ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION
Vol. 4 No. 4 Juli 2025, page 252-256
e-ISSN: 2808-4721

PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBANTUAN *HEYZINE FLIPBOOK* DALAM MATERI BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR

Lusiyawati
Universitas Pakuan
lusiyawati.30@gmail.com

Yuli Mulyawati
Universitas Pakuan
Yuli_Mulyawati@unpak.ac.id

Santa
Universitas Pakuan
Santa@unpak.ac.id

Abstract

Development of E-Modules Assisted by Heyzine Flipbook in Flat Buildings Material at Elementary School. This study uses a Research and Development (RnD) approach. The research subjects were class IV-A students of Police 1 State Elementary School in Bogor City consisting of 22 students, the research was conducted in the even semester of the 2023/2024 academic year. This development research uses the ADDIE method which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of the study, it can be concluded that the e-module assisted by heyzine flipbook in flat building material in this study is proven to be valid, interesting, easy to use and feasible to apply as a learning tool.

Keywords: E-Modul, Heyzine Flipbook, Flat buildings

Abstrak

Pengembangan *E-Modul* Berbantuan *Heyzine Flipbook* Dalam Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD). Subyek penelitian peserta didik kelas IV-A Sekolah Dasar Negeri Polisi 1 Kota Bogor yang terdiri dari 22 peserta didik, penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbantuan *heyzine flipbook* dalam materi bangun datar dalam penelitian ini terbukti valid, menarik, mudah digunakan dan layak untuk diaplikasikan sebagai sarana pembelajaran.

Kata Kunci : E-Modul, Heyzine Flipbook, Bangun Datar

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami perkembangan, baik dari segi kurikulum, metode, maupun tahap perkembangan medianya. Perkembangan zaman memiliki dampak besar pada dunia pendidikan. Seiringnya perkembangan teknologi tentu akan memudahkan tenaga pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan interaktif sehingga dapat memaksimalkan kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi informasi menuntut guru untuk bisa memanfaatkan teknologi untuk memberi kemudahan pada peserta didik dalam belajar. Salah satunya dengan menyediakan e-modul.

Kenyataan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Manzil, Sukamti, and Thohir (2022) yang berjudul "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzin Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian bahwa modul elektronik untuk materi siklus air kelas V di Sekolah Dasar tergolong sangat valid dan layak digunakan. Penelitian yang sama dilakukan oleh Septiana (2021) yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar Di SD/MI" dengan hasil penelitian bahwa untuk melihat keberhasilan dan keefektifan produk peneliti menghitung nilai posttest peserta didik pada kelompok kecil dan pada kelompok besar, dengan kategori efektif dan layak digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Menurut Mariyati & Hastuti, (2022) RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media E-ensiklopedia pada sub-topik bagaimana bernapas membantuku melakukan aktivitas sehari-hari. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate Hidayat and Nizar (2021) . Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Polisi 1 Kota Bogor Tahun Ajaran 2023/2024.Subjek penelitian terdiri dari tiga ahli sebagai validator dan 22 peserta didik kelas IV sebagai responden. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media E-Modul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dipakai dalam studi ini ialah model ADDIE yang merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Mongi and Hendry (2021) Model ADDIE merupakan sebuah aktivitas pembelajaran yang memiliki karakter interaktif dengan beberapa langkah dasar pembelajaran yang efisien dinamis dan efektif. model ADDIE ini bisa menjadi panduan untuk mengembangkan sebuah produk. Berikut penjabaran dari tiap tahap ADDIE:

1. Analyze (Tahap Analisis)

Pada tahap pertama, analisis mencakup analisis kebutuhan kurikulum, analisis kebutuhan materi, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kebutuhan guru. Analisis kurikulum bertujuan untuk mendeskripsikan kurikulum yang digunakan di sekolah. Kurikulum yang diterapkan SDN Polisi 1 Kota Bogor yaitu kurikulum merdeka , Hasil analisis menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka yang berpusat pada peserta didik, sesuai dengan yang disampaikan oleh Dewi, (2023) . Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa guru hanya menggunakan buku cetak yang diberikan pemerintah dalam tahap pembelajaran di kelas dan belum menerapkan e-modul berbentuk digital. Guru mengharapkan adanya e-modul yang efektif yang bisa membuat anak lebih semangat dan merasa rileks pada saat jam pelajaran berlangsung.

2. Design (Tahap Perancangan)

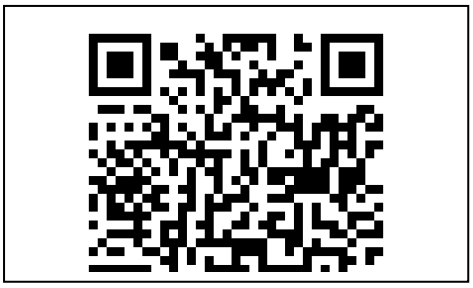
Kemudian tahap *design* (perancangan), Menurut Rachma, Tuti Iriani, and Handoyo (2023)tahap desain ini dilakukan perencanaan dari pengembangan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya, pada tahap ini juga dilakukan perencanaan perangkat dan penyusunan instrumen. Perolehan langkah perancangan e-modul pada tahap ini yaitu sampul, penyusun, prakata, daftar isi, motivasi petunjuk penggunaan, , materi, video segi banyak beraturan dan tidak beraturan, latihan 1,materi, latihan 2, rangkuman, kunci jawaban, rubrik penilaian, evaluasi, glosarium, daftar pustaka, dan biografi penyusun.

3. Development (Tahap Pengembangan)

Menurut Okpatrioka (2023) pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap ini, produk yang sudah dirancang berikutnya di validasi oleh ahli, melibatkan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengukur kelayakan dari segi materi, bahasa, dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli, termasuk perbaikan konsistensi jenis huruf, pengaturan margin, penambahan biografi penulis, dan penyesuaian gambar serta bahasa.

Tabel 1. Hasil Validasi Media E-Modul Berbantuan Heyzine Flipbook dalam Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar

Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ahli Media	63%	76%
Ahli Bahasa	68%	100%
Ahli Materi 1	83%	83%
Ahli Materi 2	95%	95%



Gambar 1. Hasil Media setelah revisi

4. Implementation (Tahap Implementasi)

Pada tahap implementasi produk dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SDN Polisi 1 Kota Bogor dengan 22 peserta didik pada tanggal 27 Mei - 28 mei 2024. Peserta didik diberikan pretest sebelum menggunakan media dan posttest setelahnya untuk mengukur pemahaman mereka. Media E-Modul memungkinkan peserta didik mengakses materi secara mandiri

menggunakan handphone. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media ini. Implementasi yang dilakukan sesuai dengan Rachma, Tuti Iriani, and Handoyo (2023)yang menyatakan bahwa tahap ini penting untuk melihat bagaimana produk berfungsi dalam situasi nyata.

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Langkah terakhir ialah evaluasi. Pada tahap ini untuk mengetahui tingkat keefektifan e-modul berbantuan heyzine flipbook yang dikembangkan berdasarkan hasil pretest dan posttest. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif tetapi juga mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh pengguna Suryani (2022) . Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV-A sebanyak 22 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil persentase 95% dengan kriteria layak untuk digunakan. Adapun nilai rata-rata pre-test peserta sebanyak 75,23, post-test peserta didik sebanyak 93,41 dan rata-rata nilai N-Gain peserta didik adalah 0,73 termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, dapat dinyatakan bahwa e-modul berbantuan heyzine flipbook dalam materi bangun datar sudah layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media E-Modul Berbantuan Heyzine Flipbook dalam Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dan implementasi di kelas IV SDN Polisi 1 Kota Bogor menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil persentase 95% dengan kriteria layak untuk digunakan. Adapun nilai rata-rata pre-test peserta sebanyak 75,23, post-test peserta didik sebanyak 93,41 dan rata-rata nilai N-Gain peserta didik adalah 0,73 termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, dapat dinyatakan bahwa e-modul berbantuan heyzine flipbook dalam materi bangun datar sudah layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, I. L. (2023). Analisis Karakteristik Dan Kebutuhan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Modul Ajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(1), 279–284. Https://Doi.Org/10.51169/Ideguru.V9i1.749

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. "2. Evaluasi Kep." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1):28–38.

Manzil, Emilda Farkhiatul, Sukamti Sukamti, and M. Anas Thohir. 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. doi: 10.17977/um009v31i22022p112.

Mariyati, Y., & Hastuti, I. D. (2022). Pengembangan E-Modul Geometri Berbasis Budaya Sasak Sebagai Sumber Belajar Daring Siswa Sd. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *13*(2), 175–181. Https://Doi.Org/10.31764

Mongi, Nansy Stephanie, and Hendry Hendry. 2021. "Analisis Pengembangan Dan Implementasi System E-Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Agent Menggunakan Metode ADDIE Model (Study Kasus: PT.Global Infotech Solution)." *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)* 2(3):269. doi: 10.30865/json.v2i3.2920.

Okpatrioka. 2023. "Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah." *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100.

Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. 2023. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Jurnal Pendidikan West Science* 1(08):506–16. doi: 10.58812/jpdws.v1i08.554.

Suryani, Irma. (2022). Pengembangan Media E Ensiklopedia Sistem Gerak Sebagai Sumber Belajar Untuk Kelas Xi. *Jurnal Biologi*, *7*(1). Https://E-Journal.My.Id/Biogenerasi