

Pengembangan E-Modul Berbasis Canva dan *Flipbook* sebagai Bahan Ajar Membaca Hikayat Bahasa Indonesia Kelas X SMK YPK Lachai Roi Ransiki

Lidya Olivia Tahanora¹, Kartika Y. Mandowen², Yessy Ade Winarti³

¹²³ Universitas Papua, Manokwari

Penulis Korespondensi:

Yessy Ade Winarti

y.winarti@unipa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul berbasis aplikasi Canva dan Flipbook sebagai bahan ajar membaca hikayat pada peserta didik kelas X SMK YPK Lachai Roi Ransiki. Latar belakang penelitian didasarkan pada kebutuhan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini yaitu peserta didik dan guru SMK YPK Lachai Roi Ransiki, ahli materi dan juga ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dengan skor kualitas materi 90,7% dan kemanfaatan materi 92,8%. Penilaian ahli media memperoleh skor kualitas media 91,4 dan kemanfaatan media 90,7%. Selain itu, hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa penilaian guru 95,5%, sedangkan peserta didik 97,7% dengan kategori sangat praktis, sehingga E-Modul dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-Modul, Flipbook*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran tidak lagi hanya berlangsung secara konvensional, melainkan dituntut untuk mengintegrasikan teknologi demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan media dan bahan ajar yang mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik serta mendukung pencapaian kompetensi Syamsuar & Reflianto (dalam Taufan dkk., 2023:134).

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana utama bagi peserta didik dalam memahami materi. Bahan ajar yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Menurut Depdiknas (dalam Hadi, 2015:2) bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara mandiri maupun dalam bimbingan guru. Berdasarkan hasil observasi di SMK YPK Lachai Roi Ransiki, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi hikayat masih bersifat konvensional. Guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan, serta memanfaatkan media seperti LKS, koran, dan materi dari media sosial. Namun, media-media tersebut belum terintegrasi dalam satu platform digital yang menarik dan interaktif. Selain itu, hasil

angket menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teks hikayat karena bentuknya yang klasik dan bahasanya yang tidak biasa. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa terhadap materi tersebut cenderung rendah.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah E-Modul berbasis aplikasi Canva dan Flipbook. Raharjo (dalam Anggraini, W. 2022) mengatakan E Modul merupakan bentuk digital dari modul cetak yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti animasi, gambar, video, dan evaluasi digital. Dengan memanfaatkan Canva dan Flipbook, E-Modul dapat disajikan secara menarik, mudah diakses, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa kapan saja dan di mana saja.

Penelitian ini mengembangkan E Modul dengan memadukan dua platform digital, yaitu Canva dan Flipbook, serta fokus pada materi hikayat yang belum banyak dikembangkan dalam bentuk E Modul. Penelitian ini juga bersifat kontekstual karena dilaksanakan di SMK YPK Lachai Roi Ransiki, Papua Barat, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar khusus. Dengan demikian, diharapkan pengembangan E-Modul ini dapat menjadi alternatif bahan ajar yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa terhadap teks hikayat.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Sugiyono (2017:297) memaparkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

Menurut Sri Lestari (Damayanti E, 2024:194) mengatakan penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan suatu pendekatan ilmiah yang terfokus pada penciptaan, pengembangan, dan penyempurnaan produk atau proses, dengan tujuan utama meningkatkan inovasi dan daya saing. Dalam upaya mencapai perubahan yang positif dan berkelanjutan dalam sistem pendidikan, penelitian pengembangan menawarkan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis untuk merancang dan menguji inovasi-inovasi tersebut.

Rusmayana (2021) memaparkan model penelitian pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau fase meliputi: Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations. Rusmayana (2021) juga mengemukakan model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Hasil

Tahap (*Analysis*) Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis ini bertujuan mengetahui kondisi pembelajaran di kelas, hambatan yang dihadapi, serta kebutuhan siswa terhadap bahan ajar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket guna memperoleh informasi yang mendalam dan relevan sebelum pengembangan E-Modul dilakukan.

Tahap Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang E-Modul yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Perancangan ini mencakup tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran kurikulum Merdeka kelas X/Fase E dan terfokus pada elemen membaca. Selanjutnya pemilihan materi dari berbagai sumber maupun referensi yang mendukung, kemudian materi yang ditemukan disusun dalam E-Modul difokuskan pada kompetensi membaca teks hikayat. Materi-materi tersebut meliputi: 1) Pengertian dan ciri-ciri hikayat 2) Tujuan dan fungsi hikayat 3) Struktur dan unsur-unsur pembangun (intrinsik dan ekstrinsik) 4) Kaidah kebahasaan dalam hikayat 5) Evaluasi terhadap isi hikayat. Pemilihan media *canva* dan *flipbook* agar tampilan lebih menarik. Perancangan struktur E-Modul dirancang secara sistematis agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi, serta strategi pembelajaran yang digunakan dalam E-Modul bersifat aktif, kontekstual, dan berbasis pemecahan masalah. Siswa didorong untuk memahami isi teks hikayat sekaligus mengevaluasi nilai-nilai moral, sosial, dan budaya di dalamnya. Penilaian dalam E-Modul dilakukan melalui tugas-tugas analisis, proyek reflektif, serta pertanyaan terbuka yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan desain E-Modul menjadi produk nyata yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat E-Modul berbasis Canva yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk Flipbook agar lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa. Terdiri dari Cover, Identitas E-Modul, Kata Pengantar, Daftar Isi, Petunjuk Penggunaan, Pendahuluan, Peta Konsep, Materi, Soal, Rangkuman Materi, Daftar Pustaka, Cover Belakang.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan dari produk yang telah dikembangkan, yaitu E-Modul berbasis Canva dan Flipbook. Pada tahap ini, E-Modul diujicobakan kepada peserta didik kelas X SMK YPK Lachai Roi Ransiki sebanyak 28 siswa. Uji coba dilakukan sebagai upaya untuk menilai tingkat kepraktisan E-Modul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca hikayat.

Implementasi dilakukan setelah E-Modul dinyatakan valid atau layak berdasarkan validasi oleh para validator materi, validator media, dan respon guru. Kegiatan implementasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana E Modul dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hikayat serta mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran secara nyata di kelas. Hasil angket menunjukkan respon 28 siswa pengguna E-modul menyatakan 97,7% peserta merasa sangat praktis dengan adanya E-Modul.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas E-Modul yang telah dikembangkan. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan untuk memperoleh masukan, tanggapan, dan saran perbaikan dari para ahli.

Dalam penelitian ini, evaluasi formatif dilakukan melalui tahapan validasi oleh ahli materi, ahli media untuk menilai kevalidan E-Modul. Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan dengan membagikan E-Modul kepada 28 peserta didik dan meminta mereka

mengisi angket kepraktisan guna memperoleh informasi mengenai keterpahaman, kemudahan penggunaan, dan tampilan modul.

Secara keseluruhan, persepsi siswa terhadap E-Modul ini tergolong sangat baik. E-Modul dinilai mampu Meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks hikayat, menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, memfasilitasi pembelajaran mandiri, menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, persepsi positif yang tinggi dari siswa menunjukkan bahwa E-Modul ini layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca hikayat. Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa E-Modul berbasis Canva dan Flipbook yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks hikayat.

Pembahasan

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons positif, dengan skor kelayakan mencapai lebih dari 85% untuk hampir seluruh indikator. Artinya, siswa menilai bahwa E-Modul ini mudah diakses, menarik secara tampilan, dan membantu mereka memahami teks hikayat dengan lebih baik. Bahkan, elemen visual seperti warna, ilustrasi, dan keterpaduan desain menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menariknya, pada pernyataan negatif tentang kesulitan memahami isi modul, skor yang diperoleh justru rendah (sekitar 34%), yang berarti sebagian besar siswa merasa isi materi mudah dipahami. Hal ini memperkuat temuan bahwa E-Modul yang dikembangkan telah berhasil menyederhanakan materi hikayat menjadi lebih komunikatif dan sesuai dengan gaya belajar siswa SMK. Selaras dengan penilaian peserta didik, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga memberikan tanggapan positif terhadap kepraktisan E-Modul.

Berdasarkan hasil angket, guru menilai bahwa E-Modul ini mudah digunakan dalam pembelajaran, memiliki tampilan yang mendukung keterlibatan siswa, serta memuat materi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMK. Modul ini juga dianggap mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan efisien, tanpa memerlukan pelatihan tambahan. Oleh karena itu, dari sudut pandang guru sebagai pengguna langsung di kelas, E-Modul tergolong praktis dan layak untuk diterapkan.

Secara keseluruhan, evaluasi formatif ini menunjukkan bahwa E-Modul berbasis Canva dan Flipbook tergolong sangat valid atau layak, baik dari sudut pandang ahli, guru maupun peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media ajar tersebut telah memenuhi prinsip validitas isi dan keterpakaian dalam konteks pembelajaran. Keberhasilan evaluasi ini juga menjadi dasar bahwa pengembangan E-Modul telah sesuai dengan tujuan awal penelitian, yaitu menciptakan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks hikayat.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Proses Pengembangan, E-Modul berbasis Canva dan Flipbook dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terkait pembelajaran hikayat. Tahap desain mencakup perumusan tujuan pembelajaran,

pemilihan materi, media, struktur modul, serta strategi pembelajaran dan penilaian. Tahap pengembangan merealisasikan desain menjadi produk nyata berupa E-Modul berbasis Canva dan Flipbook. E-Modul dirancang interaktif dan menarik secara visual. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada 28 peserta didik guna memperoleh tanggapan dan mengukur keterpahaman terhadap materi hikayat. Tahap evaluasi dilaksanakan secara formatif melalui validasi ahli dan angket kepraktisan guru dan siswa untuk menilai kevalidan dan kepraktisan E-Modul.

Kevalidan E-Modul, berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, E-Modul dinyatakan sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan di atas 90% pada aspek kualitas dan kemanfaatan ditunjukkan melalui hasil validasi dari dua validator, yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media. Kedua validator memberikan penilaian dengan kategori sangat layak, karena E-Modul telah memenuhi aspek isi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan keterpakaian dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar valid atau layak sebagai bahan ajar. Kepraktisan E-Modul, berdasarkan angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan E-Modul, diperoleh skor rata-rata di atas 85%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul mudah diakses, menarik, dan membantu pemahaman siswa terhadap teks hikayat. Dengan demikian, E-Modul berbasis Canva dan Flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti layak dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca hikayat.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Anggraini, W. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Azisah, N., & Malawat, I. (2024). Kalimat Imperatif Dan Interogatif Dalam Buku Cerita Rakyat Amberbaken Kabupaten Tamrau Papua Barat Dan Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Menulis Teks. *Bisai: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 3(2), 166-176.
- Damayanti, E. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Bandung: Widina Media Utama, 2024
- Danar Riyanti, L. A. T. I. F. A. H. (2024). Keefektifan Project Based Flipped Classroom (Pjbf) Dengan Media Flipbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sdn Sukorejo 01 (Doctoral Dissertation, Universitas Pgri Madiun).
- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan virtual reality sebagai media pembelajaran sistem tata surya. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91-99.
- Efendi, F. (2020). Kemampuan Menentukan Nilai Ekstrinsik Dan Penggunaan Bahasa Pada Hikayat "Indera Bangsawan" Dan Cerpen "Ketika Mimpi Dipahami" Kelas X Semester Ganjil Smk Muhammadiyah Pringsewu Tahun Pelajaran 2019-2020 (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Pringsewu).
- Hadi, D. C. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Memahami Hikayat bermuatan Nilai-Nilai Moral untuk Peserta Didik Sma/Ma. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.

- Hidayat, G., Hermanto, H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran Canva materi teks puisi untuk siswa kelas VIII SMP. Kode: Jurnal Bahasa, 11(3), 74-85.
- Ismail, H. I. (2018) Metodologi Penelitian. Cet I, Gunadarma Ilmu.
- Rusmayana, T. (2021) Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sari, L. Y. I., Hakim, A. R., & Gutama, A. (2021, November). Pengembangan E Modul Pandawa (Pandai Aksara Jawa) Berbantuan Aplikasi Ispring Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Iv Sdn 04 Tambakasri. In Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama (Vol. 5, No. 1, Pp. 405-416).
- Sholeh, B., Hufad, A., & Fathurrohman, M. (2023). Pemanfaatan e-modul interaktif dalam pembelajaran mandiri sesuai kapasitas siswa. Risalah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 9(2), 665-672.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta
- Syafitri, R., & Mayrita, H. (2025). Pemanfaatan Hikayat Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Sebagai Bentuk Edukasi Tentang Karya Sastra Di Kelas X Teknik Komputer Jaringan (Tkj) Smk Bina Jaya Palembang. Aspirasi: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat, 3(1), 143-152.
- Taufan, A., Astutik, S., Mujib, M. A., Nurdin, E. A., & Apriyanto, B. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa Sma. Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha, 11(2), 133-143.
- Tuzzahro, F. (2022). Analisis Pembelajaran IPA Pada Pembelajaran tatap Muka Terbatas (PTMT) di Sekolah Dasar (Studi Kualitatif Deskriptif Pada Siswa Kelas IV SDN Pancawati III Klari Karawang Tahun Pelajaran 2021/2022) (Doctoral dissertation, UBP Karawang).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220-1230.