

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN
HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI TEKS EKSPOSISI**

Pendekatan *Research and Development* (R&D) pada Peserta Didik
Kelas V Sekolah Dasar Negeri Panaragan 1 Kota Bogor
Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh
Putri Sabrina M
037121111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN
HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI TEKS EKSPOSISI

Pendekatan Research & Development (R&D) pada Peserta Didik kelas V
Sekolah Dasar Negeri Panaragan 1 Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

Putri Sabrina Murtafiah (037121111)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,


Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 1.1006025469

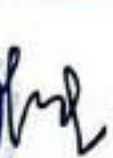
Pembimbing Pendamping,


Fitri Aniaswuri, M.Pd.
NIK. 1.0316026726

Mengetahui:

Dekan,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eko Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Ketua Program Studi,

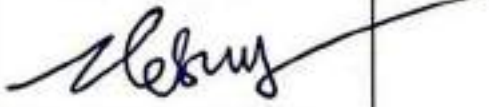
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.041002510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari Kamis tanggal 26 Juni 2025

Nama : Putri Sabrina Murtafiah
NPM : 037121111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dendy Saeful Zen MF, M.Pd.	
2	Fitri Anjaswuri, M.Pd.	
3	Yuli Mulyawati, M.Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.10410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Teks Eksposisi" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 12 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Putri Sabrina Murtafiah

NPM 037121111

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Teks Eksposisi" yaitu:

1. Putri Sabrina M (NPM. 037121111) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Sandi Budiana, M.Pd. (NIK. 1.1006025469), Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Fitri Anjaswuri, M.Pd. (NIK. 1.0316026726), Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 13 Juni 2025

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Putri Sabrina Murtafiah

:



2. Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

:



3. Fitri Anjaswuri, M.Pd.

:



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini, Kamis tanggal 26 bulan Juni tahun 2025,
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

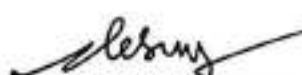
Nama : Putri Sabrina Murtafiah
NPM : 037121111
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Heyzine Flipbook
Pada Materi Teks Eksposisi

TIM PENGUJI SKRIPSI

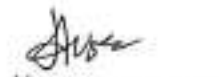
Ketua,

Anggota 1

Anggota 2


Dendy Saepul Zeh, A.P., M.Pd
NIK./NIP. 1.0212009480


Fitri Anwarulhaq, A.Pd
NIK./NIP. 1.0316026726


Yuli Rahmawati, A.Pd
NIK./NIP. 1.0212009578

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Putri Sabrina Murtafiah. 037121111. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Teks Eksposisi. Jenis penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektivitasan dari produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panaragan 1 Kota Bogor pada kelas V-B yang berjumlah 30 peserta didik tahun pembelajaran semester genap 2024/2025. Penelitian ini melakukan analisis kebutuhan dengan membuat lembar instrumen observasi, wawancara, penilaian angket dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* berdasarkan rata-rata penilaian validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 96%, Ahli bahasa sebesar 98%, ahli media sebesar 94% yang termasuk pada kategori ‘sangat layak’. Hasil angket respon peserta didik memperoleh 92% dan hasil angket respon guru memperoleh 96% dengan kategori “sangat baik” dan skor rata-rata N-Gain memperoleh 0,72 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi dinyatakan “sangat layak” dan “sangat baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, *Heyzine Flipbook*, Teks Eksposisi.

ABSTRACT

Putri Sabrina Murtafiah. 0371211111. Putri Sabrina Murtafiah. 0371211111. Development of Digital Teaching Materials Assisted by Heyzine Flipbook on Expository Text Material. This type of research is the development of Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research aims to develop, test the feasibility and test the effectiveness of the product. This research was conducted at SDN Panaragan 1 Bogor City in class V-B with 30 students in the even semester of 2024/2025. This research conducted a needs analysis by making observation instrument sheets, interviews, questionnaire assessments from material experts, linguists, media experts, teacher response questionnaires and student response questionnaires. The results showed that digital teaching materials assisted by heyzine flipbook based on the average validation assessment of material experts obtained a percentage of 96%, linguists at 98%, media experts at 94% which was included in the 'very feasible' category. The results of the student response questionnaire obtained 92% and the results of the teacher response questionnaire obtained 96% in the "very good" category and the average N-Gain score obtained 0.72 in the high category. Based on the above results, it shows that the development of digital teaching materials assisted by heyzine flipbook on exposition text material is declared "very feasible" and "very good" to be used in the learning process.

Keywords: *Digital Teaching Materials, Heyzine Flipbook, Expository Text.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq serta hidayah - Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Dengan Berbantuan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Teks Eksposisi”.

Penelitian skripsi ini dengan pendekatan Penelitian *Research and Development* dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Panaragan 1 Tahun Pelajaran 2024/2025.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

4. Dr. Sandi Budiana, M.Pd. selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Fitri Anjaswuri, M.Pd. selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Mira Mirawati, M.Pd. selaku Wali Dosen kelas B yang senantiasa memberikan nasihat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Wati Indrawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar SDN Panaragan 1, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Putri Dwi Lestari E, S.Pd selaku wali kelas V.SDN Panaragan 1 yang telah membantu dan mendukung penulis pada saat penelitian.
10. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, serta kasih sayang yang tiada henti sehingga membuat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan proposal ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	8
A. Deskripsi Teori.....	8
B. Hasil Penelitian Relavan.....	29
C. Kerangka Berpikir	32
D. Produk yang Dihasilkan.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian.....	49
D. Teknis Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian	66

B. Pembahasan.....	102
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	109
A. Simpulan.....	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard Pengembangan Bahan Ajar Digital	40
Tabel 3. 2 Validator	48
Tabel 3. 3 Waktu Penelitian	49
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	51
Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara Pendidik.....	52
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	54
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	55
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 3. 9 Lembar Angket Respon Guru.....	58
Tabel 3. 10 Lembar Angket Respon Peserta Didik	59
Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	62
Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Kelayakan.....	63
Tabel 3. 13 Kriteria Respon Peserta Didik	64
Tabel 3. 14 Kriteria Interpretasi N-Gain.....	64
Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	65
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru.....	67
Tabel 4. 2 Rancangan Desain Produk	71
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	74
Tabel 4. 4 Perbaikan Bahan Ajar Digital Ahli Materi.....	75
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	77
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I.....	79
Tabel 4. 7 Perbaikan Bahan Ajar Digital Ahli Bahasa.....	82
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	84
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	86
Tabel 4. 10 Perbaikan Bahan Ajar Digital Ahli Media.....	88
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	92
Tabel 4. 12 Nilai Rata-rata Validitas Tahap I.....	94
Tabel 4. 13 Nilai Rata-rata Validitas Tahap II.....	95
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Respon Peserta Didik	96
Tabel 4. 15 Hasil Angket Respon Guru.....	98
Tabel 4. 16 Nilai Rata-rata Respon Peserta didik dan Guru.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Diagram Tahapan ADDIE (Waruwu, 2024)	36
Gambar 4. 1 Persentase Validasi Ahli Materi.....	79
Gambar 4. 2 Persentase Validasi Ahli Bahasa	87
Gambar 4. 3 Persentase Validasi Ahli Media	93
Gambar 4. 4 Persentase Hasil Validitas Tahap I.....	94
Gambar 4. 5 Persentase Hasil Validitas II.....	95
Gambar 4. 6 Diagram Hasil Respon	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbingan Skripsi	119
Lampiran 2 Surat Pra Penelitian	120
Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian.....	121
Lampiran 4 Surat Penelitian	122
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian	123
Lampiran 6 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan.....	124
Lampiran 7 Daftar Pertanyaan Wawancara Pendidik	125
Lampiran 8 Tampilan Produk.....	126
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran	134
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator Materi	135
Lampiran 11 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi.....	141
Lampiran 12 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi.....	145
Lampiran 13 Surat Permohonan Validator Bahasa	146
Lampiran 14 Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	147
Lampiran 15 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa.....	152
Lampiran 16 Surat Permohonan Validator Media	153
Lampiran 17 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	154
Lampiran 18 Surat Keterangan Validitas Ahli Media.....	158
Lampiran 19 Daftar Hadir Kelas V B	159
Lampiran 20 Angket Respon Peserta Didik.....	160
Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik	164
Lampiran 22 Hasil Angket Respon Guru	165
Lampiran 23 Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	167
Lampiran 24 <i>Hasil Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	171
Lampiran 25 Hasil N-Gain Score <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	175
Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian.....	176
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan saat ini berlangsung terus-menerus dan berubah dari waktu ke waktu. Saat ini perkembangan teknologi terus berkembang dan mengubah sistem pembelajaran di sekolah-sekolah. Perkembangan teknologi menyebabkan sekolah, guru, dan peserta didik berada pada suasana baru untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses mengembangkan potensi diri, memaksimalkan kemampuan, memperluas pengetahuan, meningkatkan bentuk jiwa spritual dan kepribadiannya. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran yang baik itu dilaksanakan tidak selalu monoton, dan lebih menarik sehingga menstimulus peserta didik untuk aktif.

Pembelajaran masa kini sangat dipengaruhi perkembangan dalam bidang teknologi. Salah satu teknologi yang saat ini sedang dikembangkan adalah bahan ajar digital. Bahan ajar digital merupakan materi pembelajaran yang disajikan dalam format online dan diakses melalui perangkat elektronik. Bahan ajar digital mendatangkan inovasi dalam dunia pendidikan yang menawarkan banyak keuntungan bagi peserta didik dan guru. Dengan demikian penggunaan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang optimal. Penggunaan bahan ajar digital dapat dikreasi melalui berbagai aplikasi atau website. Salah satu *platform* tersebut adalah *heyzine flipbook*. *Heyzine flipbook* adalah penyajian bahan ajar dalam bentuk virtual yang mampu menyajikan materi pembelajaran yang tidak hanya berupa tulisan, tetapi berisi gambar, video, audio, *background*, animasi gerak, *games*, penambahan link dan sebagainya. *Heyzine flipbook* memiliki tampilan yang menarik, karena seperti sebuah buku yang sesungguhnya, dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya. *Heyzine flipbook* mudah untuk digunakan dan diakses kapan saja dengan waktu yang tidak terbatas. Bahan ajar digital melalui pemanfaatan aplikasi atau website *heyzine flipbook* ini dapat membantu pendidik mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan konteks lokal yang sesuai keinginan. Bahan ajar digital ini dapat menstimulus peserta didik untuk memahami materi-materi pembelajaran. Satu diantara materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu Teks Eksposisi. Teks Eksposisi adalah sebuah bentuk karangan yang memuat tentang informasi maupun pengetahuan yang bertujuan untuk menjelaskan topik kepada pembaca secara lugas, jelas dan logis. Teks Eksposisi termasuk jenis teks nonfiksi karena disertai sejumlah argumentasi dan fakta-fakta yang benar-benar terjadi.

Berhubungan dengan aplikasi atau website dalam pembelajaran, berikut ini beberapa informasi yang merupakan hasil data dari lapangan

yang telah dilakukan peneliti dengan wali kelas V B pada tanggal 23 Oktober 2024 di SDN Panaragan 1 Bogor diperoleh informasi bahwa pembelajaran di sekolah tersebut dalam penggunaan bahan ajar masih sering menggunakan buku cetak berupa Buku Guru dan Buku Siswa. Pembelajaran belum begitu memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi atau website karena adanya keterbatasan waktu dalam pembelajaran. Peserta didik masih diberikan metode ceramah saat menyampaikan materi pembelajaran. Jenis bahan ajar yang pernah digunakan hanya berupa power point dan video, belum tersedia jenis bahan ajar yang menarik, sehingga memerlukan sumber belajar yang kreatif dan kontekstual. Dari permasalahan diatas solusinya adalah perlunya inovasi dalam mengembangkan bahan ajar digital yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan salah satu aplikasi atau website yang memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, dan meningkatkan antusias mereka dalam pembelajaran seperti bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook*.

Adapun hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dayanti et al., (2021) dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*" menyatakan bahwa aplikasi flipbook layak digunakan serta untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat bahan ajar berbasis elektronik. Kemudian penelitian yang

dilakukan oleh Nida Fitriya Yulaika, Harti harti dan Norida Canda Sakti tahun (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” bahwa aplikasi flipbook ini layak untuk digunakan karena memberi dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan aktifitas peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa pentingnya pengembangan bahan ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui teknologi, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan *Heyzine flipbook* pada Materi Teks Eksposisi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bahan ajar hampir semua berbentuk buku cetak
2. Belum ada bahan ajar digital
3. Kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar
4. Pembelajaran berlangsung monoton

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan

masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi?
3. Bagaimanakah keefektivitas bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi?

D. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi.
3. Untuk mengetahui keefektivitas bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi.

E. Manfaat Penelitian

Bedasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada

materi teks eksposisi. Selain itu, dapat menambah pengetahuan guru tentang cara membuat bahan ajar digital.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan dan pengembangan bahan ajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif. Selain itu dapat meningkatkan minat guru dalam pengembangan bahan ajar sesuai yang dibutuhkan oleh peserta didik.

b. Manfaat bagi Peserta didik

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi Teks Eksposisi dengan lebih semangat, menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan.

c. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam proses belajar agar dapat mengembangkan pembelajaran yang ada di sekolah tersebut menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya. Selain itu, dengan adanya pengembangan materi ajar ini dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

d. Manfaat bagi Peneliti

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi

peneliti lain dalam melaksanakan penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang cara mengembangkan *website Heyzine* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Bahan Ajar Digital

a. Bahan Ajar Digital

Menurut Agustin, Setyosari dan Suharti (2020) bahan ajar digital merupakan evolusi dari bahan ajar cetak yang memanfaatkan teknologi dengan menawarkan berbagai manfaat untuk membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret, kontekstual, interaktif serta adaptif dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Patranita et al. (2022) bahan ajar digital berarti berusaha menyajikan pelajaran dalam format yang lebih efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik. Adapun menurut Yanti (2022:183) bahan ajar digital merupakan sebuah buku yang disajikan dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, animasi, video dan audio. Buku ini dapat diproduksi dan dipublikasikan, kemudian hasilnya dapat dibaca atau diakses melalui perangkat komputer atau handphone serta perangkat elektronik lainnya, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa buku cetak.

Menurut Hegarmanah et al., (2023) bahan ajar digital merupakan salah satu inovasi dari perkembangan jaman di bidang

pendidikan. Bahan ajar digital bersifat (self- instructional) yang berarti bahan ajar digital memiliki kemampuan menjelaskan se jelas mungkin dan dapat membantu siswa untuk belajar mandiri.

Menurut G.A.P.E. Juniati et al., (2023) bahan ajar digital merupakan salah satu media ajar yang dibentuk dan dirancang agar dapat digunakan melalui bantuan media digital. Seperangkat materi pelajaran yang disusun secara sistematis sesuai dan mengacu kepada kurikulum yang berlaku.

b. Fungsi Bahan Ajar Digital

Munawar et al., (2020:312) dikembangkannya bahan ajar berbasis digital agar proses belajar lebih fleksibel. Bahan ajar yang berbasis teknologi saat ini sudah cukup beragam dengan memunculkan visual, gambar, video, juga animasi yang dimaksudkan agar dapat menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. adanya elemen-elemen ini membantu menyampaikan materi secara lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Bahan ajar memiliki tiga fungsi utama bahan ajar digital yang berkaitan dengan aplikasi dalam proses belajar dan pembelajaran. Tiga fungsi tersebut menurut (Aisyah et al., 2020:63) adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar digital berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam format digital yang akan mengatur semua aktivitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar ini juga memuat substansi

kompetensi yang seharusnya diajarkan atau dilatih kepada siswa.

- 2) Bahan ajar digital berfungsi sebagai pedoman bagi peserta didik, yang akan mengarahkan aktivitas mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, bahan ajar ini mengandung substansi yang perlu dikuasai dan dipelajari oleh peserta didik.
- 3) Bahan ajar digital berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil pembelajaran dan seberapa jauh peserta didik dapat menguasai kompetensi yang ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagai alat evaluasi penting, agar bahan ajar digital yang digunakan sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar tersebut sudah dirumuskan dalam silabus pelajaran.

Menurut Nurcahyani et al. (2021:2) bahan ajar digital dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, membuat peserta didik menjadi percaya diri dalam belajar, memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi kapan saja hingga benar-benar memahami konsep, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar tanpa harus selalu bergantung pada guru.

Fungsi bahan ajar menurut Kosasih (2021:7) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar mewadahi pokok-pokok isi pelajaran sesuai dengan tujuan dan kurikulum.
- 2) Bahan ajar menyajikan pokok-pokok bahasan yang kaya dan komprehensif, yang meliputi semua aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 3) Bahan ajar mendorong peserta didik untuk menerapkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperolehnya di dalam kehidupan nyata sehari-hari maupun di dunia kerja.
- 4) Bahan ajar mengantarkan para peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu dengan metode pembelajaran yang jelas dan sistematis.

Adapun menurut Mahulae (2023:3) bahan ajar memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Mengkomunikasikan Informasi: Bahan ajar berperan dalam membantu guru atau instruktur dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas dan terstruktur kepada peserta didik.
- 2) Mengilustrasikan Konsep: Melalui bahan ajar, konsep atau ide-ide abstrak dapat divisualisasikan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya.
- 3) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Bahan ajar mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan peserta didik untuk

belajar secara mandiri tanpa memerlukan bimbingan langsung.

- 4) Mengukur Pencapaian Belajar: Bahan ajar dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman dan pencapaian belajar peserta didik melalui tes dan tugas yang diberikan.
- 5) Mengkomunikasikan Informasi: Bahan ajar berperan dalam membantu guru atau instruktur dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas dan terstruktur kepada peserta didik.
- 6) Mengilustrasikan Konsep: Melalui bahan ajar, konsep atau ide-ide abstrak dapat divisualisasikan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya.
- 7) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Bahan ajar mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa memerlukan bimbingan langsung.
- 8) Mengukur Pencapaian Belajar: Bahan ajar dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman dan pencapaian belajar peserta didik melalui tes dan tugas yang diberikan.

c. Manfaat Bahan Ajar Digital

Smaragdina et al. (2020:53) pemanfaatan bahan ajar digital ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Maksud dari bervariasi ini, metode pembelajaran lah dibuat dengan benar-benar variasi, tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami, tetapi

membantu mereka untuk memahami konsep isi pembelajaran secara mendalam.

Kemudian menurut Pramono (2020:17) pemanfaatan bahan ajar sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, artinya penggunaan bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Dengan menyajikan materi yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka, peserta didik akan merasa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran.
- 2) Peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan dari guru. Bahan ajar memberikan peserta didik kebebasan untuk belajar sesuai gaya belajar mereka sendiri, dengan bahan ajar yang jelas dan terorganisir, peserta didik memiliki kemampuan untuk mempelajari materi secara mandiri. Disini, peran guru adalah sebagai fasilitator yang siap untuk membimbing dan membantu jika mereka menghadapi kesulitan.
- 3) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai. Bahan ajar disusun dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami kompetensi yang perlu mereka kuasai secara lebih sistematis.

Dengan penyajian materi dalam bentuk yang lebih sederhana, lengkap, dan mudah dipahami, proses pemahaman serta pencapaian kompetensi yang ditargetkan akan dapat berlangsung lebih cepat.

- 4) Tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh karena sudah ada bahan ajar yang dikembangkan secara khusus yang lebih fleksibel dan dapat di akses kapan saja sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Bahan ajar menjadi lebih bervariasi, karena dikembangkan dengan mengacu berbagai referensi. Hal ini membuat isi bahan ajar lebih *up to date* dan relevan dengan perkembangan pengetahuan dan kebutuhan pembelajaran.

Adapun Noor (2022:11) mengemukakan bahwa pemanfaatan perangkat ajar digital dapat memberikan beberapa dampak positif seperti:

- 1) Penggunaan perangkat ajar digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena perangkat tersebut memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Perangkat ajar ini dilengkapi dengan berbagai simulasi dan animasi menarik serta rancangan eksperimen virtual yang mampu memotivasi peserta didik terlibat atau mengalami proses sains.
- 2) Penggunaan perangkat ajar digital dapat meningkatkan efisiensi

dalam pembelajaran mandiri. Bahan ajar digital ini mendukung proses pembelajaran menjadi pengalaman pembelajaran yang bermakna.

d. Jenis-Jenis Bahan Ajar Digital

Menurut Buyung (2018:512) jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu:

1) Bahan ajar visual, yang mencakup bahan cetak dan non cetak.

Bahan ajar visual adalah bahan ajar yang mengandalkan elemen gambar atau tulisan untuk menyampaikan informasi.

a) Bahan cetak mencakup modul, buku, brosur, lembar kerja siswa (LKS), dan poster. Bahan ini digunakan secara fisik dalam pembelajaran.

b) Bahan noncetak mencakup gambar, diagram, peta konsep, infografis dan tampilan grafis lain yang bisa ditampilkan secara digital. Jenis ini membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah melalui presentasi visual.

2) Bahan ajar audio

Bahan ajar ini berbasis suara dan digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi melalui pendengaran. Contohnya adalah rekaman suara, podcast pendidikan, audiobook, atau radio pendidikan. Bahan ajar audio sangat bermanfaat bagi peserta didik yang lebih mudah belajar melalui auditori serta membantu mereka yang memiliki keterbatasan

dalam membaca.

3) Bahan ajar audio-visual

Jenis bahan ajar ini menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Contohnya adalah video pembelajaran, animasi edukatif, dan film dokumenter. Bahan ajar ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena peserta didik dapat melihat dan mendengar secara bersamaan, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap materi.

4) Bahan ajar multimedia interaktif, yang menawarkan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif. Bahan ajar ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Biasanya berbasis teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran, e-learning, simulasi, game edukatif, serta flipbook interatif seperti heyzine flipbook. Bahan ajar ini memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, memungkinkan peserta didik untuk mengontrol alur pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka.

e. Karakteristik Bahan Ajar Digital

Menurut Zulaeha et al., (2021:43) bahan ajar memiliki karakteristik yang dirancang berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, serta sumber belajar. Proses pengembangan bahan ajar

pengembangan bahan ajar sejatinya merupakan upaya untuk menganalisis kompetensi ke dalam kompetensi dasar dan indikator, menganalisis materi menjadi ruang lingkup, urutan materi dan menganalisis proses pembelajaran menjadi berbagai jenis dan bentuk kegiatan mengajar.

Karakteristik kelayakan bahan ajar digital dievaluasi berdasarkan beberapa aspek yaitu kelayakan isi, penyajian, penilaian bahasa, dan grafis. Penilaian terhadap bahan ajar digital mencakup tampilan komunikasi visual, desain pembelajaran, dan pemanfaatan software. Aspek-aspek tersebut sangat penting untuk memastikan bahwa bahan ajar digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif pada penyampaian materi belajar. Dengan mempertimbangkan rancangan pembelajaran, penampilan komunikasi visual, serta penggunaan aplikasi yang tepat. Bahan ajar digital mampu membuat pengalaman belajar yang memikat serta berdaya guna untuk siswa. (Sunartyi & Rusilowati, 2021:286).

Akviansyah et., (2022:11) mengemukakan karakteristik bahan ajar sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan keunggulan teknologi dan komputer (media digital, jaringan, dan perangkat elektronik seperti laptop, notebook, PC, atau HP).
- 2) Praktis dan fleksibel sehingga peserta didik dapat belajar mandiri atau kelompok dimanapun dan kapanpun, serta memanfaatkan

penyimpanan elektronil atau online.

- 3) Biaya produksi lebih murah (tidak perlu biaya memperbanyak atau distribusi).
- 4) Penyajiannya dapat dikombinasikan dengan audio maupun video yang telah di formulasikan ke dalam suatu Kompetensi Dasar pelajaran sejarah sehingga dapat membantu pemahaman materi sesuai keinginan dan kemampuan peserta didik, serta membantu peserta didik untuk melakukan simulasi secara mandiri dengan mengikuti langkah-langkah yang telah disediakan dalam bahan ajar.
- 5) Bahan ajar digital juga hendaknya memiliki fitur evaluasi otomatis yang berguna untuk mengetahui kekurangan dalam pembelajaran secara cepat sehingga pendidik atau peserta didik dapat segera memperbaikinya.

Berdasarkan teori para ahli dapat disintesisikan bahwa bahan ajar digital merupakan perkembangan dari bahan ajar cetak yang memanfaatkan teknologi, memberikan manfaat untuk pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, interaktif dan dapat disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Heyzine Flipbook

a. Pengertian Heyzine Flipbook

Heyzine Flipbook merupakan media elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan menggabungkan

animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih terlibat dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan fitur-fitur interaktif tersebut, *Heyzine Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karena penyajian informasi menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan konten melalui navigasi yang mudah digunakan, sehingga mereka dapat mengakses dan mengulang materi sesuai kebutuhan (Diani & Hartati, 2018:235).

Bahan ajar digital menggunakan Portable Document Format (PDF) dan mengunggah ke situs web *heyzine*. *Heyzine Flipbook* adalah situs web pengonversi pdf *flipbook* online gratis yang memberikan efek e-book yang dapat dibuka ke halaman manapun seperti buku. Dengan fitur ini, bahan ajar digital menjadi lebih interaktif dan menarik karena tampilan yang menyerupai buku fisik, namun dengan keunggulan aksesibilitas digital (Manzil, Sukanti, dan Thohir 2022:2).

Heyzine Flipbook yakni aplikasi yang berguna untuk menciptakan e-modul berbasis *flipbook*. Program berbasis web ini dapat mengubah file PDF menjadi berbagai bentuk publikasi digital, seperti buku, brosur, katalog dan majalah yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar tanpa perlu mengunduh (Khomaria & Puspasari, 2022).

Heyzine Flipbook merupakan suatu perangkat lunak yang dapat merubah file menjadi format buku digital yang dapat di bolak-balik dengan efek flash. *Flipbook* membuat buku digital menjadi mempunyai kemampuan untuk menjadi animasi flipping flash sehingga menarik yang membuat penggunanya merasakan interaktif terhadap buku digital tersebut. *Heyzine Flipbook* sebagai alat yang tidak hanya memudahkan konversi dokumen digital, tetapi juga meningkatkan pengalaman membaca yang lebih dinamis. Dengan efek flipping flash, pengguna dapat meraskan sensasi seperti membaca buku fisil, namun dengan keunggulan tambahan berupa interaktivitas yang lebih tinggi (Putra et al., 2023:2174).

Heyzine Flipbook merupakan sebuah inovasi dari buku ajar konvensional yang bersifat interaktif dengan beragam fitur dan navigasi. Pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya secara bertahap, sehingga pembaca dapat merasakan pengalaman membaca yang lebih intuitif (Syamsuri, 2023).

b. Fungsi *Heyzine Flipbook*

Menurut Abror et al., (2020:266) Dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar *Flipbook* memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keinginan dan minat belajar peserta didik.

Flipbook menawarkan pengalaman membaca yang lebih interaktif dengan tampilan menarik, efek membalik halaman seperti buku fisik, serta dukungan gambar dan multimedia. Hal ini dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar dan meningkatkan minat mereka terhadap materi yang disajikan.

- 2) Membantu peserta didik dalam tahap orientasi pelajaran sehingga menjadi lebih efektif. *Flipbook* dapat menyajikan materi secara terstruktur dan sistematis, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari sejak awal. Dengan adanya berbagai elemen visual dan fitur navigasi yang memudahkan, peserta didik dapat lebih cepat mengenali isi materi dan memahami pokok bahasan secara lebih jelas.
- 3) Meningkatkan efisiensi dalam penyampaian isi pelajaran. *Flipbook* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih ringkas, tetapi tetap informatif dan menarik. Dengan fitur interaktif seperti hyperlink, video, dan audio, peserta didik dapat memahami konsep secara lebih cepat tanpa harus membaca teks yang panjang dan monoton, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.
- 4) Memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan *flipbook*. Penggunaan *flipbook* dalam

pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan adaptif. *Flipbook* dapat diakses secara digital kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung metode pembelajaran yang fleksibel. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Heyzine Flipbook merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. *Heyzine Flipbook* menjadi inovasi yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik kedepannya (Irsan et al., 2021:3).

Menurut Erawati et al., (2022:73) fungsi *Heyzine Flipbook* membuat belajar menjadi interaktif karena memiliki efek animasi bergerak, video, foto, dan link dalam desainnya. Fitur-fitur tersebut yang ada di dalam *heyzine* memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan bahan ajar konvensional. Fungsi dari bahan ajar menggunakan *heyzine* yaitu bahan ajar digital yang memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi sehingga peserta didik dapat belajar dimana dan kapanpun. Dengan adanya bahan ajar digital ini

peserta didik mampu belajar secara mandiri dan lebih efisien dalam proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2023:2).

Menurut Salsabillah (2023:19) *Heyzine Flipbook* digunakan untuk menjadikan buku digital menjadi interaktif, menarik, dan hemat biaya. *Heyzine* ini menonjol antarmuka yang intuitif memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mengonversi dokumen atau gambar menjadi *flipbook* yang menarik.

c. Kelebihan *Heyzine Flipbook*

Kelebihan dari *Heyzine Flipbook* sendiri terletak pada keberagaman dan daya tarik isi materi yang lebih variatif dibandingkan buku cetak pada umumnya. Hal ini membuat *heyzine* lebih praktis, sehingga diharapkan dapat memvisualisasikan materi dan informasi yang valid kepada peserta didik. *Flipbook* memungkinkan interaksi antara peserta didik dengan konten yang disajikan melalui fitur yang ada, seperti berpindah dari halaman satu ke halaman lainnya, sehingga ketika halaman dibolak balik dengan cepat maka animasi membalikkan buku menjadi terlihat (Damayanti & Raharjo, 2020:444).

Heyzine Flipbook dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, kalimat dan gambar yang dilengkapi dengan warna-warna sehingga menarik perhatian peserta didik dan mereka akan lebih antusias dalam memahami materi yang

disajikan. Proses pembuatannya mudah dan biayanya terjangkau, serta *flipbook* ini dapat dengan mudah dibawa kemana saja, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Heyzine Flipbook* tidak hanya membuat pembelajaran lebih efektif, tetapi juga mendukung fleksibilitas belajar di berbagai situasi (Talitha et al., 2023:172).

Kelebihan *Heyzine Flipbook* dapat berisi informasi dalam bentuk buku digital. Pembaca dapat mengaksesnya dengan mudah kapan saja dan dimana saja karena bersifat digital. Artinya *flipbook* tidak terbatas oleh waktu dan tempat seperti buku cetak, sehingga lebih fleksibel digunakan. Pengembangan *flipbook* dapat dilakukan dengan dukungan dan teknologi yang ada, seperti penambahan elemen visual dan interaktif, nantinya penyajian informasi akan terlihat lebih menarik dan mudah dipahami (Qouri et al., 2023:2).

Menurut Prastiwi (2024:6) *Heyzine Flipbook* tidak memerlukan install aplikasi cukup dapat diakses melalui google chrome. Selain itu, *heyzine* juga dapat dibagikan secara online dengan canva, sehingga lebih memudahkan kita dalam membuat e-book. Kemudahan akses ini menjadikan Heyzine Flipbook sebagai solusi praktis dalam pembuatan dan distribusi bahan ajar digital. Dengan hanya menggunakan Google Chrome, pengguna tidak perlu repot menginstal aplikasi

tambahan, sehingga dapat langsung mengakses dan mengedit Flipbook kapan saja dan di mana saja. Selain itu, integrasinya dengan Canva memungkinkan pengguna untuk mendesain e-book dengan lebih kreatif dan menarik sebelum mengubahnya menjadi *Flipbook*.

d. Kekurangan *Heyzine Flipbook*

Kharohmah (2023:26) mengemukakan tiga kekurangan *heyzine flipbook* yaitu antara lain:

- 1) Penggunaannya menggunakan internet. *Heyzine Flipbook* merupakan platform berbasis digital yang dapat diakses melalui browser. Oleh karena itu, pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil untuk menggunakannya. Hal ini bisa menjadi tantangan bagi mereka yang berada di wilayah dengan akses internet yang terbatas atau bagi yang tidak memiliki kuota internet yang memadai. Selain itu, gangguan jaringan juga dapat menyebabkan masalah dalam akses, yang semakin membatasi pengalaman pengguna.
- 2) Pemanfaatan dalam jangka waktu yang lama berdampak pada mata yang semakin lelah, karena *Heyzine Flipbook* bersifat digital, pengguna perlu mengakses materi melalui layar perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone. Paparan layar yang berlangsung lama dapat menyebabkan kelelahan mata, yang ditandai dengan gejala seperti mata

kering, sakit kepala, atau gangguan penglihatan sementara. Kondisi ini tentu dapat mengurangi kenyamanan saat belajar, terutama bagi mereka yang harus menggunakan *flipbook* dalam jangka waktu yang lama.

- 3) Dalam menyusun media ini memerlukan proses yang lama. Proses pembuatan media interaktif *Heyzine Flipbook* melibatkan berbagai tahap, mulai dari penyusunan materi, desain tampilan, pengolahan gambar dan animasi, hingga pengunggahan dan penyetingan interaktivitas. Proses ini tidak hanya memerlukan waktu, tetapi juga keterampilan teknis dan kreativitas agar hasil akhirnya menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, penting untuk melakukan uji coba dan revisi agar *flipbook* dapat berfungsi secara optimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penggunaan pada *heyzine flipbook* terkadang tedapat disertai dengan kecepatan halaman yang mengganggu dan tampilan yang kurang optimal untuk pengguna. Kecepatan halaman yang mengganggu bisa membuat pembaca kesulitan dalam berpindah halaman, terutama jika perangkat atau koneksi internet yang digunakan kurang mendukung. Selain itu, tampilan yang kurang optimal dapat mengurangi efektivitas penyampaian informasi, terutama jika teks atau gambar tidak terbaca dengan jelas. Oleh karena itu, dalam pengembangan Heyzine Flipbook,

penting untuk memastikan desain yang responsif, ukuran file yang tidak terlalu besar, serta kompatibilitas dengan berbagai perangkat agar pengalaman pengguna tetap nyaman dan efektif (Ramadhani et al., 2023:12).

Auwaliyah et al. (2023:50) berpendapat dalam menggunakan *heyzine flipbook* memerlukan kuota atau paket data, jika pengguna berada di area dengan sinyal internet yang kurang stabil, mereka akan mengalami kesulitan dalam menggunakan bahan ajar digital. Selain itu, biaya untuk data internet masih tergolong mahal bagi sebagian masyarakat. Kondisi ini tentu menjadi tantangan bagi beberapa pengguna, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah dengan akses internet terbatas atau memiliki keterbatasan finansial. Jika koneksi internet tidak stabil, proses membuka dan membaca *Heyzine Flipbook* bisa terhambat, bahkan gagal dimuat sepenuhnya. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran digital yang seharusnya lebih praktis dan fleksibel. Oleh karena itu, diperlukan solusi alternatif, seperti menyediakan versi offline atau mengoptimalkan ukuran file agar lebih ringan, sehingga pengguna tetap dapat mengakses bahan ajar tanpa terlalu bergantung pada koneksi internet yang cepat dan biaya data yang tinggi.

Bedasarkan teori para ahli dapat disintesis bahwa *Heyzine Flipbook* merupakan perangkat lunak yang mengubah file menjadi buku digital dengan efek flip yang menarik. Ini memberikan pengalaman interaktif bagi pengguna. Selain itu, inovasi dari buku ajar biasa yang menawarkan fitur dan navigasi yang memudahkan pengguna berpindah antar halaman.

c. Materi Teks Eksposisi

Teks Eksposisi merupakan wacana yang bertujuan untuk memberi tahu, mengupas, menguraikan, atau menerangkan sesuatu berupa informasi yang kita baca sehari-hari di dalam media massa serta di paparkan dengan tujuan memperluas pandangan dan pengetahuan pembaca. Teks ini biasanya disajikan dengan gaya bahasa yang jelas, lugas, dan bersifat objektif agar mudah dipahami oleh pembaca. Struktur teks eksposisi umumnya terdiri dari tesis, argumentasi, dan penegasan ulang yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan.

Teks Eksposisi merupakan teks yang membahas suatu masalah dengan disertai argumen dan fakta-fakta yang relevan. Di dalam teks eksposisi terdapat beragam tanggapan, penilaian, saran, sugesti, dorongan atau ajakan-ajakan tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa teks eksposisi tidak hanya menyampaikan informasi secara objektif, tetapi juga berupaya membangun pemahaman dan memengaruhi pola pikir pembaca berdasarkan fakta yang relevan (Kosasih &

Endang Kurniawan, 2019:243).

Latifah dan Hasan (2020) berpendapat bahwa eksposisi adalah paragraf yang bertujuan untuk memperjelas informasi terkini dan menjelaskannya menjadi pengetahuan yang dapat mengajak serta mendorong pembaca untuk memahami dan menerima realitas yang ada. Teks eksposisi dapat mendorong kita untuk berpikir kritis dalam menyikapi berbagai isu yang berkembang di masyarakat.

Eksposisi secara leksikal berasal dari bahasa Inggris *exposition*, yang artinya “membuka”. Teks eksposisi merupakan teks yang dibangun oleh pendapat atau opini yang ditujukan untuk memperluas pandangan dan pengetahuan pembacanya (Maelasari, 2020:44).

Berdasarkan teori para ahli dapat disintesis bahwa Teks Eksposisi merupakan teks yang membahas masalah dengan argumen dan fakta yang relevan. Teks ini juga mencakup berbagai tanggapan, penilaian, dan saran untuk pembaca dengan tujuan untuk memperjelas informasi terbaru dan menjadikannya pengetahuan yang mendorong pembaca untuk memahami dan menerima realitas.

B. Hasil Penelitian Relavan

1. Penelitian Millati dan Setyasto (2023) dengan judul penelitian ‘Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar’ dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar elektronik berbasis *flipbook*

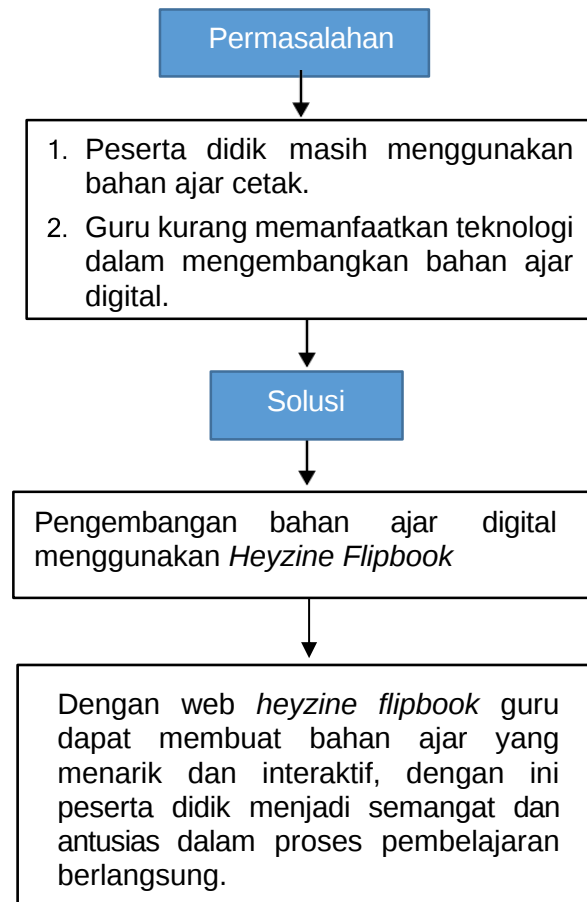
layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Srandol Wetan 06 berdasarkan hasil validasi dengan skor 69 untuk aspek materi, 83 untuk aspek media dan analisis kebahasaan diperoleh skor 45 dengan kriteria layak., dimana ketiganya berada dalam kriteria sangat valid, serta presentase skor keterbacaan dari peserta didik adalah 99% dengan kriteria sangat positif. Bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan minat belajar dengan nilai N-gain yaitu 0,658 dalam kriteria sedang. Bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* memperoleh tanggapan yang sangat positif dari siswa berdasarkan dari pengisian angket tanggapan dengan presentase 98,46% pada kriteria sangat positif.

2. Penelitian Santi et al. (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis *Flipbook* Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar” dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar siklus air berbasis *flipbook* digital pada kelas V Sekolah Dasar dikategorikan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Adapun hasil validasi oleh validator memperoleh nilai rata rata 85,46% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan angket respon peserta didik berada pada kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 83,25%.

3. Penelitian Materi, dkk (2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Heyzine* Pada Materi Suhu Dan Kalor” dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar digital menggunakan *heyzine* terbukti valid, menarik, dan sangat layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Hasil penelitian dari uji validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dengan rata-rata aspek kevalidan 98%, dan hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar digital valid dan sangat layak untuk digunakan dengan memperoleh persentase 93%. Pada tahap uji coba terbatas sebanyak 23 peserta didik memberikan respons yang positif terhadap bahan ajar digital yang digunakan.
4. Penelitian (Nafingah & Suciptaningsih, 2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi *Heyzine* Untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD” dalam penelitian ini masuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan bahwa guru dan siswa sangat memerlukan bahan ajar interaktif berbantuan *heyzine* flipbooks. Hasil validasi dari ahli media memperoleh 82,3% dimana dikategorikan sangat layak. Hasil validasi Ahli materi memperoleh nilai 84,5% dengan kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan hasil dari uji coba skala kecil mendapatkan nilai rata-rata 92%.

C. Kerangka Berpikir

Bedasarkan teori yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi. Dijelaskan diatas bahwa bahan ajar digital adalah transformasi dari bahan ajar cetak yang mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sedangkan *Heyzine flipbook* adalah perangkat lunak inovatif yang mengubah file menjadi buku digital interaktif dengan efek membalik halaman. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan modern, terutama dalam konteks pembelajaran. Di dalamnya, pengguna dapat menyematkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio, video, tautan, hingga animasi. Untuk lebih lengkapnya, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Produk yang Dihasilkan

Produk yang akan dihasilkan oleh peneliti ini adalah berupa bahan ajar dengan menggunakan teknologi. Teknologi yang digunakan peneliti untuk membuat bahan ajar yaitu dengan menggunakan website yang bernama *heyzine flipbook*. Peneliti ini menggunakan desain dengan berbantuan dari canva kemudian di upload ke platform *heyzine flipbook*. Lalu ketika sudah di upload ke *heyzine* dikembangkan kembali menjadi bahan ajar yang interaktif. Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa

dipakai sesuai yang kita inginkan. Pada website *heyzine flipbook* ini terdapat fitur, misalnya seperti penambahan link, gambar, video, audio, dsb sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mendengarkan pelajaran dan tidak merasakan bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini materi yang dipilih berdasarkan analisis data, peneliti menentukan materi yang akan dimuat dalam bahan ajar serta merancang produk dengan menggunakan fitur yang ada dalam website *heyzine flipbook*. Fitur ini mudah digunakan untuk guru maupun peserta didik, hal ini tentu dapat membantu guru dalam menciptakan bahan ajar digital yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2020:297) *Research and Development (R&D)* adalah Metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan (*R&D*) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk- produk yang digunakan dalam pendidikan (Fayrus & Slamet, 2021:1). Melalui proses ini, tujuan utamanya adalah menciptakan produk pendidikan yang teruji validitasnya sehingga memberikan dampak positif dalam penggunaannya.

Penelitian *Research and Development (R&D)* adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Judijanto, dkk., 2024:1). Secara terstruktur, proses ini berupaya mewujudkan inovasi produk yang orisinal atau meningkatkan mutu produk yang telah ada.

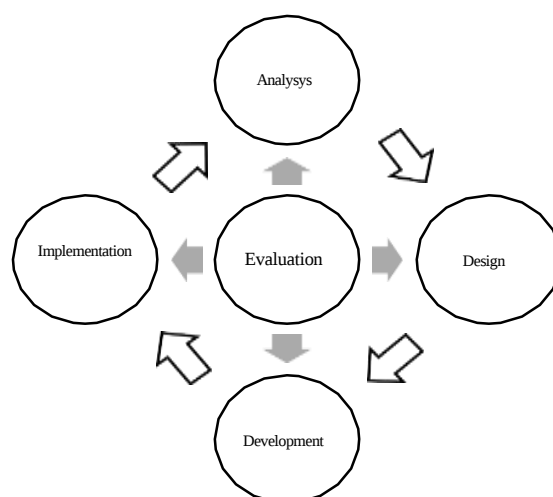
Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi Teks

Eksposisi. Penelitian pengembangan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* dilakukan dengan kegiatan studi pendahuluan yaitu analisis untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan guru dan peserta didik serta untuk mengetahui apakah guru telah menerapkan bahan ajar digital.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan adalah langkah yang diambil sebagai pedoman untuk mendapatkan hasil data yang diharapkan secara runtut. Model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu ADDIE. Menurut Mariam & Nam (dalam Waruwu, 2024) tahapan pengembangan model ADDIE meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Langkah-langkah pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 1 Diagram Tahapan ADDIE (Waruwu, 2024)

Tahapan-tahapan pada pengembangan ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini dilakukan peneliti untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang mendasari pengembangan produk yang akan dilakukan sehingga menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya.

2) Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini peneliti mulai merancang apa saja yang akan diperlukan untuk membuat dari mulai konsep sampai terciptanya produk tersebut berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya.

3) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dimulainya dengan pengerjaan produk yang telah dirancang sebelumnya. Setelah produk tersebut tercipta, peneliti selanjutnya dapat mengkonsultasi kepada validasi dari para ahli untuk dilakukannya pengujian validitas produk maupun perbaikan sehingga memperoleh hasil yang layak.

4) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan perbaikan desain sebelumnya yang telah dihasilkan berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli untuk memperoleh umpan

balik terhadap produk yang dibuat apakah sudah sesuai dan dapat membantu proses pembelajaran. Peneliti akan mengimplementasikan produk yang telah dilakukan perbaikan dari hasil validasi oleh para ahli. Produk yang telah diuji-cobakan nanti kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk melalui angket.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan produk. Hal ini bisa dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik dan para ahli, sehingga peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari produk yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan

Menurut Alfah (2020:24) Pengembangan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* terdiri dari beberapa tahapan dengan menggunakan model ADDIE, sebagai berikut:

a. Analisis (*Analyze*)

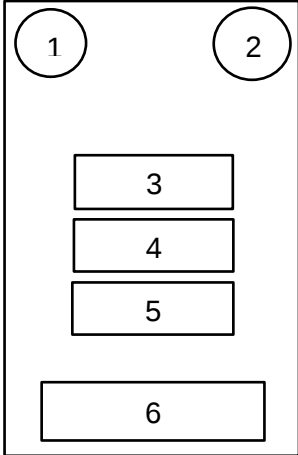
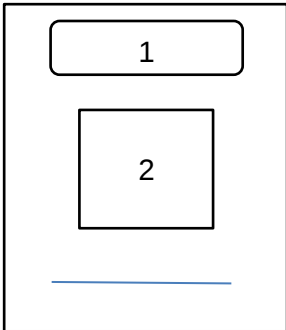
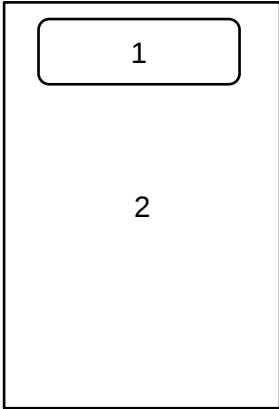
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi awal yang ada di lokasi penelitian yang digunakan yaitu SDN Polisi 4. Peneliti melakukan studi lapangan dengan mengobservasi dan mewawancarai guru wali kelas V mengenai penggunaan bahan ajar, kondisi pembelajaran

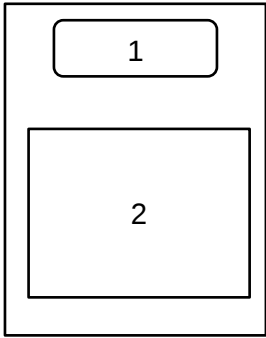
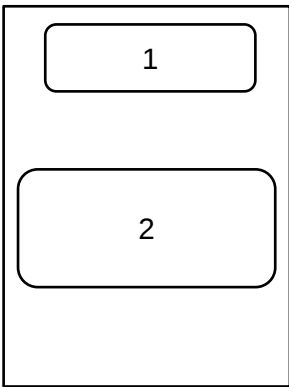
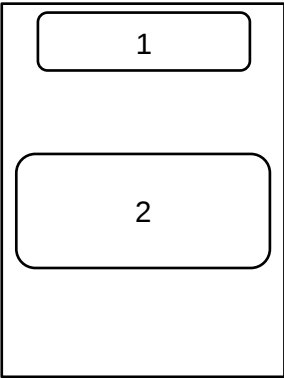
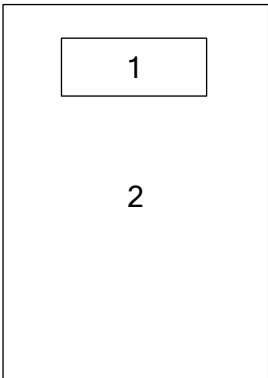
yang telah dilakukan, serta menganalisis karakteristik peserta didik terhadap kebutuhan pengembangan bahan ajar digital dengan memanfaatkan *heyzine flipbook* untuk menunjang keberhasilan yang dikembangkan.

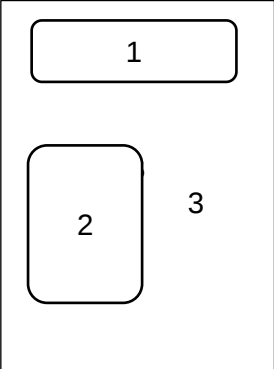
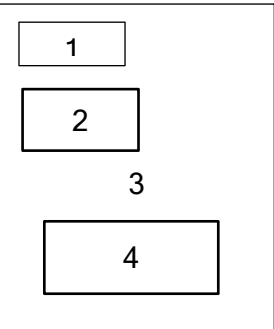
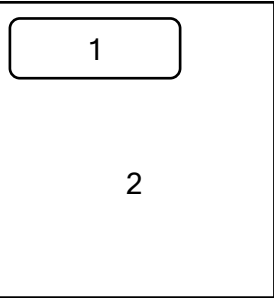
b. Tahap Perancangan (*Design*)

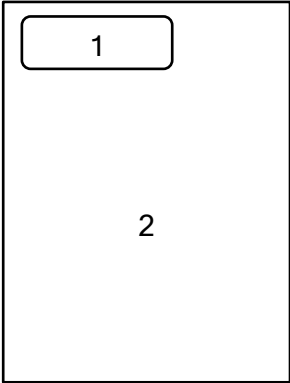
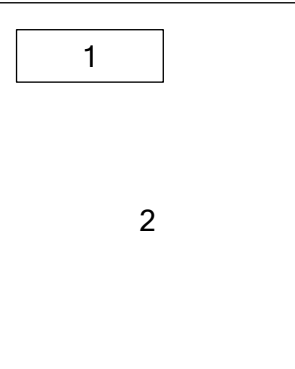
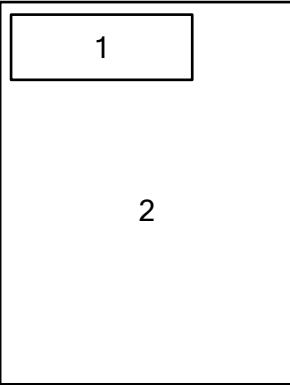
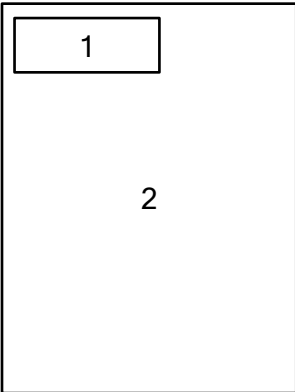
Peneliti akan membuat draf atau rancangan awal dan materi yang akan digunakan dengan menyesuaikan materi yang ada. Pada tahap ini adalah tahapan awal untuk menetapkan desain bahan ajar dan menyempurnakannya sebelum menghasilkan produk akhir yang optimal. Peneliti akan menggunakan berbagai referensi-refensi yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan, kemudian setelah ini, membuat rancangan dari awal sampai akhir, lalu membuat susunan produk yang akan dibuat secara berurut yang nantinya tampilan bahan ajar digital ini cocok untuk diterapkan di tingkat SD. Setelah tahap di atas dilakukan, peneliti akan menambahkan fitur-fitur tambahan pada produk yang akan dikembangkan untuk membuat kemenarikan pada produk yang telah dibuat.

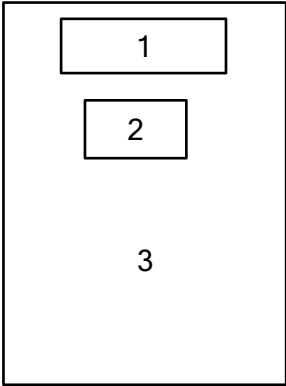
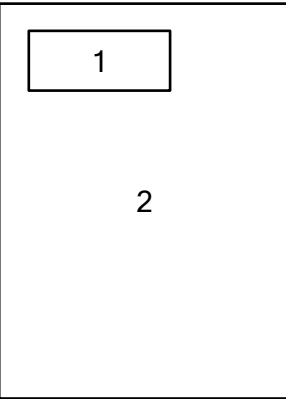
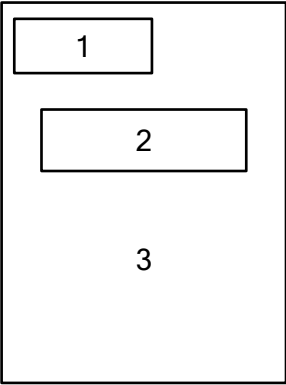
Tabel 3. 1 Storyboard Pengembangan Bahan Ajar Digital

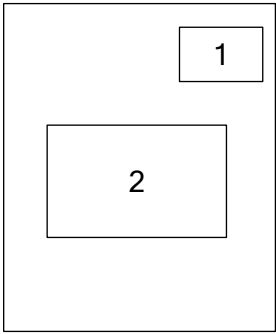
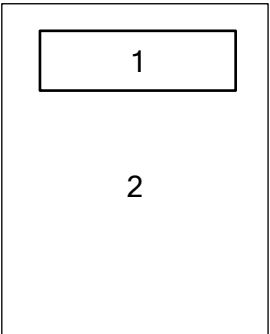
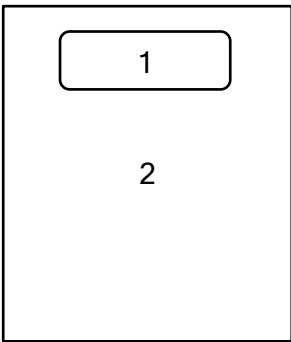
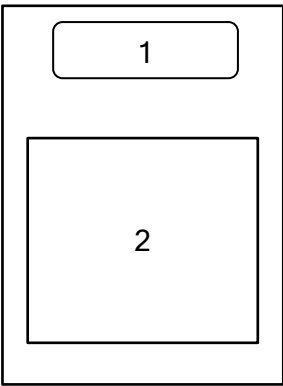
No	Bagian Desain Canva	Kerangka Desain	Keterangan
1	Cover		1. Logo Universitas Pakuan berada di kiri atas. 2. Logo kampus mengajar dan kampus merdeka berada di bagian kanan atas. 3. Bagian Tengah terdapat kelas. 4. Bagian Tengah terdapat nama pembuat. 5. Bagian Tengah terdapat kelas. 6. Bagian Tengah terdapat nama dosen pembimbing.
2	Profil Penulis		1. Terdapat judul "Profil Penulis". 2. Foto profil penulis. 3. Isi biodata penulis.
3	Prakata		1. Terdapat judul Prakata. 2. Bagian tengah berisikan isi dari prakata dan terdapat tempat, bulan, tahun dan keterangan penulis.

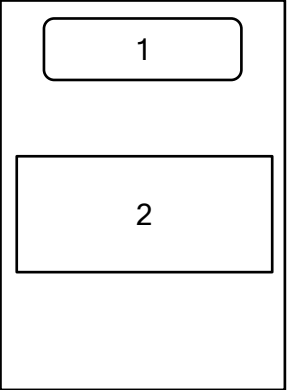
4	Daftar Isi		1. Pada bagian atas terdapat judul "Daftar Isi". 2. Pada bagian tengah terdapat pilihan daftar isi.
5	Capaian Pembelajaran		1. Pada bagian atas terdapat judul "Capaian Pembelajaran". 2. Pada bagian tengah berisikan isi capaian pembelajaran.
6	Tujuan Pembelajaran		1. Pada bagian atas terdapat judul "Tujuan Pembelajaran". 2. Pada bagian tengah berisikan isi tujuan pembelajaran.
7	Petunjuk Penggunaan		1. Pada bagian atas terdapat judul "Petunjuk Penggunaan". 2. Pada bagian tengah berisikan isi petunjuk penggunaan.

8	Peta Konsep		1. Pada bagian atas terdapat judul “Peta Konsep”. 2. Samping Kiri judul “Teks Eksposisi” 3. Point-point dari teks eksposisi.
9.	Pengertian Teks Eksposisi		1. Pada bagian kiri atas terdapat perintah “Ayo Membaca”. 2. Dibawah bagian perintah, terdapat judul. 3. Bagian tengah terdapat isi dari materi. 4. Bagian bawah terdapat tayangan video mengenai materi teks eksposisi beserta <i>link youtube</i>.
10	Tujuan Teks Eksposisi		1. Pada bagian pojok kiri atas terdapat judul. 2. Pada bagian tengah berisikan isi materi.

11	Ciri-ciri Teks Eksposisi		1. Pada bagian pojok kiri atas terdapat judul “Ciri-ciri Teks Eksposisi”. 2. Pada bagian tengah berisikan isi dari “Ciri-ciri Teks Eksposisi.”
12	Struktur Teks Eksposisi		1. Pada bagian pojok kiri atas terdapat judul “Struktur Teks Eksposisi”. 2. Pada bagian tengah berisikan isi dari “Struktur Teks Eksposisi”.
13	Pemahaman Informasi		1. Pada bagian pojok kiri atas terdapat judul. 2. Pada bagian tengah terdapat perintah untuk memperhatikan tayangan video beserta <i>link youtube</i>.
14	Langkah-langkah Menulis Teks Eksposisi		1. Pada bagian pojok kiri atas terdapat judul. 2. Pada bagian tengah terdapat beberapa langkah menulis teks eksposisi.

15	Contoh 1 Teks Eksposisi		1. Pada bagian atas terdapat judul “Contoh 1 Teks Eksposisi”. 2. Pada bagian terdapat tema dari teks eksposisi. 3. Pada bagian bawah berisikan teks tentang “sarapan pagi” beserta dengan strukturnya.
16	Analisis Ciri Teks Eksposisi		1. Pada bagian pojok kiri atas terdapat judul. 2. Pada bagian tengah berisi analisis ciri teks eksposisi dari judul “sarapan pagi”.
17	Contoh 2 Teks Eksposisi		1. Pada bagian kiri atas terdapat judul “contoh 2 teks eksposisi”. 2. Pada bagian tengah terdapat tema dari teks eksposisi. 3. Pada bagian bawah, isi teks sesuai dengan strukturnya.

18	Ayo Berlatih!		1. Pada bagian kanan atas terdapat perintah untuk "Ayo Berlatih". 2. Pada bagian tengah berisikan penjelasan dari perintah.
18	Evaluasi		1. Pada bagian tengah atas terdapat judul "Evaluasi". 2. Pada bagian tengah terdapat perintah dan <i>link wordwall</i>.
19	Rangkuman		1. Bagian atas terdapat judul "Rangkuman". 2. Bagian bawah terdapat isi rangkuman.
20	Glosarium		1. Bagian atas terdapat judul "Glosarium". 2. Bagian tengah terdapat isi glosarium.

21	Daftar Pustaka		1. Bagian atas terdapat judul "Daftar Pustaka". 2. Bagian tengah terdapat isi daftar pustaka.
----	----------------	---	--

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini lanjutan dari desain yang telah dirancang. Peneliti akan membuat *flipbook* sesuai desain yang telah dirancang menggunakan fitur-fitur yang telah dikumpulkan pada tahap desain. Sebelum diujicobakan ke responden, produk yang telah dikembangkan akan divalidasi dan dinilai oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil dari proses ini yaitu adanya masukan dan saran tambahan pada desain dan pengembangan produk yang telah dilakukan. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

1) Ahli Materi

Ahli materi berperan untuk menguji kelayakan materi produk. Ahli materi pada pengembangan ini adalah seorang sarjana pendidikan guru sekolah dasar. Ahli materi memberikan penilaian dan saran terhadap materi yang sudah

dibuat dalam bahan ajar digital.

2) Ahli Bahasa

Ahli bahasa berperan untuk menguji unsur-unsur bahasa yang ada pada bahan ajar digital. Ahli bahasa dalam pengembangan ini adalah seorang dosen. Ahli bahasa tersebut memberikan kritik dan saran terhadap tata bahasa pada bahan ajar digital yang dikembangkan.

3) Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media ini adalah seorang yang ahli dalam ilmu komputer. Ahli media berfungsi untuk memberikan penilaian, komentar, dan saran tentang bahan ajar digital yang sedang dikembangkan terkait desain tampilan, fitur, dan desain isi.

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Validator telah memberikan penilaian terhadap produk. Selanjutnya produk akan diimplementasikan pada para peserta didik kelas V dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dan guru memberikan respon terkait penggunaan bahan ajar digital berbantuan *heyzine* melalui sebuah angket respon peserta didik. Angket yang digunakan adalah instrumen untuk mengukur kelayakan bahan ajar digital.

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1.	Putri Dwi Lestari E, S.Pd	Materi	SD Negeri Panaragan 1
2.	Roy Efendi, M.Pd.	Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Aries Maesya, M.Kom.	Media	Universitas Pakuan

Tabel 3.2 Validator

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan produk. Bahan ajar *flipbook* yang telah diujikan akan diukur keefektifan penggunaannya. Adapun evaluasi ini nanti akan menggunakan instrumen pengukuran yang dapat menguji efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* tersebut.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas V di sekolah SDN Panaragan 1 yang berlokasi di JL. Veteran No.37, RT.01/RW.03, Panaragan, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor. Peneliti memilih tempat pengembangan di sekolah tersebut, karena sekolah ini terdapat permasalahan tentang bahan ajar yang belum bervariasi sehingga peneliti ingin menjadikan bahan pengembangan dan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Oktober 2024. Masa pelaksanaan tersebut terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian selesai.

Tabel 3. 3 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan (2024-2025)																											
		Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																												
2	Ujian Seminar Proposal																												
3	Bimbingan Skripsi																												
4	Penyusunan bahan ajar digital berbantuan <i>heyzone flipbook</i>																												
6	Validasi ahli																												
7	Uji coba																												
8	Pengolahan data																												
9	Pelaporan hasil penelitian																												
10	Sidang Skripsi																												

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapat atau memperoleh data. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Angket ini digunakan untuk memverifikasi validitas ahli dan respon peserta didik. Sedangkan yang digunakan pada tahap analisis kebutuhan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun tekniknya sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Kegiatan observasi ini digunakan untuk mengetahui penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran serta menganalisis bagaimana proses pembelajaran antara guru dan peserta didik, sehingga dapat mengetahui cara belajar mengajar di SDN Panaragan 1.

b. Teknik Wawancara

Kegiatan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan peserta didik pada kelas V dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Wawancara ini dilakukan guna untuk mengetahui kebutuhan media dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Teknik Angket

Angket disebut dengan kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang memberikan responden sejumlah pertanyaan atau pertanyaan tertulis yang sudah disiapkan untuk dijawab. Penggunaan angket ini bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam beserta menghimpun data ketika proses membuat media pembelajaran bahan ajar digital.

d. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan yang

dilakukan dan sebagai bukti proses penelitian ini benar adanya dan akan dilakukan oleh peneliti.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Instrumen penelitian harus valid agar dapat menghasilkan data yang akurat dan tepercaya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan langsung peserta didik di sekolah saat pembelajaran untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam kelas, sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Bahan ajar yang peserta didik gunakan saat ini sudah menggunakan IT		
2.	Peserta didik antusias dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan		
3.	Bahan ajar yang digunakan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi		
4.	Bahan ajar yang menarik dengan menggunakan teknologi dapat membuat antusias peserta didik meningkat		

No	Pernyataan	Ya	Tidak
5.	dibutuhkan bahan ajar IT yang menarik untuk peserta didik dalam pembelajaran		
6.	Peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas		
7.	Peserta didik menunjukkan semangat yang tinggi selama pembelajaran		
8.	Pada saat pembelajaran, peserta didik menggunakan bahan ajar berupa buku siswa		
9.	Bahan ajar berupa buku siswa yang digunakan dapat efektif bagi peserta didik		
10.	Bahan ajar berupa buku siswa yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik		

b. Instrumen Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan untuk mengetahui pembelajaran dan penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V.

Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah peserta didik di kelas V SDN Panaragan 1?	
2.	Menurut Ibu bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas	

No	Pertanyaan	Jawaban
	V?	
3.	Jenis bahan ajar apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran?	
4.	Apakah Ibu pernah menggunakan bahan ajar berbasis IT?	
5.	Bagaimana respon peserta didik saat menggunakan bahan ajar digital tersebut?	
6	Dalam melaksanakan pembelajaran, apa saja yang menjadi kendala bagi Ibu?	
7	Apakah ada hambatan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	
8	Apakah ibu pernah menggunakan <i>heyzine</i> untuk bahan ajar digital?	
9	Apakah ibu setuju jika peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa digital dengan menggunakan media <i>heyzine flipbook</i> ?	
10.	Jika sekiranya pengembangan bahan ajar digital membutuhkan media elektronik seperti smarthphone, apakah di sekolah ini memperkenankan peserta didik untuk membawa hp?	

c. Angket

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan bahan ajar digital yang diberikan kepada validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut kisi-kisi validasi produk sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Penyajian	1) Materi yang disajikan relevan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran 2) Materi yang disajikan dapat meningkatkan daya serap peserta didik 3) Kelengkapan pada bahan ajar digital menggunakan <i>Heyzine flipbook</i>	1, 2, 3
2.	Kelayakan materi	4) Konsep materi yang disajikan runtut 5) Kejelasan dalam materi 6) Materi yang disajikan dipahami dengan mudah 7) Menyajikan materi sesuai dengan karakter peserta didik 8) Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotor dan efektif	4, 5, 6, 7, 8
3.	Penampilan dan pemahaman materi	9) Penggunaan bahan ajar digital memudahkan peserta didik dalam materi.	9, 10, 11

		10) Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik. 11) Gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan materi.	
4.	Bahasa	12) Kejelasan tulisan/huruf yang digunakan 13) Bahasa yang digunakan menarik dan mampu mempertahankan minat peserta didik untuk membaca 14) Bahasa yang digunakan komunikatif 15) Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikirnya peserta didik	11, 12, 13, 14,15

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
----	-------	-----------	-------------

1.	Kelugasan	1) Kalimat yang digunakan mudah dipahami. 2) Kalimat yang digunakan sederhana. 3) Teks bacaan jelas 4) Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit 5) Kejelasan informasi sesuai	1, 2, 3, 4, 5
2.	Komunikatif	6) Bahasa mudah dipahami. 7) Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang peserta didik dalam membaca bahan ajar digital. 8) Bahasa yang digunakan dapat menyampaikan informasi secara jelas dan tepat 9) Bahasa sesuai dengan karakter peserta didik 10) Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik	6, 7, 8, 9, 10
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	11) Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 12) Kesuaian penggunaan	10, 11, 12, 13,14

		<i>symbol</i> dan tanda baca 13) Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik 14) Penggunaan bahasa baku	
4.	Penampilan dan pemahaman materi	15) Penggunaan bahasa efektif dan efisien	15

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan desain gambar	1) Tampilan layar yang menarik pada desain bahan ajar digital. 2) Tampilan yang rapih dan mudah dipahami. 3) Komposisi dan kesesuaian warna tepat 4) Kualitas gambar 5) Penempatan gambar yang tepat 6) Ketepatan gambar dengan materi	1, 2, 3, 4, 5, 6

2.	Desain teks	7) Kesesuaian tampilan font dan background 8) Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca 9) Ketepatan teks dengan warna latar 10) Warna judul kontras dengan warna latar 11) Penggunaan jarak dan baris	7, 8, 9, 10, 11
3.	Penampilan dan Pemahaman materi	12) Penggunaan bahan ajar memudahkan peserta didik dalam materi 13) Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik 14) Gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan materi	12, 13, 14
4.	Kemudahan Penggunaan	15) Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar digital dengan menggunakan <i>Heyzine flipbook</i> pada HP/PC	15

c. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengumpulkan

respom guru terkait penggunaan bahan ajar digital berbantuan *heyzine* melalui sebuah instrument yang diberikan kepada guru.

Tabel 3. 9 Lembar Angket Respon Guru

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar digital berbantuan <i>heyzine flipbook</i> mudah diterapkan di dalam pembelajaran.					
2	Bahan ajar digital berbantuan <i>heyzine flipbook</i> mampu menjadi salah satu sumber belajar yang efektif dan efisien di dalam pembelajaran.					
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.					
4	Tampilan tulisan pada cover/sampul jelas dan sesuai.					
5	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi.					
6	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas.					
7	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar digital dapat saya pahami dengan baik.					
8	Saya tertarik dengan bahan ajar digital karena menggunakan teknologi informasi.					
9	Saya menyukai bahan ajar digital karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dipelajari.					
10	Bahan ajar digital berbantuan <i>heyzine flipbook</i> ini membantu saya di dalam materi Teks Eksposisi.					

d. Angket Respon Peserta didik

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan respon peserta didik terkait dengan penggunaan bahan ajar digital yang dikembangkan oleh peneliti dengan berbantuan *heyzine* melalui sebuah instrumen yang diberikan peserta didik.

Tabel 3. 10 Lembar Angket Respon Peserta Didik

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya mudah menggunakan bahan ajar digital menggunakan <i>heyzine</i> dalam pembelajaran.					
2	Tampilan bahan ajar yang menarik, sehingga saya senang menggunakannya.					
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.					
4	Tampilan tulisan pada cover/sampul jelas dan sesuai.					
5	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi.					
6	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas.					
7	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar digital dapat saya pahami dengan baik.					
8	Saya tertarik dengan bahan ajar digital karena menggunakan teknologi informasi.					
9	Saya menyukai bahan ajar digital karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dipelajari.					
10	Bahan ajar digital berbantuan <i>heyzine flipbook</i> ini membantu saya di dalam materi Teks Eksposisi.					

D. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah proses sistematis untuk mengurai, menginterpretasikan, dan mengolah data untuk menghasilkan kesimpulan yang bermanfaat. Teknik ini digunakan untuk menyimpulkan penggunaan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Polisi 4, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif yang dijelaskan sebaga berikut:

1) Analisis data kualitatif

Data kualitatif ini menggambarkan pada hasil deskriptif yang melalui wawancara, observasi, saran dan masukan yang diterima. Setelah semua data terkumpul di analisis secara mendalam untuk menggambarkan kondisi yang ada.

2) Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada subjek uji coba. Data hasil kuantitatif digunakan untuk menentukan kelayakan bahan ajar digital berbantuan *heyzine*. Adapun data kuantitatif yang digunakan sebagai berikut:

a. Angket Validitas Ahli

Penggunaan angket ditujukan untuk mengetahui kevalidan instrument. Dalam pengembangan bahan ajar digital ini,

validitas dimaksudkan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert yang ditafsirkan ke dalam 1-5. Masing-masing menunjukkan kriteria (1) Sangat Tidak Layak, (2) Kurang Layak, (3) Cukup Layak, (4) Layak, (5) Sangat Layak. Hasil data dari validitas tersebut kemudian di analisis menggunakan perhitungan skor. Berikut adalah rumus untuk mengelola data sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

(Sumber: Fitri & Haryanti, 2020:265)

Rumus untuk mengolah data berupa presentase adalah sebagai berikut:

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

Sumber: Fitri & Haryanti, 2020:265

Keterangan

P : Presentasi skor yang diperoleh

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$: Jumlah total skor maksimal

100 % : Konstanta

Untuk menafsirkan hasil analisis data, gunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81 -100 %	Sangat Layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Kurang Layak
4.	21 – 40 %	Tidak Layak
5.	<20 %	Sangat Tidak Layak

Sumber: Fitri & Haryanti, 2020:265)

b. Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Angket ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks eksposisi.. Adapun rumus dalam pengolahan data hasil respon peserta didik dan guru sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 3. 13 Kriteria Respon Peserta Didik

Presentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat baik
61 % - 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup baik
21 % - 40 %	Kurang baik
< 20 %	Sangat Tidak Baik

(Ferdiansyah dkk., 2020)

c. Soal Tes

Menurut Meltzer dalam (Fahrudin, 2022) untuk mengukur nilai pretest dan posttest menggunakan % N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Penentuan kriteria interpretasi N-Gain, dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Kriteria Interpretasi N-Gain

KRITERIA NILAI N-GAIN	
Tabel N-Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Meltzer dalam (Fahrudin, 2022)

Kemudian hasil nilai N-Gain dapat dikelompokkan ke

dalam tabel interpretasi kategori efektivitas N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
Persentase (%)	Tafsiran
0 < 40	Tidak Efektif
40 - 56	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Agustin (2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang harus dilakukan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Adapun tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini menjadi tahapan awal proses pengembangan ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran berlangsung. Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Panaragan 1 dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi meliputi tahapan berikut:

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Panaragan 1 Bogor menggunakan kurikulum merdeka. Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku cetak yang dimana hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan dan kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan kurikulum ini bahan ajar harus

lebih bervariasi dan interaktif. Oleh karena itu, guru harus memiliki kreativitas yang tinggi serta inovatif dalam mengembangkan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini membahas materi Teks Eksposisi kelas V Fase C BAB VII Sayangi Bumi. Pada kurikulum merdeka tentunya memiliki Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). CP dalam materi ini adalah peserta didik dapat mengidentifikasi konsep dasar teks eksposisi yang dimulai dari pengertian, tujuan, ciri-ciri, struktur, langkah-langkah menulis teks eksposisi dan contoh teks eksposisi. Dan TP pada materi ini adalah peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian, tujuan, ciri-ciri, struktur, langkah menulis teks eksposisi dan contoh teks eksposisi serta peserta didik dapat membuat teks eksposisi yang memuat tiga bagian struktur dengan urutan yang benar sesuai dengan tema yang sudah ditentukan.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada saat observasi di kelas V-B Sekolah Dasar Negeri Panaragan 1 Bogor, pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang interaktif dan bervariasi serta dapat memanfaatkan perkembangan teknologi. Oleh

karena itu pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa bosan dan jenuh sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melaksanakan penelitian di kelas V-B SDN Panaragan 1 Bogor dengan total 33 peserta didik. Tahapan uji efektivitas dan penelitian respon peserta didik terhadap bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi sangat layak digunakan karena membuat motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat dan peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran yang melibatkan teknologi.

c. Analisis Kebutuhan Guru

Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas V-B SDN Panaragan 1 Kota Bogor. Adapun hasil wawancara, sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah peserta didik di kelas V SDN Panaragan 1?	33 Peserta didik.
2.	Menurut Ibu bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V?	Proses pembelajarannya peserta didik cenderung bosan dan pembelajaran menjadi monoton karena hanya menggunakan buku

		cetak saja.
3.	Jenis bahan ajar apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran?	Buku cetak berupa buku guru dan buku siswa. Buku tambahan guru yaitu buku ESPS.
4.	Apakah Ibu pernah menggunakan bahan ajar berbasis IT?	Jarang sekali menggunakan bahan ajar berbasis IT.
5.	Bagaimana respon peserta didik saat menggunakan bahan ajar digital tersebut?	Pastinya akan lebih aktif berbeda dengan menggunakan bahan ajar biasa.
6.	Dalam melaksanakan pembelajaran, apa saja yang menjadi kendala bagi Ibu?	Dalam menyiapkan digital karena adanya keterbatasan waktu di lapangan seperti di kelas.
7.	Apakah ada hambatan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Ada, seperti peserta didik kurang fokus atau konsentrasi. Faktornya disebabkan dari materi yang dirasa sulit yang membuat peserta didik merasa jenuh. Kemudian dengan gaya belajar yang berbeda pada setiap peserta didik membuat mudah hilang fokus.
8.	Apakah ibu pernah menggunakan <i>heyzine</i> untuk bahan ajar digital?	Tidak pernah

9.	Apakah ibu setuju jika peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa digital dengan menggunakan media <i>heyzine flipbook</i> ?	Sangat setuju sekali.
10.	Jika sekiranya pengembangan bahan ajar digital membutuhkan media elektronik seperti <i>smarthphone</i> , apakah di sekolah ini memperkenalkan peserta didik untuk membawa hp?	Memperkenalkan peserta didik membawa hp pada saat dibutuhkan saja. Setelah itu semua elektronik dikumpulkan kembali.

Bedasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran masih menggunakan buku cetak yang sudah disediakan oleh sekolah yang membuat pembelajaran terlihat kurang menarik atau monoton. Penggunaan dan pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi masih jarang dilakukan karena membutuhkan waktu yang cukup untuk bisa membuat pengembangan bahan ajar menjadi digital. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya penggunaan bahan ajar yang lebih bervariasi seperti bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook*. Peneliti akhirnya mengembangkan sebuah bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* guna untuk menambah wawasan baru untuk guru di SDN Panaragan 1 sehingga, permasalahan dalam pembelajaran dapat teratasi dengan baik.

2. Tahap Desain/Perancangan (*Design*)

Sebelum menentukan desain pada bahan ajar digital, langkah awal yang dilakukan yaitu memilih website yang akan digunakan. Aplikasi atau website yang digunakan yaitu Canva untuk membuat cover dan merancang isi bahan ajar digital. Setelah mendesain bahan ajar digital yang menarik kemudian diunduh menjadi file PDF dan diunggah ke dalam *heyzine* untuk menambahkan fitur-fitur yang menarik dan interaktif. Setelah itu, dibagikan kepada peserta didik dengan bentuk link *HTML*. Hasil tahapan *desain* bahan ajar digital adalah sebagai berikut: cover, profil penulis, prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, peta konsep, cakupan materi teks eksposisi, latihan soal, refleksi, rangkuman, glosarium dan daftar pustaka.

Tabel 4. 2 Rancangan Desain Produk Bahan Ajar Digital Berbantuan *Heyzine Flipbook*

No	Tampilan	Deskripsi
1.		Membuka aplikasi canva pada website https://www.canva.com . Kemudian <i>log in</i> menggunakan akun google atau alamat email yang telah dibuat.

2.		Setelah <i>log in</i> , pilih ukuran kertas A4 dengan memilih template yang sesuai atau diinginkan.
3.		Jika sudah menemukan desain yang diinginkan. Peneliti mulai mendesain bahan ajar digital sesuai dengan materi yang telah dibuat dan disusun semenarik mungkin.
4.		Bahan ajar yang sudah selesai dibuat melalui Canva akan diconvert dalam bentuk PDF.
5.		Selanjutnya, membuka aplikasi heyzine atau akses website https://heyzine.com , kemudian <i>log in</i> melalui akun google.
6.		<i>Log in</i> , klik “new flipbook”. Kemudian, pilih file dokumen yang sudah disimpan untuk dimasukkan ke dalam heyzine.

7.		Jika sudah memasukkan file dokumen ke dalam heyzine, maka akan terbuka seperti ini.
8.		Untuk menambahkan background pada bahan ajar digital, klik samping kiri bertulisan "background". Kemudian pililah background sesuai yang diinginkan.
9.		Untuk menambahkan audio, klik samping kiri bertulisan "Background Audio". Kemudian upload audio yang sudah tersimpan di dalam file dokumen.
10.		Pembuatan bahan ajar digital telah selesai dilakukan. Langkah selanjutnya adalah klik "share" dalam bentuk link atau barcode.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap bahan ajar yang telah dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan melalui bentuk bahan ajar digital berbantuan heyzine pada materi Teks Eksposisi kelas V Sekolah Dasar. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli

materi. Penilaian dan masukan dari validator mengenai produk, diharapkan dapat membantu produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Berikut adalah hasil uji validitas terhadap produk bahan ajar digital yang sudah dikembangkan.

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui saran dan masukan materi yang akan digunakan dalam bahan ajar digital. Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Ibu Putri Dwi Lestari E, S.Pd. Selaku guru SDN Panaragan 1. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut merupakan hasil penilaian dari proses validasi materi mengenai pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* materi Teks Eksposisi.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Indikator	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan relevan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					√
2.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan daya serap peserta didik					√

3.	Kelengkapan materi pada bahan ajar digital menggunakan <i>Heyzine flipbook</i>					√
4.	Konsep materi yang disajikan runtut					√
5.	Kejelasan dalam materi					√
6.	Materi yang disajikan dipahamin dengan mudah				√	
7.	Menyajikan materi sesuai dengan karakter peserta didik				√	
8.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca					√
9.	Ketepatan teks dengan warna latar					√
10.	Warna judul kontras dengan warna latar				√	
11.	Penggunaan jarak dan baris					√
12.	Penggunaan bahan ajar memudahkan peserta didik dalam materi				√	
13.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik					√
14.	Gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan materi					√
15.	Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar digital dengan menggunakan <i>Heyzine flipbook</i> pada HP/PC				√	
Total skor		70				
Skor maksimal		75				
Rata-rata total validasi		93%				

Kriteria	Sangat Layak
----------	--------------

$$\text{Nilai persentase} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93\%$$

Hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi memperoleh kualifikasi “sangat layak” yaitu sebesar 93%, apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan, dengan nilai yang dimiliki berada di antara 81% - 100%. Produk pengembangan ini dapat dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan, tetapi terdapat saran dan perbaikan agar produk lebih baik dan siap digunakan di kelas. Saran dan perbaikan yang diberikan ahli materi adalah menambahkan materi analisis ciri teks eksposisi dari satu contoh teks eksposisi. Berikut adalah hasil perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Perbaikan Bahan Ajar Digital Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan materi analisis ciri teks eksposisi dari satu contoh teks eksposisi.	
	

Setelah dilakukan validitas pertama dan revisi, peneliti melakukan validitas kedua kepada ahli materi. Adapun hasil validitas kedua setelah produk selesai direvisi yakni:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

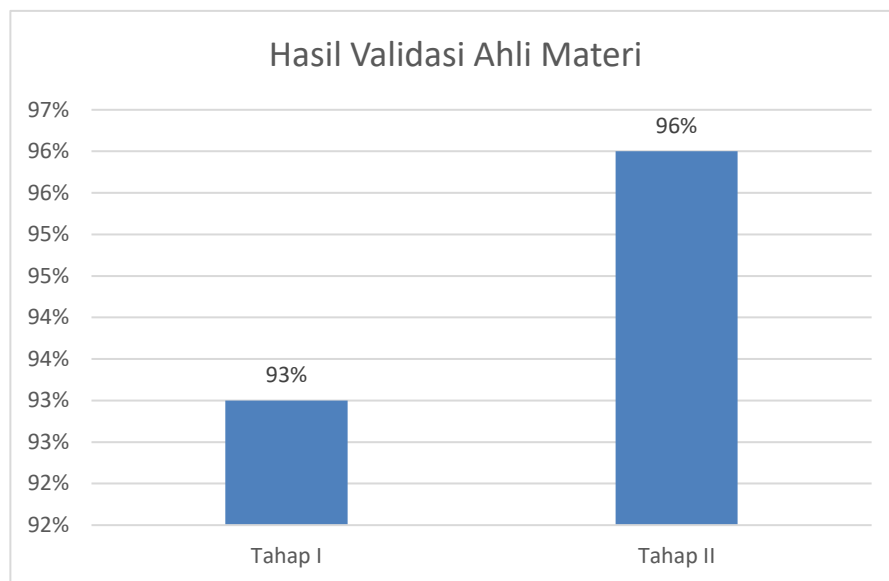
No	Indikator	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan relevan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					√
2.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan daya serap peserta didik				√	
3.	Kelengkapan materi pada bahan ajar digital menggunakan <i>Heyzine flipbook</i>					√
4.	Konsep materi yang disajikan runtut					√
5.	Kejelasan dalam materi					√
6.	Materi yang disajikan dipahami dengan mudah				√	
7.	Menyajikan materi sesuai dengan karakter peserta didik					√
8.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca					√
9.	Ketepatan teks dengan warna latar					√
10.	Warna judul kontras dengan warna latar					√
11.	Penggunaan jarak dan baris					√

12.	Penggunaan bahan ajar memudahkan peserta didik dalam materi					√
13.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik				√	
14.	Gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan materi					√
15.	Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar digital dengan menggunakan <i>Heyzine flipbook</i> pada HP/PC					√
Total skor		72				
Skor maksimal		75				
Rata-rata total validasi		96%				
Kriteria		Sangat Layak				

$$\text{Nilai persentase} = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Bedasarkan tabel di atas, maka penilaian kedua produk pengembangan ini memperoleh kriteria “Sangat Layak” yaitu sebesar 96%, apabila dikonversikan pada tabel kelayakan dengan nilai yang dimiliki berada di antara 81% - 100%. Oleh karena itu, bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* telah dikembangkan dan dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan.

Persentase kelayakan bahan ajar digital dari segi aspek bahasa berdasarkan validasi tahap I dan validasi tahap II oleh Materi disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. 1 Persentase Validasi Ahli Materi

b. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan bahan ajar digital sudah sesuai dengan pedoman kebahasaan dalam Bahasa Indonesia serta selaras dengan tingkat peserta didik, sehingga materi mudah dipahami saat dipakai pada kegiatan belajar. Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu Bapak Roy Efendi, M.Pd. Selaku dosen Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pakuan. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut adalah hasil penilaian dari validasi bahasa mengenai pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Indikator	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				√	
2.	Kalimat yang digunakan sederhana					√
3.	Teks bacaan jelas					√
4.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit					√
5.	Kejelasan informasi sesuai					√
6.	Bahasa mudah dipahami					√
7.	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang peserta didik dalam membaca bahan ajar digital				√	
8.	Bahasa yang digunakan dapat menyampaikan informasi secara jelas dan tepat					√
9.	Bahasa sesuai dengan karakter peserta didik					√
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik					√
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					√
12.	Kesuaian penggunaan simbol dan tanda baca				√	
13.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan					√

	kemampuan bahasa peserta didik					
14.	Penggunaan bahasa yang digunakan baku					√
15.	Penggunaan bahasa efektif dan efisien					√
Total skor		72				
Skor maksimal		75				
Rata-rata total validasi		96%				
Kriteria		Sangat Layak				

$$\text{Nilai persentase} = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Hasil validasi tahap 1 oleh ahli bahasa mendapatkan kualifikasi “sangat layak” yaitu sebesar 96%, apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan, dengan nilai yang dimiliki berada di antara 81% - 100%. Dengan demikian, produk pengembangan ini dapat dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan, tetapi terdapat saran dan perbaikan yang perlu diperbaiki sehingga produk menjadi lebih optimal dan siap digunakan di kelas. Berikut terdapat beberapa saran dan perbaikan validator diantaranya:

- 1) Kata *Bahasa Indonesia* pada sampul ditempatkan pada baris kedua.
- 2) Pada halaman kedua, penulisan nama peneliti menggunakan tanda baca titik (.) setelah huruf *M*.
- 3) Kata *kehadirat* diubah menjadi *ke hadirat*.

- 4) Setelah kata *taufik*, harus menambahkan tanda baca koma (,)
- 5) Pada petunjuk penggunaan, lebih baik ditempatkan 5 atau terakhir.
- 6) Pada daftar isi setelah bagian D perjas apakah itu subbab atau tidak (tayangan video teks eksposisi).
- 7) Pada tahap refleksi, kata *quiz* ganti menjadi padanan bahasa Indonesia, yaitu *kuis*.
- 8) Penulisan daftar pustaka untuk *judul buku* sebaiknya ditulis menggunakan huruf miring.

Berikut adalah hasil perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media yang dijabarka pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Perbaikan Bahan Ajar Digital Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Kata <i>Bahasa Indonesia</i> pada sampul ditempatkan pada baris kedua.	
	
Pada halaman kedua, penulisan nama peneliti menggunakan tanda baca titik (.) setelah huruf M.	



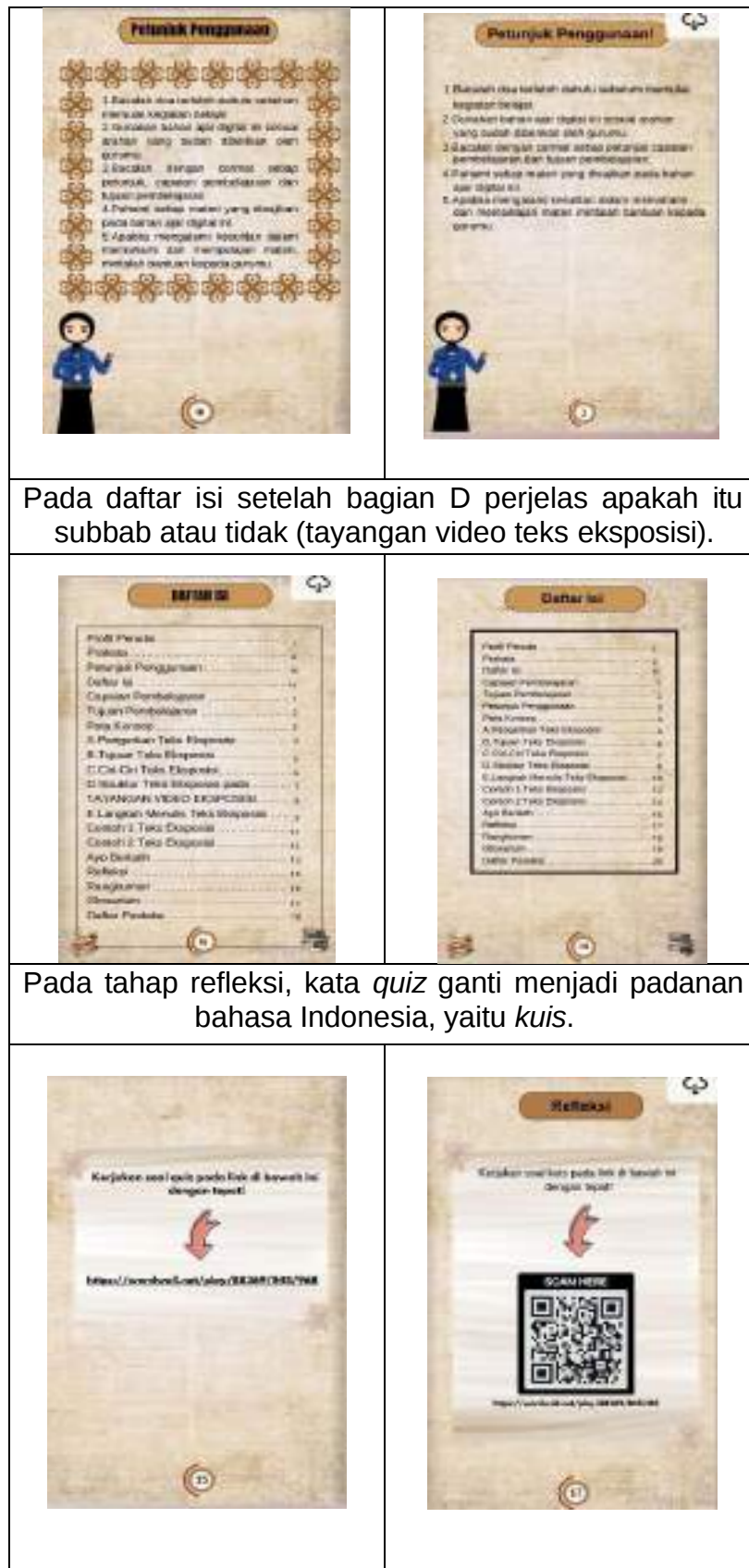
Kata *kehadirat* diubah menjadi ke *hadirat*.



Setelah kata *taufik*, harus menambahkan tanda baca koma (,)



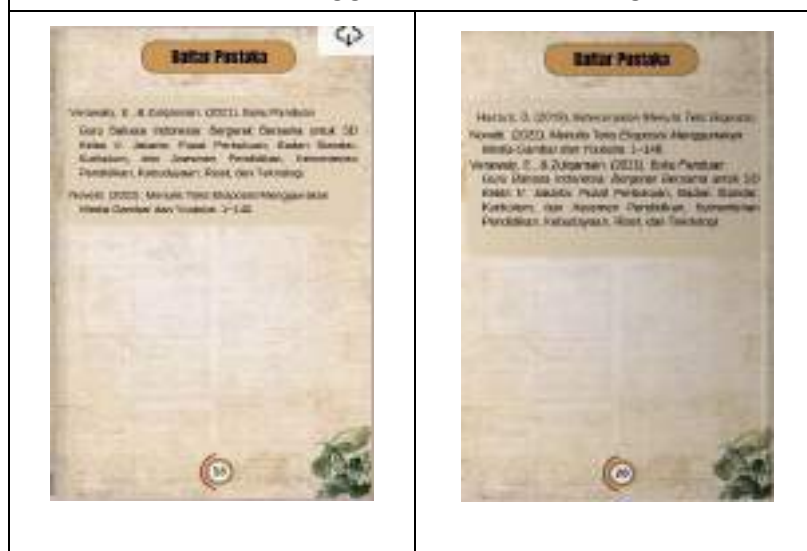
Pada petunjuk penggunaan, lebih baik ditempatkan 5 atau terakhir.



Pada daftar isi setelah bagian D jelas apakah itu subbab atau tidak (tayangan video teks eksposisi).

Pada tahap refleksi, kata *quiz* ganti menjadi padanan bahasa Indonesia, yaitu *kuis*.

Penulisan daftar pustaka untuk *judul buku* sebaiknya ditulis menggunakan huruf miring.



Setelah dilakukan validitas pertama dan revisi, peneliti melakukan validitas kedua kepada ahli materi. Adapun hasil validitas kedua setelah produk selesai direvisi sebagai berikut:

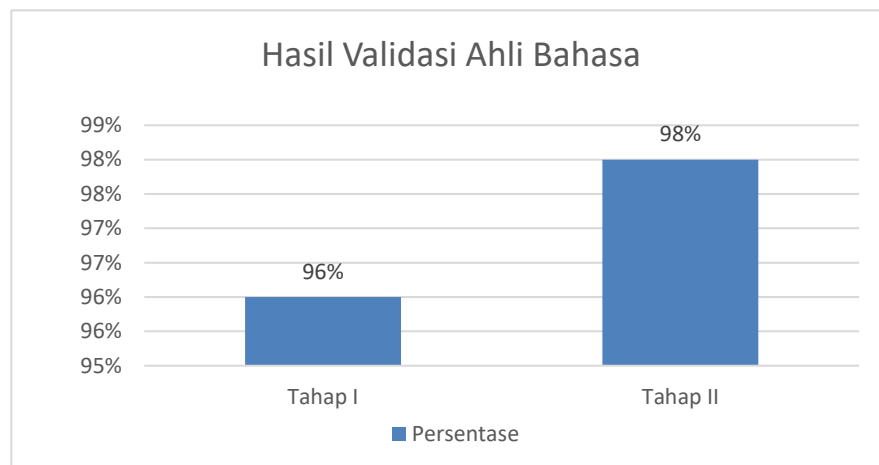
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Indikator	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					√
2.	Kalimat yang digunakan sederhana					√
3.	Teks bacaan jelas					√
4.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit					√
5.	Kejelasan informasi sesuai					√
6.	Bahasa mudah dipahami					√
7.	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang peserta didik dalam membaca bahan ajar digital					√
8.	Bahasa yang digunakan dapat menyampaikan informasi secara jelas dan					√

	tepat					
9.	Bahasa sesuai dengan karakter peserta didik					√
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik					√
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					√
12.	Kesuaian penggunaan <i>symbol</i> dan tanda baca				√	
13.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik					√
14.	Penggunaan bahasa baku					√
15.	Penggunaan bahasa efektif dan efisien					√
Total skor		74				
Skor maksimal		75				
Rata-rata total validasi		98%				
Kriteria		Sangat Layak				

$$\text{Nilai persentase} = \frac{74}{75} \times 100\% = 98\%$$

Bedasarkan tabel di atas, maka penilaian kedua produk pengembangan ini memperoleh kriteria “Sangat Layak” yaitu sebesar 98%, apabila dikonversikan pada tabel kelayakan dengan nilai yang dimiliki berada di antara 81% - 100%. Dengan demikian, bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* telah dikembangkan dan dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan. Persentase kelayakan bahan ajar digital dari aspek bahasa berdasarkan validasi tahap I dan validasi tahap II oleh Bahasa disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. 2 Persentase Validasi Ahli Bahasa

c. Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan serta untuk mengetahui saran perbaikan untuk menghasilkan media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Ahli media dalam pengembangan ini yaitu Bapak Aries Maesya, M.Kom. Selaku dosen FMIPA Universitas Pakuan. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut adalah hasil penilaian dari validasi media.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Indikator	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan layar yang menarik pada desain bahan ajar digital				√	
2.	Tampilan yang rapih dan mudah dipahami				√	
3.	Komposisi dan kesesuaian warna tepat				√	

4.	Kualitas gambar				√	
5.	Penempatan gambar yang tepat					√
6.	Ketepatan gambar dengan materi					√
7.	Kesesuaian tampilan <i>font</i> dan <i>background</i>				√	
8.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca				√	
9.	Ketepatan teks dengan warna latar				√	
10.	Warna judul kontras dengan warna latar				√	
11.	Penggunaan jarak dan baris				√	
12.	Penggunaan bahan ajar memudahkan peserta didik dalam materi					√
13.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik					√
14.	Gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan materi					√
15.	Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar digital dengan menggunakan <i>Heyzine flipbook</i> pada HP/PC					√
Total skor		66				
Skor maksimal		75				
Rata-rata total validasi		88%				
Kriteria		Sangat Layak				

$$\text{Nilai persentase} = \frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$$

Hasil validasi tahap 1 oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 88%, dengan kualifikasi “sangat layak”, jika dikonversikan melalui tabel kelayakan, nilai tersebut termasuk dalam rentang 81% - 100%. Sehingga produk pengembangan ini

dinilai sangat layak untuk digunakan pada kegiatan belajar di kelas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi agar produk menjadi lebih optimal serta benar-benar siap digunakan di kelas.

Berikut terdapat beberapa saran dan perbaikan validator diantaranya:

- 1) Jenis font dan ukuran font harus sama.
- 2) Format penulisan sejajar.
- 3) Perbaikan jarak penulisan.
- 4) Apabila ada link ditambahkan dengan kode batang.
- 5) Glosarium dan daftar pustaka ditulis berdasarkan urutan abjad.

Berikut adalah hasil revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media yang dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.10 Perbaikan Bahan Ajar Digital Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Jenis font dan ukuran font harus sama	
	

Format penulisan sejajar

Petunjuk Penggunaan 1. Bacalah dan teliti lebih dahulu sebelum memulai kegiatan belajar. 2. Perhatikan bahan ajar digital ini sesuai arahan yang sudah diberikan oleh guru. 3. Bacalah dengan cermat setiap petunjuk, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 4. Pahami setiap materi yang disajikan pada bahan ajar digital ini. 5. Apabila mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari materi, jangan ragu untuk bertanya kepada guru.  11	Petunjuk Penggunaan 1. Bacalah dan teliti lebih dahulu sebelum memulai kegiatan belajar. 2. Perhatikan bahan ajar digital ini sesuai arahan yang sudah diberikan oleh guru. 3. Bacalah dengan cermat setiap petunjuk capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 4. Pahami setiap materi yang disajikan pada bahan ajar digital ini. 5. Apabila mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari materi, jangan ragu untuk bertanya kepada guru.  12
CAPAIAN PEMBELAJARAN Peserta didik dapat mengidentifikasi konsep dasar teks eksposisi. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian struktur, langkah-langkah menulis teks eksposisi dan contoh teks eksposisi.  1	Capaian Pembelajaran Peserta didik dapat mengidentifikasi konsep dasar teks eksposisi. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian struktur, langkah-langkah menulis teks eksposisi dan contoh teks eksposisi.  1
TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Peserta didik mampu memahami pengertian konsep, contoh, struktur, langkah menulis teks eksposisi dan contoh teks eksposisi. 2. Peserta didik mampu memahami teks eksposisi sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dengan menggunakan struktur.  2	Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mampu memahami pengertian konsep, contoh, struktur, langkah menulis teks eksposisi dan contoh teks eksposisi. 2. Peserta didik mampu memahami teks eksposisi sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dengan menggunakan struktur.  2

Apabila ada link ditambahkan dengan kode batang

	
Glosarium dan daftar pustaka ditulis sesuai urutan abjad	
	
	

Setelah dilakukan validitas pertama dan revisi, peneliti melakukan validitas kedua kepada ahli materi. Adapun hasil validitas kedua setelah produk selesai direvisi sebagai berikut:

Tabel 4.41 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

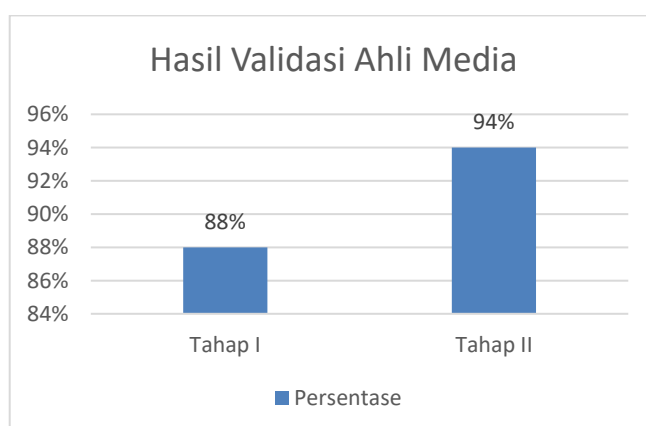
No	Indikator	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan layar yang menarik pada desain bahan ajar digital					√
2.	Tampilan yang rapih dan mudah dipahami					√
3.	Komposisi dan kesesuaian warna tepat				√	
4.	Kualitas gambar					√
5.	Penempatan gambar yang tepat					√
6.	Ketepatan gambar dengan materi					√
7.	Kesesuaian tampilan <i>font</i> dan <i>background</i>				√	
8.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca					√
9.	Ketepatan teks dengan warna latar				√	
10.	Warna judul kontras dengan warna latar					√
11.	Penggunaan jarak dan baris				√	
12.	Penggunaan bahan ajar memudahkan peserta didik dalam materi					√
13.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik					√
14.	Gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan materi					√

15.	Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar digital dengan menggunakan Heyzine flipbook pada HP/PC					√
Total skor		71				
Skor maksimal		75				
Rata-rata total validasi		94%				
Kriteria		Sangat Layak				

$$\text{Nilai persentase} = \frac{71}{75} \times 100\% = 94\%$$

Bedasarkan tabel di atas, maka penilaian kedua produk pengembangan ini mendapat skor diperoleh secara keseluruhan mencapai 94%, sehingga kualifikasinya “sangat layak”. apabila dikonversikan pada tabel kelayakan dengan nilai yang dimiliki berada di antara 81% - 100%. Maka, bahan serta dikatakan sangat layak untuk diujicobakan.

Persentase kelayakan bahan ajar digital dari aspek bahasa berdasarkan validasi tahap I dan validasi tahap II oleh Media dipaparkan dalam gambar berikut.



Gambar 4. 3 Persentase Validasi Ahli Media

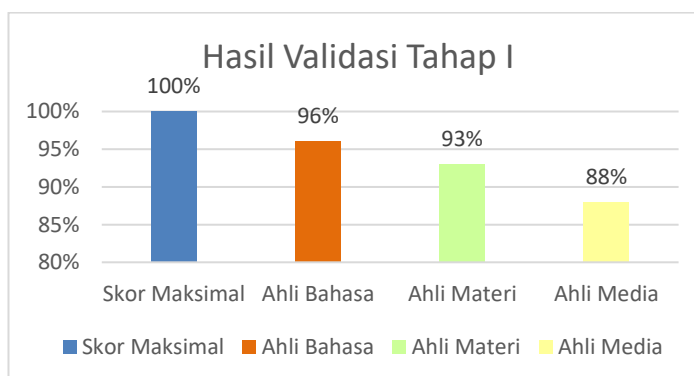
Setelah diperoleh penilaian, rata-rata total validitas

pertama dikonversikan untuk mengambil kesimpulan terhadap pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi teks eksposisi yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Nilai Rata-rata Validitas Tahap I

Validator	Total Validitas	Total Validitas
Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
Ahli Media	88%	Sangat Layak
Rata-rata Total	92%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil keseluruhan validasi pertama oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media didapatkan rata-rata persentase 92% serta karakteristik “Sangat Layak”. Bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi kelas V dapat diuraikan kedalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 4 Persentase Hasil Validitas Tahap I

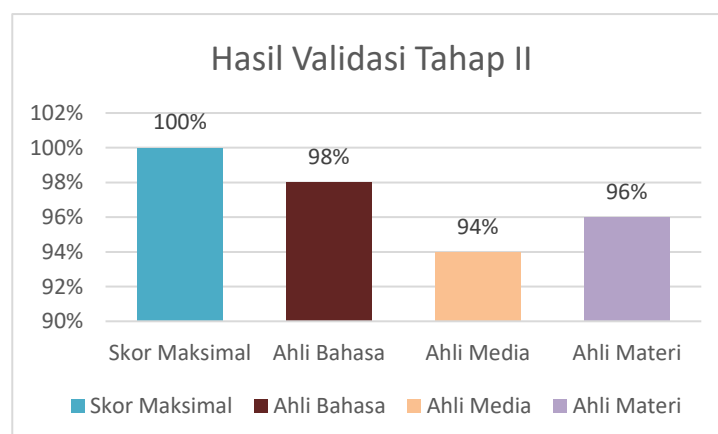
Setelah dilakukan revisi dan diperoleh penilaian dari

validator ahli, diperoleh data dari penilaian rata-rata uji validitas kedua dan dikonversikan untuk mengetahui kesimpulan atas pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi teks eksposisi yang dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.13 Nilai Rata-rata Validitas Tahap II

Validator	Total Validitas	Total Validitas
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	98%	Sangat Layak
Ahli Media	94%	Sangat Layak
Rata-rata Total	96%	Sangat Layak

Bedasarkan tabel di atas hasil keseluruhan validasi pertama oleh ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media didapatkan rata-rata persentase 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi kelas V dapat diuraikan kedalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 5 Persentase Hasil Validitas II

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi “Sangat Layak” digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik di kelas. Hasil tersebut didasari oleh penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukan proses uji validitas dari validator ahli dapat diketahui kekurangan dari bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* kemudian diperbaiki agar produk menjadi lebih baik dan dapat digunakan di kelas. Selanjutnya akan dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas V-B SDN Panaragan 1 Kota Bogor. Pelaksanaan implementasi dilaksanakan guna mendapatkan tanggapan peserta didik serta guru kelas terkait penggunaan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan terakhir, angket diberikan kepada peserta didik serta pendidik sesudah memakai produk. Produk berupa Bahan Ajar Digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi telah diujicobakan. Selanjutnya, peneliti melakukan ujicoba di SDN Panaragan 1 pada tanggal 21 Mei 2025. Subjek yang diteliti mencapai 30 peserta didik kelas V-B. Pelaksanaan ujicoba dilaksanakan guna memperoleh respon dari peserta didik saat menggunakan Bahan Ajar Digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada

materi Teks Eksposisi. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari produk yang dikembangkan.

Perhitungan data kuantitatif didapat dari hasil respon peserta didik mengenai penggunaan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* dengan menggunakan rumus di bawah ini (Ferdiansyah dkk., 2020).

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada tabel di bawah ini adalah tampilan berupa rekapitulasi data respon dari peserta didik setelah penggunaan bahan ajar digital menggunakan *Heyzine Flipbook*.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Inisial Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Hasil Perhitungan Skor	Rata-rata
1	AFKH	49	50	X 100	98%	92%
2	ANR	48	50		96%	
3	AOR	49	50		98%	
4	APZ	44	50		88%	
5	AR	47	50		94%	
6	AF	43	50		86%	
7	ASN	40	50		80%	
8	AKM	50	50		100%	
9	AKNN	45	50		90%	
10	AAA	45	50		90%	
11.	AAA	46	50		92%	

12	BRA	44	50		88%	
13	CNT	50	50		100%	
14	FAW	45	50		90%	
15	LUI	49	50		98%	
16	MSK	45	50		90%	
17	MBPP	44	50		88%	
18	MAS	44	50		88%	
19	MBA	45	50		90%	
20	MRHM	45	50		90%	
21	MAY	45	50		90%	
22	MRAF	48	50		96%	
23	NARS	50	50		100%	
24	NMU	50	50		100%	
25	PEA	43	50		86%	
26	RQA	48	50		96%	
27	RRA	47	50		94%	
28	RAF	42	50		84%	
29	REG	45	50		90%	
30	SNA	44	50		88%	

Bedasarkan rekapitulasi data penilaian pada tabel di atas, Bahan Ajar Digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi yang digunakan oleh peserta didik kelas V SDN Panaragan 1 memperoleh respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yaitu sebesar 92% dengan kriteria “sangat baik” dengan nilai di antara 81-100%.

Sehingga penggunaan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* untuk peserta didik dapat dikatakan sangat baik dalam pembelajaran materi Teks Eksposisi.

Rumus di bawah ini dapat digunakan untuk menentukan data kualitatif dari respon guru kelas terhadap bahan ajar berbantuan *Heyzine Flipbook* (Ferdiansyah dkk., 2020).

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut adalah hasil angket respon guru setelah menggunakan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar digital platform <i>heyzine flipbook</i> ini dapat mempermudah guru dalam Menyampaikan materi pembelajaran.				√	
2.	Bahan Ajar digital berbantuan <i>heyzine flipbook</i> mampu menjadi salah satu sumber belajar yang efektif dan efisien di dalam pembelajaran.					√
3.	Bahan ajar digital platform <i>heyzine flipbook</i> ini dapat				√	
	menarik perhatian peserta didik.					
4.	Tampilan bahan ajar digital yang menarik, membuat pelajaran lebih kondusif.					√

5.	Penyajian materi mampu membantu saya dalam memperkuat pemahaman peserta didik.					√
6.	Gambar yang disajikan pada bahan ajar digital sesuai dengan materi.					√
7.	Kalimat dalam bahan ajar digital mudah untuk peserta didik pahami.					√
8.	Secara umum bahan ajar digital platfrom <i>heyzine flipbook</i> ini layak untuk digunakan di kelas V pada materi teks eksposisi.					√
9.	Peserta didik dapat belajar mandiri menggunakan Bahan ajar digital Berbantuan <i>heyzine flipbook</i> .					√
10.	Materi pada bahan ajar digital platform <i>heyzine flipbook</i> ini tersusun dengan baik.					√
Total skor		48				
Skor maksimal		50				
Rata-rata total validasi		96%				
Kriteria		Sangat Layak				

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Bedasarkan hasil angket respon guru kelas V-B didapatkan kriteria “sangat baik” dengan persentase yang berada di antara 81% - 100%. Sehingga penggunaan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* dapat dikatakan sangat baik dalam pembelajaran materi Teks Eksposisi dan secara umum produk ini tidak perlu adanya revisi.

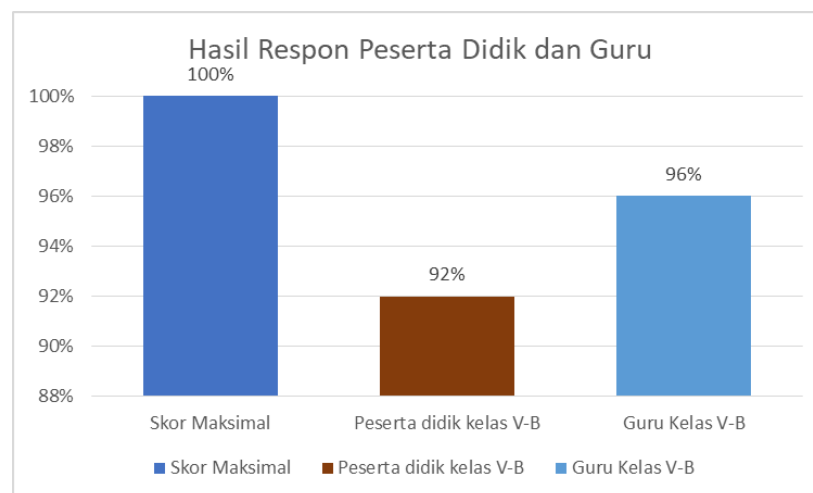
Setelah diperoleh data respon dari peserta didik dan guru

dapat dikonversi untuk memperoleh kesimpulan terkait pengembangan bahan ajar digital pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Nilai Rata-rata Respon Peserta didik dan Guru

Responden	Total Persentase Respon	Kriteria
Peserta didik	92%	Sangat Baik
Guru	96%	Sangat Baik
Rata-rata total	94%	Sangat Baik

Bedasarkan hasil data di atas, maka dapat disajikan kedalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 6 Diagram Hasil Respon

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi dengan kriteria “sangat baik” digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dinyatakan mampu membantu guru dalam memberikan variasi dalam bahan ajar, menjadikan peserta didik

menjadi bersemangat dan aktif dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Peran bahan ajar digital sangat penting dalam pembelajaran, dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk memahami dan menguasai materi yang harus dipelajari. Namun, dalam proses belajar mereka cenderung hanya menggunakan buku tematik yang disediakan oleh sekolah.

Menurut G.A.P.E. Juniati et al., (2023) Bahan ajar digital adalah media pembelajaran yang dirancang dan disusun secara sistematis, mengikuti kurikulum yang berlaku, dan didesain untuk digunakan dengan bantuan perangkat digital. Kemudian, Menurut Agustin, Setyosari dan Suharti (2020) manfaat bahan ajar digital dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang nyata, sesuai, interaktif dan menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK.

Hasil temuan tersebut menunjukkan perlu adanya pengembangan bahan ajar berupa digital berbantuan *Heyzine Flipbook*. Sebagaimana dijelaskan oleh Syamsuri (2023) *Heyzine Flipbook* merupakan sebuah inovasi dari buku ajar konvensional yang bersifat interaktif dengan beragam fitur dan navigasi. Pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya secara bertahap. Menurut Erawati et al., (2022:73) fungsi *Heyzine Flipbook* membuat belajar menjadi interaktif karena memiliki efek animasi bergerak, video,

foto, dan link dalam desainnya. Menurut (Damayanti & Raharjo, 2020:444) Kelebihan dari *Heyzine Flipbook* sendiri terletak pada keberagaman dan daya tarik isi materi yang lebih variatif dibandingkan buku cetak pada umumnya. Menurut Auwaliah et al. (2023:50) berpendapat dalam menggunakan *heyzine flipbook* memerlukan kuota atau paket data, jika pengguna berada di area dengan sinyal internet yang kurang stabil, mereka akan mengalami kesulitan dalam menggunakan bahan ajar digital.

Penelitian pada bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*) dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu analisis, peneliti melakukan analisis untuk mengumpulkan informasi awal mengenai kebutuhan dan bahan ajar yang digunakan di SDN Panaragan 1 Kota Bogor pada peserta didik kelas V-B. Peneliti melakukan observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara ditemukan beberapa masalah bahwa pembelajaran di kelas tersebut masih sering menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yaitu buku guru dan buku siswa saja, tetapi pernah menggunakan jenis bahan ajar berbasis teknologi seperti power point dan youtube hanya saja masih terbilang jarang. Pembelajaran di kelas tersebut juga belum begitu

memanfaatkan teknologi karena adanya keterbatasan waktu dalam pembelajaran, sehingga belum tersedia jenis bahan ajar yang menarik, membuat pembelajaran cenderung monoton dan kurang membangkitkan motivasi untuk belajar. Peserta didik membutuhkan bahan ajar bervariasi. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* ini untuk kelas V agar peserta didik lebih semangat dan ikut terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tahapan kedua yaitu desain, peneliti merancang desain awal yang menarik di dalam bahan ajar digital, kemudian peneliti menetapkan capaian dan tujuan pembelajaran, mengumpulkan informasi mengenai materi teks eksposisi yang sesuai dengan berbagai referensi serta mengkombinasikan gambar, tulisan dan video. Menurut (Nurlaelah et al., 2023) Bahan ajar digital adalah kesatuan bahan ajar non cetak yang berwujud digital dan disusun sistematis untuk memudahkan proses pembelajaran secara mandiri melalui bantuan teknologi informasi, sehingga mudah diakses kapanpun dan dimanapun dibutuhkan. Menurut (Nisa et al., 2024) Kelebihan dari bahan ajar digital yaitu sebagai alternatif untuk media belajar, didalam bahan ajar digital memuat beberapa aspek diantaranya yaitu teks, gambar, video, kuis atau soal yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, bebas penggunaan kertas karena ditampilkan secara elektronik. kekurangan dari bahan ajar digital yakni hanya dapat

diakses menggunakan perangkat elektronik berupa komputer, laptop, dan smartphonpe, dapat memakan waktu yang lama bagi peserta didik pemula yang belum mengenal perangkat digital, dan kemampuan komputer.

Tahapan ketiga yaitu pengembangan, setelah produk yang dikembangkan selesai, kemudian produk diserahkan kepada tiga ahli validator yaitu ahli materi, bahasa dan media untuk divalidasi agar bahan ajar yang telah selesai dibuat layak untuk dipergunakan atau diujicoba oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Setelah validasi, produk disesuaikan berdasarkan hasil masukan dan saran dari validator.

Hasil validasi produk dari ahli materi dilakukan oleh Ibu Putri Dwi Lestari E, S.Pd., pada uji validasi pertama persentase yang didapatkan sebesar 93% dengan perolehan skor total sebesar 70 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “sangat layak” namun terdapat perbaikan berdasarkan saran dan arahan dari ahli materi, hasil uji validasi kedua persentase yang didapatkan sebesar 94% dengan perolehan skor 72 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “sangat layak” untuk diujicobakan di kelas kepada peserta didik.

Hasil validasi produk dari ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Roy Efendi, M.Pd., pada uji validasi pertama persentase yang didapatkan sebesar 96% dengan perolehan skor total sebesar 72 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “sangat layak” namun terdapat

perbaikan berdasarkan saran dan arahan dari ahli bahasa, hasil uji validasi kedua persentase yang didapatkan sebesar 98% dengan perolehan skor 74 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “sangat layak” untuk diujicobakan di kelas kepada peserta didik.

Hasil validasi produk dari ahli media dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom., pada uji validasi pertama persentase yang didapatkan sebesar 88% dengan perolehan skor total sebesar 66 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “sangat layak” namun terdapat perbaikan berdasarkan saran serta arahan ahli media, hasil uji validasi kedua persentase yang diperoleh sebesar 94% dengan perolehan skor 71 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “sangat layak” untuk diujicobakan di kelas kepada peserta didik.

Tahapan keempat yaitu implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba kepada 30 peserta didik kelas V-B. Pada kesempatan ini, peneliti membagikan lembar angket respon kepada peserta didik untuk mengisi angket tersebut dengan sepuluh pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi yang dikembangkan.

Tahapan kelima yaitu evaluasi, tahapan ini dilakukan analisis terhadap respon yang diberikan kepada peserta didik dan guru. respon peserta didik memperoleh nilai persentase 92% dan dinyatakan “sangat

baik”, kemudian respon guru memperoleh nilai persentase 96% dan dinyatakan “sangat baik”. perolehan rata-rata respon dari peserta didik dan guru 94% dan dinyatakan “sangat baik”. tahapan ini peneliti memberikan 20 soal pretest dan 20 soal posttest dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 71,68%. Maka penggunaan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* sangat layak digunakan dalam pembelajaran pada materi Teks Eksposisi. Hal ini sejalan dengan pendapat Santi (2023) bahwa bahan ajar elektronik berbasis flipbook menggunakan N-Gain dapat efektif digunakan di sekolah.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dayanti et al., (2021) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*” didapatkan persamaan pada penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu memperoleh hasil layak berdasarkan validasi dari para ahli. Namun yang menjadi perbedaan pada penelitian tersebut yaitu mata pelajaran dan materi yang dikembangkan berbeda dan menggunakan metode pengembangan yang berbeda. Metode yang digunakan oleh peneliti tersebut menggunakan metode *Design Based Research (DBR)*.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh (Nafingah & Suciptaningsih, 2024) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine Untuk Pembelajaran*

IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD” didapatkan persamaan pada penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu memperoleh hasil sangat layak berdasarkan validasi dari para ahli. Namun yang menjadi perbedaan pada penelitian tersebut yaitu mata pelajaran dan materi yang dikembangkan berbeda, kelas yang diambil untuk dijadikan penelitian berbeda dan menggunakan model pengembangan yang berbeda. Model yang digunakan oleh peneliti tersebut menggunakan model 4D.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Bedasarkan pada penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Teks Eksposisi, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil proses penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melalui beberapa tahapan yakni tahapan pertama analisis, yaitu wawancara dan observasi di SDN Panaragan 1 Kota Bogor untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. tahap kedua, peneliti membuat desain yang menarik dan menyusun materi pembelajaran secara runtut pada materi Teks Eksposisi. Tahap ketiga pengembangan produk, peneliti melakukan uji validitas kepada tiga validator ahli. Tahap keempat implementasi, peneliti melaksanakan uji coba kepada 30 peserta didik. Selanjutnya tahap akhir evaluasi, peneliti melakukan pengolahan data hasil angket respon peserta didik setelah mereka menggunakan produk yang dibuat.
2. Bahan ajar digital yang dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan sangat layak dan sangat baik, hal tersebut diperoleh dari

uji validitas oleh tiga validator ahli dan respon peserta didik dan guru. Pada hasil uji validitas ahli materi diperoleh persentase 96% dan dapat dinyatakan sangat layak. Pada hasil uji validitas ahli bahasa diperoleh persentase 98% dan dapat dinyatakan sangat layak. Kemudian, pada hasil uji validitas ahli media diperoleh persentase 94%. Sehingga diperoleh rata-rata uji validitas oleh para validator ahli sebesar 96% dan dinyatakan sangat baik dan respon guru dengan persentase sebesar 96% dapat dinyatakan sangat baik, dan respon peserta didik 92% dengan rata-rata yang diperoleh dari hasil respon sebesar 94% dan dapat dinyatakan sangat baik. sedangkan skor rata-rata N-Gain memperoleh 0,72 dengan kategori tinggi. hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran di SDN Panaragan 1 Kota Bogor.

B. Saran

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Pengembangan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi dan menjadi lebih fokus dalam proses pembelajaran berlangsung karena mudah di akses kapan saja.

2. Bagi guru

Pengembangan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* dapat memberikan informasi dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Pengembangan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* diharapkan dapat digunakan menjadi lebih baik lagi bagi peneliti selanjutnya, dan dapat menkolaborasikan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* dengan aplikasi lain yang mendukung prasarana yang ada. Dengan demikian, peneliti selanjutnya mampu untuk menyempurnakan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook* dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122>.
- Agustin, D.Y., Setyosari, P. and Suharti (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12).
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>.
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>.
- Agustin, D.Y., Setyosari, P. and Suharti (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12). Aisyah, S., Noviyanti, E. and Triyanto (2020).
- Akviansah, M. D., Warto, W., & Musadad, A. A. (2022). Transformasi Bahan Ajar Sejarah ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Sejarah di Era Technology Cybernetic. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(3), 9. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59303>.
- Auwaliyah, H. M., Sahrina, A., Soekamto, H., & Masruroh, H. (2023). Pengembangan E- Modul Berbasis Heyzine Flipbook Materi Mitigasi Bencana Untuk Siswa Kelas Xi Ips Sman 1 Singosari. *Jurnal Geografi*, 12(1), 40–55. <https://doi.org/10.24036/geografi/vol12-iss1/3423>.
- Buyung, B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari*

Jambi, 18(3), 509. <https://doi.org/10.33087/jiubi.v18i3.517>.

Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam : “Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234–244.

Damayanti, A. N., & Raharjo. (2020). Validitas Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(3), 443–450.

Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.

Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E- Modul Logika Matematika Dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71–80. <https://doi.org/10.33474/jpm.v8i2.16245>.

Fahrudin, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Software Treker Terhadap Hasil Belajar Fisika Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Viskositas Fluida. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 41–48. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1357>.

G.A.P.E. Juniati, I.B. Putrayasa, & I.G. Margunayasa. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berorientasi Wana Kerthi Loka Bali Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 94–106. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2018.

Hegarmanah, E., Arief, Z. A., Suartika, I., & Ferdina. (2023). Perancangan Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Kuliah Andragogi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun dengan menggunakan Model Dick and Carey. *Proceeding SEMNAS-TP (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan)*, 3(1), 110–118.

irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, and Fina R. 2021. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva.” *Jurnal Abdidas* 2(6):1412-17 . doi: 10.31004/abdidas.v2i16.498.

- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *MUNTAZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(01), 1–26.
- Kharohmah Dwi Fitriani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Heyzine Flipbooks dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII Pada Mata Pelajaran PAI Di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta" (Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia, 2023). Kosasih, E. (2021). *"Pengembangan bahan ajar."* Bumi Aksara.
- Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Kosasih., & Endang, K. (2019). Jenis-Jenis Teks dan Strategi Pembelajaran di SMA- MA/SMK. Bandung: Yrama Widya.
- Latifah, N., & Hasan, N. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Eksposisi Kelas 5 Sd Negri Duri Kepa Jakarta. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 11. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v9i2.2892>.
- Maelasari, N. (2020). Menulis Teks Eksposisi Dalam Model Pembelajaran Mind Mapping. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 13(1), 41–49. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v13i1.303>.
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik Brainstorming Pada Model Pembelajaran Menulis Teks Narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109–115. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25459>.
- Materi, P., Dan, S., & Fitriany, A. N. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Heyzine*. 4, 12493–12510.
- Millati, F. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 451–460. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2947>.

- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–320. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>.
- Manzil, Emilda Farkhiatul, Sukamti Sukamti, and M. Anas Thohir, 2022. "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Menggunakan Scientific Materi Siklus Air Bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 31(2):112: doi: 10.17977/um009v31i22022p112.
- Mahulae, Parno S. (2023). "Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran." Eureka Media Aksara.
- Noor, M. I. (2022). *Pemanfaatan Bahan Ajar Digital pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Pemalang: Vol. Skripsi UI*.
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655–1661. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2468>
- Nurlaelah, E., Sudihartinih, E., & Gozali, S. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk Pembelajaran Hybrid pada Mata Kuliah Teori Grup. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 604–614. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1954>
- Nurcahyani, I., Kresnadi, H., & Pranata, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Web Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(10).
- Nuruliah, W., Syamswisna, & Yokhebed. (2017). Kelayakan Media Flash Flipbook pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(6).
- Nasution, N. H. (2024). "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN HEYZINE PADA MATERI TEKS HIKAYAT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS X.
- SMA PAB 8 SAENTIS " (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu

Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).

- Nafingah, H., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6780–6784. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4695>.
- Patranita, E. A., Wirahayu, Y. A., Masruroh, H., & Soekamto, H. (2022). Pengembangan suplemen bahan ajar digital kelas X materi penginderaan jauh menggunakan Heyzine Flipbook. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(9), 888– 898. <https://doi.org/10.17977/um063v2i9p888-898>.
- Pramono, Z. H. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Cam Untuk Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Cnc Dan Cam Smk Negeri 1 Magelang. *Molucca Medica*, 11(April), 13–45. <http://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/moluccamed>.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>.
- Prastiwi, S. I. (2024). “*Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Heyzine Flipbook Maker Pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke*.” (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Qouri, Najwa Rachmani, dan Zulherman Zulherman. 2023. “Pengembangan Flipbook Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.” *JIIP — Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(11):9622-29. Doi: 10:54371/jiip.v6i11.2591.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Ramadhani, Denisa, Ana Nurhasanah, dan Mohammad Ali Fadillah. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Digital Menggunakan

Aplikasi Heyzine Flipbookd Tentang Kesulitan Banten Abad Ke -17 Di Kelas X Smkn 2 Kota Serang." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 4(2):388-402. Doi: 10.51874/jips.v4i2.133.

Rahmadani, Rahmadani, dan Taufina Taufina. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):938-46. Doi: 10.31004/basicedu.v4i4.465.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sabilla, S., Khairani, L. P., & Syaputra, E. (2022). Menganalisis Kemampuan Gemar Membaca Teks Narasi Siswa Di Man 2 Deli Serdang. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 159–164. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2484>.

Santi, L., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6463–6476. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9261>.

Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics. *Unnes Physics Education Journal*, 9(3), 283–290. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>.

Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). "Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>.

Syamsuri, S. (2023). "Media Pembelajaran Berbasis Digital (S. Haryanti (ed.))." Bandung: Media Sains Indonesia. <https://store.medsan.co.id/detail/978-623-195-143-4-media-pembelajaran-berbasis-digital>.

Salsabillah, Adella Rira. 2023. "Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya 2023." 1-18.

Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>.

Triningsih, k D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

Yanti, A. (2022). Prosiding Seminar Nasional Batch 1. *Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*, 4, 182–189.

Zulaeha, I., Sulisyaningrum, S., Suratno, S., Pristiwati, R., Arsanti, M., & Supriyono, A. Y. (2021). Bimtek Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Indonesia Bermuatan Multikultural bagi Guru MTs/SMP di Kota Semarang. *Journal of Community Empowerment*, 1(2), 01–06. <https://doi.org/10.15294/jce.v1i2.48993>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbingan Skripsi



UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN *Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 164/SK/DFKIP/UK/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Mesinbang : 1. Bahwa demi kepastingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengubah dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 130/KEPREK/UK/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Menperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Saudara:
Dr. Sindi Budiana, M.Pd. : Pembimbing Utama
Fini Anjaswari, M.Pd. : Pembimbing Pendamping
sebagai pembimbing dari:
Nama : Puji Sabrina Murafiah
NPM : 037121111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jadai Skripsi : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI TEKS EKSPOSISI
- Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperfanya.

Ditetapkan di Bogor
pada tanggal 27 September 2024



Dr. Suhardi, M.Si.
Nid. 1.6694021293

- Tembusan:
1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I dan II Universitas Pakuan
3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Pra Penelitian

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kota Poo 412, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8315608 Bogor						
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">Nomor : 8997/MADEK/UFKIP/K/2024</td> <td style="width: 40%; text-align: right;">18 Oktober 2024</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Perihal : Prapenelitian</td> </tr> </table>		Nomor : 8997/MADEK/UFKIP/K/2024	18 Oktober 2024	Perihal : Prapenelitian			
Nomor : 8997/MADEK/UFKIP/K/2024	18 Oktober 2024						
Perihal : Prapenelitian							
Yth. Kepala SDN Panaragan 1 Kota Bogor di Tempat Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td style="width: 70%;">Putri Sabrina Murtafah</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>037121111</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> </table> mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.  Widyadekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan kemahasiswaan Dr. Sandi Budiana, M.Pd. NIK. 11006025469		Nama	Putri Sabrina Murtafah	NPM	037121111	Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Nama	Putri Sabrina Murtafah						
NPM	037121111						
Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR						

Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian

 NPSN : 20220574	PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI PANARAGAN 1 KECAMATAN BOGOR TENGAH Jl. Veteran No. 37 ☎ (0251) 8340535 Bogor 📠 16113 e-mail : sdn_pansat@yahoo.co.id	 NSS. 101 026 104 001
--	--	---

Bogor, 28 Oktober 2024

Nomor : 400.3.5/194/Pan-1/X/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan permohonan izin prapenelitian

Yth.
 Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Pakuan
 Di Tempat

Dengan hormat,
 Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Wati Indrawati, S.Pd
NIP	: 19651104 198603 2 012
Jabatan	: Kepala Sekolah

menerangkan bahwa :

Nama	: Putri Sabrina Murtafiah
NIM	: 037121111
Program Studi	: Sekolah Dasar

Telah kami setuju untuk mengadakan pra penelitian di SD Negeri Panaragan 1.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah,

 Wati Indrawati, S.Pd
 NIP. 19651104 198603 2 012

Lampiran 4 Surat Penelitian

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kota Per. 4/2, Kecamatan: Riep, Kabupaten: JL, Telpone: (0251) 8171608 Bogor
Nomor : 9999WADEK/IFKIP/VI/2025 16 Mei 2025	
Perihal : Izin Penelitian	
Yth. Kepala SDN Panaragan 1 Kota Bogor di Tempat	
Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :	
Nama	: Putri Sabina Murtaliah
NPM	: 037121111
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester	: Delapan
Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 20 mei s.d 21 mei 2025 mengenai: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI TEKS EKSPOSISI	
Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.	
Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.	
 Pradana Budiana, M.Pd, NIK. 11006025489	

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian

 PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI PANARAGAN 1 KECAMATAN BOGOR TENGAH Jl. Veteran No. 37 ☎ (0251) 8340535 Bogor ✉ 16113 e-mail : sdn_pensat@yahoo.co.id	
NPSN : 20228574	NSS. 101 026 104 601

Nomor : 400.3.5/S.Ket.114/Pan-1/V/2025 Bogor, 22 Mei 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth :
 Bapak/Ibu Wakil Dekan
 Universitas Pakuan
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Di
 Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Panaragan 1 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor :

Nama : WATI INDRAWATI, S.Pd
 NIP : 19651104 198603 2 012
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Panaragan 1
 Alamat Unit Kerja : Jl. Veteran No. 37 Kota Bogor

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : PUTRI SABRINA MURTAFAH
 NIM : 037121111
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : 8 (Delapan)

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di SD Negeri Panaragan 1 Kota Bogor terhitung mulai tanggal 20 s/d 21 Mei 2025 dengan judul penelitian mengenai :
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI TEKS EKSPOSISI.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan , untuk dapat diketahui dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah,


Wati Indrawati, S.Pd
 NIP. 19651104 198603 2 012

