



## PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HEYZINE DI GUGUS MENES

Wiwik Pratiwi<sup>1</sup>, Sholeh Hidayat<sup>2</sup>, & Suherman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [7772210012@untirta.ac.id](mailto:7772210012@untirta.ac.id)<sup>1</sup>, [sholeh.hidayat@untirta.ac.id](mailto:sholeh.hidayat@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [suherman@untirta.ac.id](mailto:suherman@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Menerima : 28 Januari 2023  
Revisi : 30 Maret 2023  
Diterima : 29 April 2023

#### Kata Kunci:

heyzine, model 4D, modul proyek, flipbook, kurikulum

#### Keywords:

heyzine, 4D models, project module, flipbook, curriculum

#### Korespondensi:

##### Wiwik Pratiwi

Universitas Sultan Ageng  
Tirtayasa

Email:

[7772210012@untirta.ac.id](mailto:7772210012@untirta.ac.id)

### ABSTRAK

Kreativitas dan inovasi sangat dinanti oleh pemerintah untuk proses pembelajaran yang menyenangkan. Menghasilkan produk elektronik berupa konten materi ialah harapan yang diinginkan oleh peneliti. Materi ini dijabarkan ke bentuk visual dengan memanfaatkan *heyzine*. Hadirnya beberapa *tools* pendukung guna membuat bahan ajar salah satunya adalah *heyzine* yaitu *tools* dari *canva*. *Heyzine* adalah *flipbooks* yang penggunaannya berbentuk *flip*, sehingga pengguna dapat menggunakannya seperti membaca buku cetak biasa. Untuk mendapatkan tujuan ini peneliti menggunakan penelitian *Reasearch and Development* (R&D) dengan model 4D. Pendefinisian, desain, pengembangan, dan penyebaran adalah empat fase dari model ini. Berdasarkan hasil tahapan yang dilakukan dengan model 4D bisa disimpulkan, bahan ajar dikembangkan menggunakan *heyzine* amat mudah dipahami dan menarik bagi guru-guru SD di Gugus Menes.

### ABSTRACT

*Creativity and innovation are highly anticipated by governments for the fun learning process. Research is carried out with the producing a product of material content. The material was developed in a visual format using heyzine. In addition to several contributing applications, one is heyzine, which is canva tools. Heyzine is the flipbooks that use them in the shape of a flip, so users can use them as if they were reading a normal print book. To achieve that goal the researchers used research and development (r&d) research with model 4D. Define, design, development, and disseminate are four phases of this model. Based on the results of the 4D model, the teaching material developed with heyzine was perfectly understandable and interesting to elementary school teachers on the Menes.*

### PENDAHULUAN

Peralihan kurikulum merupakan hal yang sudah tidak asing bagi guru dan pihak yang berkepentingan. Namun adanya penggantian kurikulum membuat guru akhirnya belajar mengikuti pola yang ditentukan oleh pemerintah pusat. Kurikulum darurat pasca pandemi yang dilaksanakan oleh guru dengan pola mode dalam jaringan membuat pemerintah memutuskan untuk mengganti kurikulum 2013 menjadi kurikulum

prototipe atau yang sekarang disebut kurikulum merdeka. Kompetensi yang dikembangkan pada kurikulum 2013 di jenjang SD adalah tematik terintegratif dalam semua mata pelajaran (Sholeh H, 2013: 127). Adapun pada kurikulum merdeka kembali kepada mata pelajaran.

Pada kurikulum merdeka guru dituntut untuk mempelajari teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dinamis seiring berakhirnya pandemi. Menurut Apriani et all,



(2022:190), *The use of ICT in learning is very important for education, it's also useful for a variety of high-intensity applications.*

Kreativitas serta inovasi dari seorang guru yang diuji pada pembelajaran dalam jaringan ketika pandemi berlangsung sampai dengan kurikulum darurat. Maka sekarang ini kreativitas dan inovasi sangat dinanti oleh pemerintah demi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya. Perkembangan teknologi pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Akbar, 2021: 188).

Perbedaan yang paling terlihat antara kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka adalah pada kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5). Aktivitas kokurikuler tersebut didasari pada enam dimensi pada profil pelajar Pancasila, dapat dilihat pada gambar yang tersedia keenam dimensi tersebut.



**Gambar 1. Profil Pelajar Pancasila**

P5 yakni rancangan unggulan pada kurikulum merdeka. Adanya proyek ini diharapkan siswa mempunyai bekal untuk masa depannya dari pengalaman-

pengalamannya di sekolah yang dirancang oleh guru terutama pada pendidikan karakternya.

Bagian yang bermakna dari proses pendidikan salah satunya yaitu pendidikan karakter, bisa dimaknai satu komposisi investasi pada derajat budi pekerti terhadap seluruh masyarakat. Oleh karena itu, guru menyusun modul proyek dengan baik juga terstruktur dengan pedoman yang diberikan oleh pemerintah pusat sebagai bahan ajar dalam hal ini Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP).

Bahan ajar yang kita buat, tentu berhubungan dengan desain pembelajaran. Karena dengan desain, konten pada bahan ajar akan memengaruhi pada proses pembelajaran. Seels dan Richey (1994: 30) dalam Muhammad Yaumi (2013: 5) mendefinisikan, *design is process of specifying conditions for learning* (desain merupakan proses untuk memastikan iklim membelajarkan). Makna tersebut memberikan penekanan bagi kondisi belajar, sehingga proses pembelajaran terbentuk dari sumber belajar, aktivitas, dan lingkungan.

Menurut E. Kosasih (2021: 1), bahan ajar yaitu material produk yang dipakai oleh guru atau siswa guna memudahkan proses pembelajaran yang berwujud buku cetak, lembar kerja siswa, atau tayangan. Pemanfaatan bahan ajar perlu mendapatkan perhatian guru untuk proses pembelajaran. Karena proses pembelajaran di kelas amat memerlukan bahan ajar. Pemikiran ahli lain, bahan ajar adalah kumpulan bahan atau objek yang dirangkai dengan runtut, baik tertulis

maupun tidak tertulis, hingga terwujudnya keadaan yang ingin dipelajari siswa.

Bahan ajar yang digunakan yakni berbasis digital yang berisikan komponen-komponen penting yang terdapat pada modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila berupa *file Pdf*. penggunaan bahan ajar ini bisa memanfaatkan komputer maupun *smartphone* sehingga ketika melaksanakan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila kegiatannya tidak keluar dari panduan sehingga terwujud interaksi langsung antara siswa dan guru.

Pada P5 yang ditekankan adalah pendidikan karakter sesuai dimensi yang sudah ada. Guru mengembangkan elemen-elemen pada dimensi tersebut pada pembelajarannya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pendidikan tidak bergantung pada pengetahuan dan keterampilan saja, akan tetapi juga pada pendidikan karakternya. Indonesia bangsa yang religius mengembangkan nilai pada pendidikan berbudaya dengan karakter bangsa yang bersumber dari agama dan Pancasila sebagai pendidikan karakter bangsa (Susilawati et al, 2021: 160).

Beberapa hasil penelitian menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran seringkali tidak efektif dikarenakan ketersediaan modul yang belum tersusun secara sistematis komponen didalamnya atau ketersediaan bahan ajarnya yang belum memadai.

Guru perlu membuat bahan ajar berupa modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila untuk mempermudah kegiatan proses pembelajaran proyek. Karena ada dua unsur penting pada proses pembelajaran yaitu

metode pengajaran dan bahan ajar, kedua unsur tersebut saling berhubungan. Guna tercapai tujuan pembelajaran, guru bisa menggunakan bahan ajar yang selaras dengan materi ajar.

Bahan ajar tidak saja berbentuk buku dan lembar kerja yang berbasis media cetak. Bahan ajar basis digital pun bisa dipergunakan, misalnya bahan ajar berbentuk elektronik. Pada masa sekarang ini bahan ajar berbasis elektronik atau biasa juga disebut *e-book* atau *e-modul* dapat dengan mudah diperoleh dengan adanya perangkat jaringan. Bahan ajar berupa *e-modul* mempunyai poin lebih jika dibandingkan dengan buku cetak, karena dapat diakses baik melalui laptop, tablet, maupun *smartphone* (Supriadi, 2015: 64). Kelebihan dari teknologi informasi untuk dunia pendidikan yaitu pada kemudahan mengaksesnya. Dengan pemanfaatan teknologi pada pembelajaran juga akan berdampak positif. Bahan ajar juga bisa dipakai oleh guru-guru ketika melaksanakan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yaitu *e-modul P5* atau bisa disebut juga modul elektronik.

*e-Modul* yaitu bahan ajar dengan karakter *self-instructional* yang berisi satu bahan kajian materi (Fausih & Danang, 2015: 1). *E-Modul* dapat memfasilitasi seseorang untuk belajar demi meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan diri.

*E-Modul* yaitu salah satu produk bahan ajar versi elektronik dan sebelumnya berupa modul cetak yang perancangannya menggunakan *software* atau aplikasi tertentu sebagai pendukung. Hal ini tentu saja dapat memudahkan guru untuk menyampaikan alur

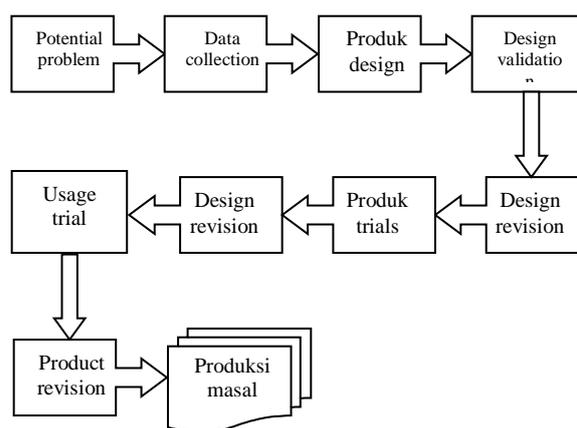
dan pesan pada proses pembelajaran. Modul digital yaitu modul yang dibuat dengan aplikasi dengan hasil berbentuk *flipbooks* menggunakan *heyzine* berisi gambar, suara, video, dan navigasi sehingga menjadikan lebih interaktif.

Menggunakan *heyzine* serupa dengan *e-book*, tetapi kelebihan *heyzine* seperti membuka lembar demi lembar buku dengan didukung video, *audio*, teks, maupun gambar yang mendukung konteks buku agar tampilannya tidak membosankan (Anggreni & Sari, 2022: 264). Karena fungsi bahan ajar yang begitu penting serta kebutuhan pengembangan modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila untuk acuan proses pembelajaran proyek maka peneliti melaksanakan penelitian ini dengan maksud mengembangkan *emodul* P5 berbasis *heyzine* untuk guru di Kecamatan Menes.

Dengan dikembangkannya *e-modul* proyek, pengetahuan guru-guru di Kecamatan Menes tentang penggunaan modul berbasis digital diharapkan akan tumbuh. Penggunaan *e-modul* berbasis *heyzine* diharapkan akan menciptakan dan mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan inovasi bagi guru lain. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *heyzine* pada modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) di SD gugus Menes.

## METODE PENELITIAN

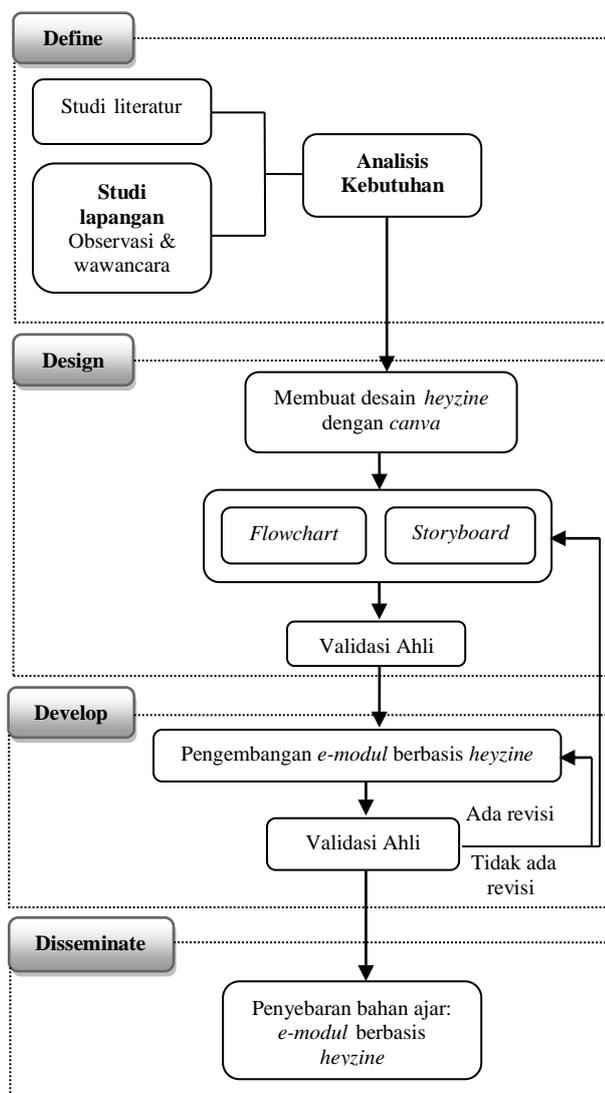
Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Barbara B, 2014: 38). Penelitian yang mengarahkan pada menciptakan proses, desain, dan produk yaitu penelitian pengembangan. Nana Syaodih S. (2017: 164) menyatakan, penelitian dan pengembangan adalah suatu metode atau tahapan-tahapan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Kajian tersebut difokuskan pada penelitian pengembangan yaitu dalam bidang rancangan model dan rancangan bahan ajar ataupun hasil keluaran misalnya alat pembelajaran dan metode pembelajaran. Penelitian pengembangan biasa disebut dengan sebutan *Research and Development* (R&D).



**Gambar 2. Flowchart Penelitian dan Pengembangan. (Sugiyono, 2019: 298)**

Model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu 4 D. Model tersebut berisikan beberapa tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

Model 4D yakni model yang berfungsi untuk menciptakan produk pembelajaran yang berdaya guna dan efisien yaitu bahan ajar modul berbasis *heyzine*. Model 4D yang dijabarkan oleh Borg and Gall (1989) merupakan pengkategorian model dengan mengadaptasi prinsip desain pembelajaran. 4D fokus pada pengembangan dengan tujuan pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar (Dermawan & Fahmi, 2020: 511).



Gambar 3. Flowchart model 4D

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan model 4D yang dapat dijelaskan tahapan-tahapannya yaitu:

### 1. Pendefinisian (*Define*)

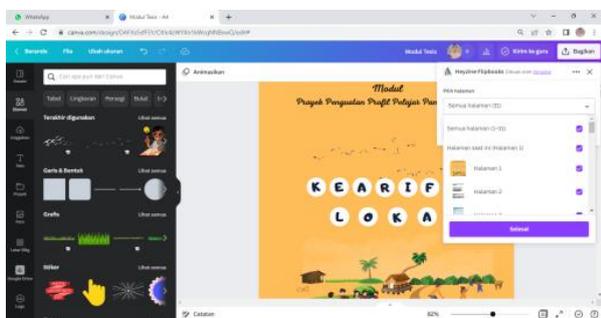
*The analysis phase involves several determining processes and identifies the problems that need to be resolved* (Ismail et al, 2018: 185). Pada tahap analisis ini dilakukan penyebaran angket wawancara (*questionnaire*) kepada guru kelas di gugus Menes yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Tahap penelitian yang dikerjakan adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis sumber dan bahan belajar. Langkah ini bertujuan untuk ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan sumber dan bahan belajar dalam penggunaannya.
- b. Menganalisis kebutuhan guru, tujuannya untuk memperoleh bahan terkait proses pembelajaran, kebutuhan bahan ajar juga kurikulum yang dipergunakan di unit organisasi.
- c. Menganalisis materi. Langkah ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi tahapan-tahapan untuk mendesain modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila bagi guru di Gugus Menes.

### 2. Desain (*design*)

Pada penelitian ini, tempat yang dijadikan lokasi penelitian yaitu gugus Menes dengan arah kepada sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka dan sedang melaksanakan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Peneliti

membuat modul dasar menggunakan *canva*. Setelah pembuatan modul selesai, lalu diunduh menjadi format Pdf yang kemudian dimasukkan ke *heyzine* sebagai *flipbooks* atau bisa langsung diunggah ke *heyzine*.

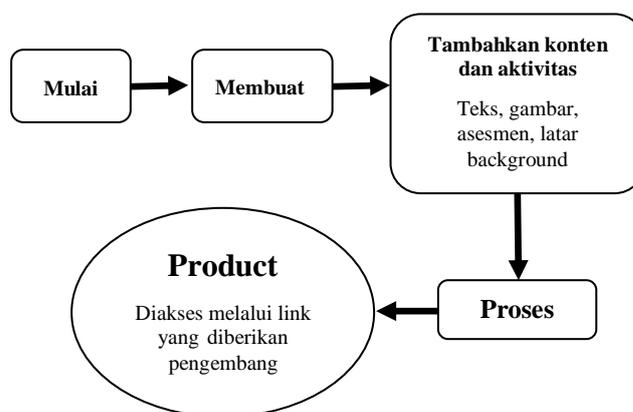


**Gambar 4. Pengunggahan *e-Modul* ke *Heyzine***



**Gambar 5. Tampilan *e-Modul* Setelah diunggah ke *Heyzine***

Pada tahap desain peneliti juga menyusun instrumen pengukuran kelayakan *e-modul* yang dinilai dari dua aspek yaitu untuk validasi ahli dan validasi materi.



**Gambar 6. Tahap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Heyzine***

Rancangan uji coba produk yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah uji coba terbatas dalam skala kecil. Uji coba terbatas dilakukan di sekolah dan di organisasi sekolah bersama guru. Kegiatannya berupa seminar kecil dalam kelompok kerja guru dengan menampilkan tahapan-tahapan desain pada modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan menggunakan *e-modul* berbasis *heyzine*.

### 3. Pengembangan (*develop*)

Sasaran pada tahap ini yaitu untuk menciptakan dan memvalidasi *e-modul* berbasis *heyzine*. Pada tahap pengembangan terdiri atas enam langkah, yaitu:

- Membangun konten-konten *e-modul* seperti konten grafis, materi, lembar kerja siswa, dan lain-lain.
- Memilih dan mengembangkan media pendukung, seperti animasi gambar, lembar kerja siswa, deskripsi kegiatan, dan asesmen.

- c. Mengembangkan panduan untuk guru. panduan yang dikembangkan berupa tahapan-tahapan desain modul proyek.
- d. Melakukan validasi ahli, pada langkah ini *emodul* dilakukan pengukuran dengan dua orang ahli selaku ahli media bersama ahli materi.
- e. Mengerjakan revisi formatif. Arah dari langkah ini yaitu memperbaiki produk instruksional dan proses yang telah dilakukan sebelum penerapan. Tahap ini terdiri dari tes individu dan tes kelompok kecil (*small group trial*).
- f. Revisi produk. Tujuan dari tahap ini adalah sebagai proses penyempurnaan *e-modul* setelah melakukan uji validitas dan revisi formatif. Revisi produk atau penyempurnaan produk bertujuan ingin mendapatkan *emodul* yang lebih baik dari sebelumnya (Nana Syaodih S, 2017: 187).

#### 4. Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahapan ini dilakukan penyebaran produk hasil pengembangan berwujud *emodul* berbasis *heyzine* akan digunakan oleh guru. Penilaian pencapaian tujuan dengan tujuan guna mendapati efektivitas bahan ajar yang dikembangkan dilakukan pada tahap ini. Setelah diterapkan, peneliti mencermati perolehan ketercapaian tujuan. Tujuan yang belum berhasil perlu dijabarkan penyelesaiannya supaya tak terjadi lagi ketika hasil produk bahan ajar disebarluaskan.

Produk hasil pengembangan yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan

membagikan *link e-modul* berbasis *heyzine* untuk didiseminasikan agar dapat diadopsi atau diikuti para guru juga dapat dipakai dalam kelas masing-masing.

## SIMPULAN

Pengembangan *emodul* berbasis *heyzine* dilakukan untuk menganalisis efektivitas *e-modul* berbasis *heyzine* untuk guru. Pengembangan *e-modul heyzine* sangat menarik karena dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam membuat bahan ajar. Apalagi guru-guru di gugus Menes belum banyak tahu tentang langkah-langkah yang harus ada pada modul proyek.

Guru disuguhkan dengan langkah-langkah proyek pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang sesuai dengan ketentuan dari BSKAP. Selain itu juga, tampilan dari *e-modul* dalam bentuk *flip* membuat penggunaanya membaca dan mempelajari seperti membuka buku biasa.

Dari hasil pengembangan *e-modul* berbasis *heyzine* ini, apabila pengetahuan guru-guru tentang modul proyek ini semakin bertambah dan tampilan modul dinyatakan baik, maka penelitian ini dikatakan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Namun pada kesempatan ini, peneliti hanya berfokus pada pengembangan modul.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Anggreni, F., & Sari, R. (2022). *Pendampingan Pen y usunan E - modul*

- Menggunakan Aplikasi He yz ine untuk Mendukung Program Madrasah D igital. 2019.*
- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Masa Pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Apriani, E., Arsyad, S., Syafriyadin, Supardan, D., Gusmuliana, P., & Santiana. (2022). ICT Platforms for Indonesian EFL Students Viewed from Gender during the COVID-19 Pandemic. *Studies in English Language and Education*, 9(1), 187–202. <https://doi.org/10.24815/siele.v9i1.21089>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dermawan, & Fahmi, R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 508–515.
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal UNESA*, 01(01), 1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10375>
- Hidayat, Sholeh. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismail, M. E., Utami, P., Ismail, I. M., Hamzah, N., & Harun, H. (2018). Development of massive open online course (MOOC) based on addie model for catering courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 184. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i2.19828>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Seels, Barbara B dan Rita C. Richey. (2014). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. (Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo, dan Yusurhadi Miarso). Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2019). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, N. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 63–74. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i1.51>
- Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 25, 155–167. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.897>