



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 14763-14773

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan E-Modul Menggunakan Heyzine Flipbook pada Tema 8 Subtema 1 di Kelas V

Rofidatul Muafiyah^{1✉}, Kartono², Siti Halidjah³

Universitas TanjungPura Pontianak

Email: Rofidatul.muafiyah@student.untan.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan E-modul menggunakan aplikasi Heyzine Flipbook untuk kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik, tema 8 subtema 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE. Sumber penelitian ini adalah seorang wali kelas, 30 orang peserta didik kelas V D Sekolah Dasar Mujahidin Pontianak, dan dua orang validator ahli, yaitu ahli desain dan materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-modul menggunakan Heyzine Flipbook sudah melalui lima langkah penelitian, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Kelayakan produk pengembangan E-modul menggunakan Heyzine Flipbook memperoleh kategori "Sangat Valid" dari validator ahli, yaitu pada aspek desain memperoleh skor 88,49% dan, aspek materi memperoleh skor 87,49% sehingga layak untuk di ujicobakan berdasarkan aspek desain dan materi. Memenuhi kategori "Sangat Praktis" dengan perolehan skor 96% oleh pendidik dan 90% oleh peserta didik, sehingga E-modul menggunakan Heyzine Flipbook memenuhi kriteria praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-modul, Heyzine Flipbook*

Abstract

This research generally aims to produce E-modules using the Heyzine Flipbook application for grade V elementary schools that are valid and practical to use to assist thematic learning activities, theme 8 subtheme 1. The method used in this research is the ADDIE method. The sources of this research were a homeroom teacher, 30 students of class V D of Mujahidin Pontianak Elementary School, and two expert validators, namely design and material experts. Data collection techniques in this study were interviews and questionnaires. The results showed that the development of E-modules using Heyzine Flipbook had gone through five research steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of E-module development products using Heyzine Flipbook obtained the "Very Valid" category from expert validators, namely in the design aspect obtaining a score of 88.49% and, the material aspect obtained a score of 87.49% so that it was feasible to be tested based on design and material aspects. It meets the "Very Practical" category with a score of 96% by educators and 90% by students, so that the E-module using Heyzine Flipbook meets practical criteria and is suitable for use in the learning process.

Keyword: *Development, E-module, Heyzine Flipbook*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan ilmu dan teknologi mengalami kemajuan pesat, mengharuskan semua aspek untuk menyesuaikan dengan revolusi digital. Ini berdampak signifikan pada sistem pendidikan di sekolah. Untuk itu, inovasi pada kurikulum, metode pembelajaran, dan fasilitas pendidikan menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Perkembangan teknologi mengubah orientasi belajar dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi. Perubahan model pembelajaran digital secara tidak langsung mengubah orientasi belajar siswa dari pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Dengan demikian proses pembelajaran siswa dapat lebih berperan aktif dalam mengamati, melakukan, serta mendemonstrasikan. (R.Roro Rastrani Rahada Putri et al., 2022).

Kurikulum 2013 telah ditetapkan sebagai kurikulum Pendidikan oleh Menteri Pendidikan dan kebudayaan. Ketetapan tersebut menuntut siswa agar bertindak lebih aktif dalam pembelajaran disbanding guru. Hal tersebut sebagaimana yang tertuang dalam undang-undang sistem Pendidikan nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 bahwa "bahwa proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, Dimana siswa dituntut untuk aktif mencari Solusi terhadap permasalahan- permasalahan yang dihadapi terkait proses pembelajarannya," (Republik Indonesia, n.d.)

Dalam konteks urgensi dan relevansi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

tematik menjadi sangat bermanfaat pada saat ini. Era revolusi industri 4.0 telah menghasilkan perubahan yang cepat dan kompetitif dalam kehidupan masyarakat global, terutama dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. seiring pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi peran guru tidak lagi mendominasi dalam terlaksananya proses belajar mengajar, namun guru memerlukan media penunjang lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang dalam proses pemberian informasi, pesan atau konten yang dibelajarkan. (Basori, 2016) Salah satu jenis teknologi yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang berbasis komputer (Suwanto, 2013)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas V D di Sekolah Dasar Mujahidin Pontianak, bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga memanfaatkan teknologi digital, yakni menggunakan aplikasi WhatsApp. Melalui grup WhatsApp, para guru secara rutin mengirimkan materi pembelajaran berupa video, yang bertujuan agar siswa lebih tertarik belajar melalui ponsel mereka daripada mengandalkan buku-buku pelajaran yang diberikan oleh sekolah. Siswa juga lebih banyak membaca materi pembelajaran melalui internet di ponsel mereka. Namun, muncul permasalahan ketika siswa merasa bahwa media pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menarik dan terasa monoton. Oleh karena itu, perlunya dikembangkan bahan ajar yang mampu melatih siswa untuk melihat lebih dari sekedar menyajikan materi dalam bentuk tertulis.

Bahan ajar dapat dirancang dalam berbagai bentuk, termasuk e-modul yang merupakan modul berbasis teknologi digital yang dapat diakses melalui piranti elektronik seperti komputer maupun smartphone. E-modul biasanya didesain secara terstruktur dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam memahaminya. Tak hanya itu, penggunaan e-modul dapat membantu peserta didik dalam mengukur kemampuan serta intensitas belajarnya, karena tidak dibatasi oleh tempat dan waktu yang kaku. Teknologi telah memungkinkan untuk menyesuaikan bahan ajar dengan era modern sehingga e-modul dapat diakses kapan saja dan di mana saja secara praktis dan efisien. Oleh karena itu, e-modul menjadi bahan ajar yang penting.

Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan keterampilan dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar menjadi peranan penting untuk berlangsungnya kemajuan dan perkembangan pembelajaran disekolah maka dari itu, inovasi menjadi alternatif dalam menghindari kejenuhan dan kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Di era digitalisasi sekarang ini, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efisien, menarik dan efektif maka bahan ajar harus variatif dan inovatif dengan penggunaan

teknologi. Sejalan dengan pendapat Haryanto, dkk (2023) "para pendidik harus mampu menciptakan materi pembelajaran yang baru, memperbaharui yang sudah ada, dan terus mencari inovasi dalam memperorganisasian media." (h.332)

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni Ketut Herawati dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan E-Modul Logika Matematika dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK". Hasil dari penelitian tersebut adalah produk e-modul yang memanfaatkan aplikasi Heyzine. E-modul yang dihasilkan dilakukan uji validitas, efektivitas, dan kepraktisan yang mendapatkan hasil yang memuaskan berdasarkan penelitian tersebut. Hasil dari kevalidan dari produk tersebut adalah 85% dari tiga validator kemudian uji coba kepraktisan mendapatkan hasil 90% dari guru dan 96% dari peserta didik, kemudian dari hasil keefektifan yang diperoleh berdasarkan hasil belajar peserta didik melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76, dari data yang telah disebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbantuan Heyzine dalam proses pembelajaran sangat baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian R&D (Research and Development). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu kemudian mempertanggung jawabkan produk tersebut melalui uji coba lapangan untuk melihat validitas, dan kepraktisan. Sesuai dengan pernyataan Sujadi (2003), Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembang (R&D). Menurut Sugiyono (2016), "Penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" (h.407). Pendekatandalam penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi (mixed methods). Sugiyono (2017) menyatakan bahwa, "Metode penelitian kombinasi adalah metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif" (h.397). Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar elektronik. Prosedur pengembangan pada penelitian ini berdasarkan pada tahap pengembangan model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan produk berupa E-Modul menggunakan aplikasi Heyzine flipbook maker, untuk Tema 8 Subtema 1 di kelas V Sekolah Dasar Mujahidin.

Tahap Analysis (Analisis) dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis, dimana peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data-data terkait permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, kebutuhan pendidik dan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan e-modul menggunakan heyzine flipbook. Data ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V D Sekolah Dasar Mujahidin Pontianak. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V D, Ibu Analita, S. Pd. Pada pembelajaran tematik sudah menggunakan beberapa bahan ajar seperti buku teks pelajaran, dan bahan ajar cetak lainnya. Namun perlu adanya pemilihan bahan ajar yang sesuai dengan dengan perkembangan era digital yang sesuai dengan materi dan indikator pembelajaran yang bisa meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.

Tahap desain merupakan tindak lanjut dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya, pada proses perancangan (desain) E-modul menggunakan Heyzine Flipbook, peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni pengumpulan sumber ajar, membuat rancangan e-modul, dan perancangan instrumen

Tahap Development (Pengembangan) Pada tahap ini dilakukan dengan menyempurnakan produk yang telah dirancang sebelumnya, adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pembuatan E-Modul, Validasi dan Revisi Produk, Produk akhir.

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. E-modul menggunakan heyzine flipbook yang telah dikembangkan diterapkan atau diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di 96 kelas. Namun pada tahap ini, peneliti hanya sampai melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil dan kelompok besar dengan melihat respon peserta didik serta respon pendidik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba yang dimaksudkan adalah untuk melihat kepraktisan bahan ajar tersebut. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 orang responden dipilih secara acak, dan uji coba kelompok besar terdiri dari semua siswa di kelas V D yang berjumlah 30 orang responden. Uji coba ini dilakukan di SD Mujahidin Pontianak. Uji coba media pembelajaran ini membutuhkan alat penunjang yaitu proyektor.

Tahap Evaluasi adalah tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan

ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba produk, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi didapat dari kritik dan saran dari siswa, serta guru selama uji coba dilaksanakan, dengan adanya respon positif yang diberikan siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan setelah melakukan uji coba produk, serta tidak adanya saran untuk memperbaiki produk tersebut maka produk yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analysis, design, development, dan evaluation. Namun penelitian ini hanya sampai tahap ujicoba produk saja untuk melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar e-modul menggunakan heyzine flipbook dengan

mendeskripsikan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi serta mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar yang dikembangkan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa e-modul tema 8 subtema 1 dikelas V Sekolah dasar. Bahan ajar ini dikembangkan menggunakan Heyzine flipbook, yaitu aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat e-modul mejadi lebih interaktif dan menarik. Sejalan dengan pendapat (Erawati, dkk., 2022) yang menyatakan bahwa "Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan unsur multimedia seperti video, gambar, link, dan audio. Heyzine flipbook membuat sensasi membaca e-modul terasa seperti membaca buku fisik karena pengguna dapat merasakan sensasi animasi saat membuka halaman lain seakan-akan sedang membuka buku."

Tahap pertama yang dilakukan peneliti setelah mengembangkan Emodul menggunakan Heyzine flipbook dikembangkan, selanjutnya melakukan validasi untuk mengukur kevalidan dan kelayakan bahan ajar yang telah dibuat kepada ahli desain dan ahli materi. Penilaian dilakukan menggunakan lembar angket validasi ahli desain dan ahli materi dengan menerapkan pengujian validitas menggunakan pendapat para ahli. Validasi dilakukan oleh dua validator. Hasil validasi bermanfaat bagi peneliti untuk mengetahui kekeliruan- kekeliruan yang terdapat pada produk yang dikembangkan serta mendapatkan saran dan masukan dari validator untuk perbaikan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang lebih baik dan teruji kevalidan serta kelayakannya.

Validasi tahap pertama dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi. Validasi ahli desain

menggunakan lembar angket validasi ahli desain yang mempertimbangkan aspek: 1) kelayakan Kegrafikan dan 2) kelayakan penyajian. Hasil penilaian ahli desain pada tahap 1 memperoleh skor presentase 86,66% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid" pada keseluruhan aspek penilaiannya. Sedangkan validasi oleh ahli materi yang mempertimbangkan aspek: 1) kelayakan isi, 2) kelayakan penyajian, dan 3) penilaian kontekstual. Hasil penilaian ahli materi pada tahap 1 memperoleh skor presentase 83,92% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid" pada keseluruhan aspek penilaiannya. Hasil validasi pada tahap ini mendapat beberapa saran dan masukan dari validator, sehingga perlu dilakukan revisi untuk perbaikan produk.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari para ahli pada validasi tahap 1, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua oleh ahli desain dan ahli materi. Validasi ahli desain menggunakan lembar angket validasi ahli media yang mempertimbangkan aspek: 1) kelayakan Kegrafikan dan 2) kelayakan penyajian. Hasil penilaian ahli desain pada tahap 2 memperoleh skor presentase 90% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid" pada keseluruhan aspek penilaiannya. Sedangkan validasi ahli materi menggunakan lembar angket validasi ahli materi yang mempertimbangkan aspek: 1) kelayakan isi, 2) kelayakan penyajian, dan 3) penilaian kontekstual. Hasil penilaian ahli materi pada tahap 2 memperoleh skor presentase 91,07% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid" pada keseluruhan aspek penilaiannya. Validasi pada tahap ini tidak mendapat saran dan masukan dari validator sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat diuji cobakan di lapangan tanpa revisi.

Hasil validasi dari ahli desain dan ahli materi setelah dilakukan revisi untuk perbaikan produk, menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan berada pada kategori "Sangat Valid" dengan skor presentase 90% dan 91,07%, yang artinya produk bahan ajar yang telah dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Erawati, dkk (2022) dengan judul "Pengembangan E-Modul Logika Matematika dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran Di SMK". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori "Sangat Layak".

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah media divalidasi dan dilakukan revisi untuk perbaikan produk, kemudian melakukan uji coba produk. Media diuji cobakan dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dengan melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dibuat. Penilaian menggunakan lembar angket respon siswa dengan mempertimbangkan aspek: 1) kelayakan isi, 2) kelayakan penyajian, 3) kemudahan penggunaan, dan 4)

kegrafikan e-modul. Hasil analisis data respon siswa pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V D yang dipilih secara acak ditinjau dari aspek:

1. kelayakan isi memperoleh presentase sebesar 88,12% dengan kategori "sangat baik",
2. kelayakan penyajian memperoleh presentase sebesar 88,33% dengan kategori "sangat baik",
3. kemudahan penggunaan memperoleh presentase sebesar 85,83%% dengan kategori "sangat baik", dan
4. kegrafikan e-modul memperoleh presentase sebesar 91,50% dengan kategori "sangat baik". Keseluruhan aspek penilaian respon siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 88,44% yang termasuk dalam kategori "sangat baik", sedangkan hasil analisis data respon siswa pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 30 siswa kelas V D ditinjau dari aspek: 1) kelayakan isi memperoleh presentase sebesar 91,87% dengan kategori "sangat baik", 2) kelayakan penyajian memperoleh presentase sebesar 90,27% dengan kategori "sangat baik", 3) kemudahan penggunaan memperoleh presentase sebesar 90,27% dengan kategori "sangat baik", dan 4) kegrafikan e-modul memperoleh presentase sebesar 93,50% dengan kategori "sangat baik". Keseluruhan aspek penilaian respon siswa memperoleh ratarata nilai sebesar 91,47% yang termasuk dalam kategori "sangat baik

Berdasarkan hasil analisis data yang ditinjau dari angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa E-modul menggunakan heyzine flipbook yang telah dikembangkan berada pada kategori "sangat baik" dengan rekapitulasi nilai sebesar 89,95%, artinya produk yang dikembangkan mendapat penilaian baik dari respon peserta didik. Peserta didik senang dan bersemangat dalam mempelajari E-modul menggunakan heyzine flipbook tersebut. Menurut peserta didik tampilan e-modul menarik, ketertarikan siswa terlihat ketika membuka e-modul, siswa dapat merasakan sensasi animasi sedang membuka buku dan melihat beberapa ilustrasi yang ditampilkan dalam e-modul Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2017, h.320-321) yaitu "Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut". Selain itu e-modul menggunakan heyzine flipbook ini dapat memudahkan peserta didik dalam belajar mandiri karena dapat digunakan kapan dan dimana saja. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2017, h.29-30) mengenai fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu "dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu".

Tahap terakhir yang dilakukan peneliti untuk melihat respon pendidik terhadap penggunaan e-modul menggunakan lembar angket respon pendidik dengan

mempertimbangkan aspek: 1

1. kelayakan e-modul,
2. penyajian,
3. kemudahan penggunaan, dan
4. kegrafikan e-modul. Hasil penilaian angket respon pendidik yang ditinjau dari aspek: 1) kelayakan e-modul memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori "sangat baik", 2) penyajian memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori "sangat baik", 3) kemudahan penggunaan memperoleh presentase sebesar 93,75% dengan kategori "sangat baik", dan 4) kegrafikan e-modul memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori "sangat baik". Keseluruhan aspek penilaian dari angket respon guru memperoleh rata-rata nilai sebesar 95,93% yang termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Berdasarkan penilaian dari angket respon pendidik dapat diketahui bahwa E-modul menggunakan heyzine flipbook mendapat penilaian sangat baik dengan rata-rata penilaian $\geq 90\%$. E-modul yang dikembangkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menjadi bahan ajar pendukung yang dapat digunakan sesuai dengan gaya pembelajaran yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai, (2013, h.2) mengenai manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu "metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran"

Secara keseluruhan hasil penelitian dari ahli desain, dan ahli materi telah memberikan penilaian dengan kategori sangat valid, hasil uji kepraktisan dari pendidik dan peserta didik memberikan respon dengan kategori sangat praktis. Maka e-modul menggunakan heyzine flipbook pada tema 8 subtema 1 di kelas V SD Mujahidin Pontianak layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun dalam hasil pengembangan e-modul pembelajars1ran tematik ini, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

1. Kelebihan e-modul yang dikembangkan
 - a. E-modul yang dikembangkan mudah diaplikasikan karena dapat diakses menggunakan smartphone/PC.
 - b. E-modul yang dikembangkan digunakan dengan versi HTML5 sehingga dapat dibuka tanpa menginstal aplikasi.
 - c. E-modul yang dikembangkan berisikan gambar, ilustrasi, audio, animasi, dan video sehingga memberikan kesan yang tidak membosankan saat digunakan.

- d. E-modul yang dikembangkan berisikan link interaktif sehingga lebih memudahkan pengguna dalam mengantarkan materi yang ingin dituju
2. Kekurangan e-modul yang dikembangkan
 - a. E-modul pembelajaran tematik yang dikembangkan hanya memuat materi pada tema 8 subtema 1 di kelas V Sekolah Dasar.
 - b. Produk hanya bisa diakses jika tersedianya kuota atau jaringan internet, sehingga belum bisa dioperasikan tanpa internet.
 - c. Penggunaan e-modul secara mandiri dengan bantuan alat elektronik perlu pengawasan dari orang tua sehingga pembelajaran dapat terpantau.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan e-modul menggunakan heyzine flipbook pada tema 8 subtema 1 di kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan menurut ahli desain. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis didapatkan skor presentase kelayakan oleh ahli desain sebesar 88,49% dengan kategori "Sangat Valid".
2. Kelayakan e-modul menggunakan heyzine flipbook pada tema 8 subtema 1 di kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan menurut ahli materi. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis didapatkan skor presentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 87,49% dengan kategori "Sangat Valid".
3. Kepraktisan E-Modul menggunakan Heyzine Flipbook pada tema 8 subtema 1 di kelas V Sekolah Dasar memperoleh skor 96% oleh pendidik dan 90% oleh peserta didik dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil uji coba menunjukkan bahwa E-Modul menggunakan Heyzine Flipbook menarik dan layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran tema 8 subtema 1 di kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). Diunduh di <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211>
- Haryanto, H., Kartono., dan Pranata, R. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 5 Pontianak Timur. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(2), 331-339. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3412>

- Republik Indonesia. (n.d.). Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1.
- R. Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul, K., & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip PDF Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 93 – 104. Diunduh di <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/46>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.