan respons peserta didik mencapai 95%, keduanya berada pada kategori "Sangat Layak". Temuan ini menunjukkan bahwa e-modul menggunakan Canva berbantuan Heyzine Flipbook valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks narasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: e-modul, Canva, Heyzine Flipbook, teks narasi, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Pembelajaran pada abad ke-21 beserta penerapan Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk menghadirkan aktivitas belajar yang dinamis, kreatif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V adalah teks narasi, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan memproduksi teks cerita. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, peserta didik kelas V berada pada Fase C yang dituntut mampu mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi, memahami strukturnya, serta menulis teks narasi sederhana dengan memperhatikan diksi, ejaan, dan tanda baca yang tepat.

Hasil observasi dan wawancara di SDN 21 Pekanbaru menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran teks narasi masih terbatas pada buku teks konvensional yang kurang menarik minat peserta didik. Penyajian materi cenderung monoton dengan dominasi teks tertulis dan minimnya visualisasi, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami struktur teks narasi (orientasi, komplikasi, resolusi) serta unsur intrinsiknya (tokoh, alur, latar, amanat). Data ulangan harian pada materi teks narasi dari 34 peserta didik menunjukkan bahwa hanya 12 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sebagian besar lainnya harus mengikuti remedial.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi berupa inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dikembangkan adalah e-modul interaktif menggunakan Canva berbantuan

Heyzine Flipbook. E-modul merupakan bahan ajar elektronik yang disusun secara sistematis, sedangkan Heyzine Flipbook merupakan platform digital yang memungkinkan penyajian bahan ajar dalam bentuk flipbook interaktif yang menyerupai buku fisik namun dilengkapi fitur multimedia.

Sejumlah penelitian relevan mendukung urgensi pengembangan ini. Putri, Sobari, dan Aeni (2024) menunjukkan bahwa e-modul berbantuan Canva pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi memperoleh respons sangat baik dari peserta didik dengan persentase kelayakan 87,86%. Zahranisa dan Damayanti (2025) membuktikan bahwa e-modul berbasis Canva valid dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alifa, Bakti, Sholahuddin, dan Iriani (2025) mengembangkan e-modul etnosains berbantuan Heyzine Flipbook yang memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis. Adapun Febriana dan Nurmahanani (2025) menerapkan media flipbook dalam pembelajaran menulis narasi dan menunjukkan hasil yang efektif. Meskipun demikian, pemanfaatan kombinasi Canva dan Heyzine Flipbook pada pembelajaran teks narasi di kelas V sekolah dasar masih relatif terbatas dan belum banyak diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan e-modul menggunakan Canva berbantuan Heyzine Flipbook pada materi teks narasi kelas V SDN 21 Pekanbaru, dan (2) mengetahui validitas pengembangan e-modul tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan produk berupa e-modul. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap Development karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, dengan tahap Implementation dan Evaluation direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru pada periode Januari sampai Juni 2026. Subjek penelitian terdiri atas enam validator ahli (dua ahli materi, dua ahli

bahasa, dan dua ahli media), satu orang guru kelas V, serta 28 peserta didik kelas VA sebagai responden uji coba produk.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta respons guru dan peserta didik. Angket validasi ahli dan respons guru menggunakan skala Likert lima tingkat (skor 1-5), sedangkan angket respons peserta didik menggunakan skala Guttman (Ya = 1, Tidak = 0).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif untuk bahan revisi produk. Data kuantitatif hasil validasi ahli dan respons guru dianalisis menggunakan rumus Nilai Akhir (NA):

$$NA = (S / SM) \times 100\%$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir; S = Skor yang diperoleh; SM = Skor maksimal.

Hasil perhitungan dikonversikan ke dalam kategori: 81%-100% Sangat Valid, 60%-80% Valid, 41%-60% Cukup Valid, 21%-40% Tidak Valid, dan 0%-21% Sangat Tidak Valid. Adapun data respons peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase berdasarkan skala Guttman, dengan kategori kelayakan: 81%-100% Sangat Layak, 61%-80% Layak, 41%-60% Kurang Layak, 21%-40% Tidak Layak, dan 0%-20% Sangat Tidak Layak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan e-modul menggunakan Canva berbantuan Heyzine Flipbook dilaksanakan melalui tiga tahap model ADDIE, yaitu Analysis, Design, dan Development.

Pada tahap analisis, hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi teks narasi menuntut peserta didik memahami pengertian, ciri-ciri, struktur (orientasi, komplikasi, resolusi), dan unsur intrinsik teks narasi. Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, sehingga pembelajaran kurang variatif. Hasil analisis media menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, sehingga

diperlukan media yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas.

Pada tahap desain, peneliti menentukan konsep dan isi materi berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, merancang tata letak dan tampilan visual, menyusun materi serta soal latihan, kemudian mengimplementasikan rancangan tersebut menggunakan aplikasi Canva. Hasil rancangan selanjutnya dikonversi menjadi e-modul digital berbentuk flipbook menggunakan platform Heyzine Flipbook. E-modul yang dikembangkan memuat sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi teks narasi, ilustrasi pendukung, soal latihan, evaluasi, dan daftar pustaka.

Pada tahap pengembangan, e-modul yang telah dirancang divalidasi oleh enam validator ahli untuk menilai kualitas isi materi, kebahasaan, dan tampilan media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No.	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1.	Materi	90%	Sangat Valid
2.	Bahasa	92%	Sangat Valid
3.	Media	92%	Sangat Valid
	Rata-rata	91,3%	Sangat Valid

Sumber: Data olahan peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi aspek materi memperoleh persentase 90%, aspek bahasa 92%, dan aspek media 92%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91,3% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Hasil ini menunjukkan bahwa e-modul telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia, serta memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

Setelah dinyatakan valid, e-modul diujicobakan kepada satu orang guru kelas V dan 28 peserta didik kelas VA untuk memperoleh data respons pengguna. Hasil rekapitulasi respons disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Respons Guru dan Peserta Didik

No.	Respons	Persentase	Kategori
1.	Respons Guru	94%	Sangat Layak
2.	Respons Peserta Didik	95%	Sangat Layak
	Rata-rata	94,5%	Sangat Layak

Sumber: Data olahan peneliti (2026)

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa guru memberikan respons sebesar 94% dan peserta didik

sebesar 95%, keduanya berada pada kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran materi teks narasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Febriana dan Nurmahanani (2025) yang menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain yang efektif untuk menciptakan tampilan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil ini juga didukung oleh Ashari dan Puspasari (2024) yang menyatakan bahwa Heyzine Flipbook mampu mengubah dokumen menjadi buku elektronik interaktif yang mudah diakses melalui berbagai perangkat sehingga meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Manzil dan Thohir (2022) menegaskan bahwa proses validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa penting dilakukan untuk memastikan produk memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tingginya respons guru dan peserta didik terhadap e-modul yang dikembangkan juga sejalan dengan pendapat Zahra, Syachruroji, dan Rokmanah (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

E-modul menggunakan Canva berbantuan Heyzine Flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain tampilan flipbook yang menyerupai buku cetak, kemudahan akses melalui tautan tanpa instalasi aplikasi tambahan, serta fleksibilitas penggunaan pada berbagai perangkat elektronik. Namun demikian, e-modul ini juga memiliki keterbatasan, yaitu penggunaannya masih bergantung pada ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil, sehingga diperlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar pemanfaatannya dapat berlangsung secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul menggunakan Canva berbantuan Heyzine Flipbook pada materi teks narasi kelas V sekolah dasar dilaksanakan melalui tiga tahap model

ADDIE, yaitu Analysis, Design, dan Development. Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, kebutuhan, dan media; tahap desain menghasilkan rancangan tampilan dan materi e-modul menggunakan Canva; dan tahap pengembangan menghasilkan produk e-modul digital berbasis Heyzine Flipbook yang telah divalidasi oleh enam ahli.

Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh persentase 90% pada aspek materi, 92% pada aspek bahasa, dan 92% pada aspek media, dengan rata-rata keseluruhan 91,3% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Adapun hasil respons guru sebesar 94% dan peserta didik sebesar 95%, keduanya termasuk kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, e-modul menggunakan Canva berbantuan Heyzine Flipbook dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi di kelas V sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pada tahap Implementation dan Evaluation guna menguji efektivitas e-modul terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Alifa, N. K., Bakti, I., Sholahuddin, A., & Iriani, R. (2025). Pengembangan e-modul dengan pendekatan etnosains berbantuan Heyzine Flipbook untuk meningkatkan literasi sains pada materi asam dan basa. *JCAE (Journal of Chemistry and Education)*, 9(1), 27-38.

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.

Dika, W. R., Yusri, K. A. M., Novrianti, & Masnur, A. (2025). Pengembangan media video animasi motion graphic pada materi sistem komputer kelas X SMA/sederajat. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(5), 1-10.

Febriana, N., & Nurmahanani, I. (2025). Penerapan model contextual teaching and learning (CTL) berbantuan media flipbook dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 867-876.

Fitriana, F., Yarmi, G., & Ardiasih, L. S. (2021). Hubungan regulasi diri dan kemampuan berpikir kritis dengan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(2), 219-232.

Fitriani, A. N., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan modul digital berbasis flipbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 23-28.

Gani, R. A., & Anwar, W. S. (2025). Pengembangan e-modul berbantuan Bookcreator pada materi bunyi dan sifatnya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 345-356.

Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974-2997.

Hafizah, N., Sari, M., Winanda, R., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 586-596.

Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011-3024.

Judijanto, L., Muhammadiah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi research and development: Teori dan penerapan metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Manzil, E. F., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif Heyzine Flipbook berbasis scientific materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112-126.

Mugara, R., & Ali, E. Y. (2025). *Kurikulum dan pembelajaran di pendidikan dasar: Teori, desain, strategi, dan implementasi kontekstual untuk abad 21*. Penerbit Widina.

Noviana, I., Putri, D. E., & Mubarok, H. (2025). Inovasi metode pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD: Analisis strategi dan implementasinya. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(3), 177-187.

Putri, N. A., Sobari, T., & Aeni, E. S. (2024). Analisis respons peserta didik terhadap e-modul berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi kelas VII. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 27-38.

Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono, S. (2021). Hubungan antara minat membaca dan keterampilan menulis narasi siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2985-2992.

Siregar, R. H., & Albina, M. (2025). Menjelaskan cara menganalisis data dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 110-116.

Wati, S. W. S. (2025). Transformasi kurikulum terhadap pembelajaran abad 21 dalam perspektif guru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 316-325.

Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649-22657.

Zahranisa, N., & Damayanti, M. I. (2025). Pengembangan e-modul membaca interaktif berbasis aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(3), 710-725.