

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN HEYZINE
FLIPBOOK PADA MATERI TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS V SDN
PANARAGAN 1 BOGOR**

Putri Sabrina Murtafiah¹, Sandi Budiana², Fitri Anjaswuri³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Pakuan

[1sputrisabrinam@gmail.com](mailto:sputrisabrinam@gmail.com), [2sandibudiana@unpak.ac.id](mailto:sandibudiana@unpak.ac.id),

[3fitriajaswuri@unpak.ac.id](mailto:fitriajaswuri@unpak.ac.id)

ABSTRACT

Development of Digital Teaching Materials Assisted by Heyzine flipbook on Exposition Text Material. This type of research is a Research and Development (R&D) development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).. This study 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% in the "very good" category and the average N-Gain score obtained 0.72 in the moderate 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: development, digital teaching materials, heyzine flipbook, expository text

ABSTRAK

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% dengan kategori “sangat baik” dan skor rata-rata N-Gain memperoleh 0,72 dengan kategori sedang. 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: pengembangan, bahan ajar digital, *heyzine flipbook*, teks eksposisi

A. Pendahuluan

Perkembangandunia 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 seharusnya dilaksanakan tidak selalu monoton,

dan harus lebih menarik sehingga menstimulus peserta didik untuk aktif. Pembelajaran masa kini sangat dipengaruhi perkembangan dalam bidang teknologi. Bahan ajar digital merupakan materi pembelajaran yang disajikan dalam format online dan diakses melalui perangkat elektronik. Bahan ajar digital 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, *backsound*, 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* membantu pendidik mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan konteks lokal yang sesuai keinginan. Bahan ajar digital dapat menstimulus peserta didik menguasai materi pembelajaran. Satu diantara materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu Teks Eksposisi.

Teks Eksposisi adalah sebuah karangan yang memuat informasi 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,

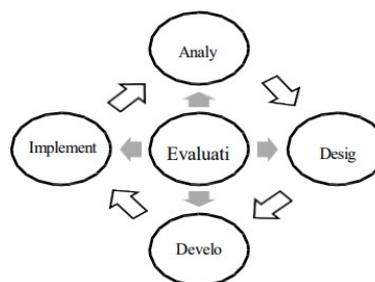
berikut ini beberapa informasi yang merupakan hasil data dari lapangan yang telah dilakukan peneliti dengan wali kelas V B pada tanggal 23 Oktober 2024 di SDN Panaragan 1 Bogor diperoleh informasi bahwa pembelajaran di sekolah tersebut dalam penggunaan bahan ajar masih sering menggunakan buku cetak berupa 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 dengan menggunakan *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 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. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2020:297) R&D merupakan Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru, serta menguji efektivitas produk tersebut. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk pendidikan yang telah teruji validitasnya, sehingga memberikan dampak positif dalam penerapannya. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut Gambar 3.1 yang menunjukkan tahapan pengembangan dengan model ADDIE:



Gambar 3.1 Diagram Tahapan ADDIE
(Waruwu, 2024)

Adapun lima tahapan pengembangan dalam model ADDIE, yakni 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 seperti 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.

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. hal

ini mencakup penyusunan materi, desain tampilan, urutan konten, serta fitur-fitur pendukung agar bahan ajar digital yang dihasilkan menarik dan sesuai untuk diterapkan di tingkat Sekolah Dasar.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari desain yang telah dirancang. Setelah produk tersebut tercipta, peneliti selanjutnya dapat mengkonsultasi kepada validasi dari para ahli. maka peneliti mulai mengembangkan bahan ajar digital menggunakan platform *Heyzine flipbook*. Produk awal yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu:

- a. Ahli Materi, yang menilai kesesuaian isi dan kelayakan materi pembelajaran.
- b. Ahli Bahasa, yang menelaah penggunaan bahasa dalam bahan ajar agar mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat peserta didik.
- c. Ahli Media, yang menilai aspek teknis, desain tampilan, dan efektivitas media.

Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki dan

menyempurnakan produk agar layak untuk diimplementasikan.

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. maka pada tahap ini Validator telah memberikan penilaian terhadap produk. Selanjutnya produk akan diimplementasikan kepada 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.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

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.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik kelas V terhadap penggunaan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine flipbook*, serta masukan dari para ahli (ahli materi, bahasa, dan media) melalui proses validasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh guru dan peserta didik, serta hasil validasi dari ketiga ahli tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk memperoleh informasi dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis berdasarkan aspek validitas dan kepraktisan dari bahan ajar digital yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert 1–5, dimana skala tersebut dibuat untuk mengevaluasi produk berdasarkan sejumlah pernyataan yang sudah di susun sebelumnya. Penilaian menggunakan skor dengan kriteria sebagai berikut: 5 berarti sangat baik, 4 baik, 3 cukup

baik, 2 kurang baik, dan 1 sangat tidak baik. Nilai-nilai tersebut selanjutnya diolah dengan menghitung persentase dari rata-rata skor menggunakan rumus tertentu untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Berikut rumus untuk menghitung presentase kevalidan dan kelayakan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine flipbook* pada materi Teks eksposisi.

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

Skor akhir yang diperoleh melalui perhitungan dengan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria berikut :

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)

Selain itu, Instrumen berupa soal tes juga digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Menurut Meltzer dalam Fahrudin (2022), peningkatan tersebut dapat dianalisis menggunakan rumus N-Gain, yaitu:

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

Rumus ini digunakan untuk mengetahui efektivitas suatu pembelajaran melalui peningkatan hasil tes. Nilai N-Gain selanjutnya diinterpretasikan untuk mengetahui kategori peningkatan belajar, sebagaimana dijelaskan dalam kriteria interpretasi N-Gain pada tabel interpretasi kategori efektivitas N-Gain 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)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine flipbook* pada materi Teks eksposisi khususnya di kelas V SDN Panaragan 1 Kota Bogor dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Adapun temuan dan pembahasan mengenai pembuatan bahan ajar digital berbantuan *heyzine flipbook*

pada materi Teks eksposisi yaitu sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal proses pengembangan ADDIE. Tahap ini untuk menganalisis kebutuhan serta menemukan permasalahan yang muncul ketika dalam 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 Kebutuhan Materi Ajar
Analisis kebutuhan materi ajar dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul saat proses pembelajaran. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan materi ajar dalam pembelajaran di kelas V SDN Panaragan 1 Bogor. Hasil wawancara dan observasi kepada guru kelas V-B diperoleh masalah mendasar yaitu bahan ajar yang digunakan di kelas V masih menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket sekolah. Bahan ajar yang digunakan

kurang menarik sehingga membuat kurangnya minat belajar dan antusias peserta didik pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran pun menjadi monoton. Permasalahan lainnya yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Dari uraian di atas, maka diperlukan inovasi dalam penyusunan materi pembelajaran yang inovatif dan mudah dicerna oleh peserta didik untuk memahami teks eksposisi.

- 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 minat 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. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung monoton karena hanya menggunakan buku cetak. Guru jarang menggunakan bahan ajar berbasis IT, dan menyambut baik pengembangan bahan ajar digital dengan media *Heyzine flipbook*. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu untuk menyiapkan bahan ajar digital. Guru juga menyatakan bahwa peserta didik diperbolehkan

membawa perangkat elektronik seperti smartphone jika diperlukan dalam pembelajaran.

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 perlu adanya penggunaan bahan ajar 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. **Design (Perancangan)**

Sebelum menentukan desain pada bahan ajar digital, langkah

awal yang dilakukan yaitu memilih aplikasi atau website yang akan digunakan. Aplikasi atau website yang digunakan yaitu Canva untuk membuat cover dan menyusun 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.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan 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.

langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli dan calon pengguna guna menilai tingkat kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Tabel Pengembangan Bahan Ajar





langkah berikutnya adalah melakukan validasi atau penilaian oleh para ahli. Fokus utama pada tahap ini yaitu untuk menilai apakah produk yang telah dibuat dapat diterapkan. Tahap validasi ini melibatkan beberapa pihak yakni ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media.

Setelah dilakukan revisi dan diperoleh penilaian dari validator ahli, diperoleh data dari penilaian rata-rata uji validitas kedua dan dikonversikan untuk mengetahui kesimpulan terhadap pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine flipbook* pada materi teks eksposisi yang disajikan pada tabel berikut:

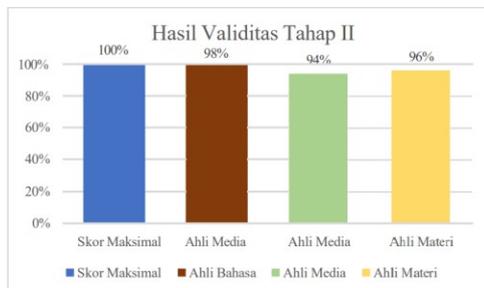
Tabel 4.13 Nilai Rata-rata Validitas Tahap II

<u>Validator</u>	<u>Total Validitas</u>	<u>Total Validitas</u>
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	98%	Sangat Layak
Ahli Media	98%	Sangat Layak
Rata-rata Total	97%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas hasil keseluruhan validasi pertama oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media didapatkan rata-rata persentase 97% dengan kriteria “Sangat Layak”. Bahan Ajar Digital Berbantuan *Heyzine flipbook* pada materi Teks

Dari tabel berikut dapat diketahui bahwa terdapat 24 halaman dalam Bahan Ajar tersebut dan terdapat materi teks eksposisi untuk siswa kelas V. setelah selesai dikembangkan,

Eksposisi kelas V dapat diuraikan kedalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.5 Persentase Hasil Validitas II

Dengan demikian 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. Implementation (Implementasi)

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 pada tahap ini dilakukan uji coba kepada 30 peserta didik kelas V-B. Pada kesempatan ini, peneliti

membagikan lembar angket respon 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.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahapan terakhir, angket diberikan kepada peserta didik dan guru setelah menggunakan produk. Produk berupa Bahan Ajar Digital berbantuan *Heyzine flipbook* pada materi Teks Eksposisi telah diujicobakan. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba di SDN Panaragan 1 pada tanggal 21 Mei 2025. Subjek yang diteliti mencapai 30 peserta didik kelas VB. Pelaksanaan ujicoba untuk mengetahui respon 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, diperoleh

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 kategori sedang dengan persentase 71,68%. Maka penggunaan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine flipbook* sangat layak digunakan dalam pembelajaran pada materi Teks Eksposisi.

E. Kesimpulan

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 100% 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 97% dan dinyatakan sangat baik dan respon guru dengan persentase sebesar 96% dapat dinyatakan sangat baik, dengan rata-rata yang diperoleh dari hasil respon sebesar 94% dan dapat dinyatakan sangat baik. hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Heyzine flipbook* sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran di SDN Panaragan 1 Kota Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

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