

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* MATERI ASAL USUL
NENEK MOYANG ORANG GORONTALO KELAS IV SD**

**Miqdad Duawulu¹, Wiwy Triyanty Pulukadang², Rusmin Husain³, Fidyawati
Monoarfa⁴, Sukri Katili⁵**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Gorontalo^{1,2,3,4,5}

e-mail: miqdadduawulu12@gmail.com

Diterima: 14/1/2026; Direvisi: 20/2/2026; Diterbitkan: 26/2/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan bahan ajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang masih bersifat konvensional dan belum mengoptimalkan teknologi digital. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa pada materi narasi sejarah lokal karena sumber belajar yang hanya terpaku pada buku teks cetak tanpa variasi media interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan E-Modul berbasis *Flipbook* pada materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo untuk siswa kelas IV SDN 19 Limboto. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan penting: analisis kebutuhan, perancangan produk menggunakan Canva dan *Heyzine*, pengembangan produk melalui validasi ahli, implementasi pada 23 siswa, serta evaluasi akhir. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi, bahasa dan media memberikan nilai rata-rata 92,91% dengan kategori "Sangat Layak". Pada uji kepraktisan, diperoleh persentase sebesar 96,87% dari respon guru dan 96,71% dari respon siswa, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Simpulan utama penelitian ini adalah E-Modul berbasis *Flipbook* materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo telah teruji kelayakan dan kepraktisannya, sehingga sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas literasi berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.

Kata Kunci: *E-Modul, Flipbook, Asal Usul Nenek Moyang, Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

This study was motivated by the limitations of Indonesian language teaching materials in elementary schools, which are still conventional and do not optimize digital technology. The focus of this study is the low level of student engagement and motivation in learning local history narrative material because learning resources are limited to printed textbooks without interactive media variations. The purpose of this study is to develop a Flipbook-based E-Module on the Origin of the Gorontalo Ancestors for fourth-grade students at SDN 19 Limboto. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes five important stages: needs analysis, product design using Canva and Heyzine, product development through expert validation, implementation on 23 students, and final evaluation. Data collection instruments included validation sheets and response questionnaires for teachers and students. The results showed that expert validation of the material, language, and media gave an average score of 92.91%, which is categorized as "Very Suitable." In the practicality test, 96.87% of teachers and 96.71% of students responded that it was "Very Practical." The main conclusion of this study is that the Flipbook-based E-Module



on the Origin of the Gorontalo Ancestors has been tested for feasibility and practicality, making it highly relevant for use as an innovative learning medium to improve the quality of literacy based on local wisdom in elementary schools.

Keywords: *E-Module, Flipbook, Ancestry, Indonesian Language*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar menempati posisi yang sangat strategis karena berfungsi sebagai fondasi utama dalam membangun keterampilan literasi dan kemampuan berpikir kritis siswa sejak dini. Dalam konteks pendidikan modern yang ideal, proses pembelajaran ini tidak lagi sekadar berfokus pada penguasaan tata bahasa, melainkan harus mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa dengan penanaman nilai-nilai kearifan lokal. Integrasi ini perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang adaptif terhadap pesatnya perkembangan teknologi informasi. Hal ini sejalan dengan tuntutan paradigma Kurikulum Merdeka yang secara tegas menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar yang inovatif dan representatif. Bahan ajar tersebut harus mampu mencerminkan visi pendidikan nasional sekaligus merespons kebutuhan belajar siswa yang semakin kompleks dan beragam di era kiwari (Wulan et al., 2023; Indriyati et al., 2024; Nurjanah et al., 2025; Syahrani et al., 2025). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kepekaan dan kreativitas tinggi dalam merancang ekosistem pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter budaya bangsa sejak usia dini.

Meskipun gagasan ideal mengenai pembelajaran berbasis teknologi dan budaya telah dirumuskan dengan baik, realita di lapangan justru memperlihatkan adanya kesenjangan yang sangat signifikan. Kesenjangan antara harapan kurikulum dan praktik pengajaran ini teridentifikasi melalui studi pendahuluan yang dilaksanakan di SDN 19 Limboto pada bulan Maret tahun 2025. Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah tersebut, proses kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kaku. Pembelajaran di kelas menunjukkan tingkat ketergantungan yang sangat tinggi pada penggunaan buku teks cetak dan metode ceramah yang berpusat pada guru atau *teacher-centered*. Situasi ini menimbulkan kendala serius, terutama ketika guru berupaya menyampaikan materi yang sarat akan nilai-nilai historis dan budaya, seperti topik narasi sejarah Asal-Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo. Ketiadaan media visual dan interaktif menyebabkan materi yang sebenarnya kaya makna tersebut tersampaikan dengan cara yang monoton dan kurang menarik perhatian. Dampak langsung dari kondisi pedagogis ini adalah merosotnya tingkat motivasi belajar serta rendahnya keterlibatan aktif siswa.

Menghadapi berbagai tantangan pedagogis di era digital yang bergerak dengan sangat cepat, institusi pendidikan dituntut untuk segera melakukan transformasi bahan ajar dari format fisik konvensional menuju bentuk elektronik yang jauh lebih dinamis dan fleksibel. Generasi siswa saat ini, yang tumbuh sebagai *digital natives*, memiliki karakteristik gaya belajar yang sangat visual dan interaktif. Oleh karena itu, mempertahankan metode lama yang statis hanya akan semakin memperlebar jurang pemahaman antara materi yang diajarkan dengan daya tangkap siswa. Transformasi menuju media elektronik bukan sekadar pemindahan teks ke dalam layar, melainkan sebuah upaya restrukturisasi penyajian informasi agar lebih relevan dengan realitas kognitif anak-anak masa kini. Penggunaan modul elektronik atau *E-Modul* menjadi salah satu alternatif solusi yang sangat relevan dan rasional untuk diimplementasikan di dalam kelas. Modul digital ini memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia yang tidak mungkin dihadirkan dalam buku cetak biasa. Dengan mengadaptasi teknologi ke dalam ruang kelas, guru memiliki kesempatan untuk merevitalisasi suasana belajar dan

menjadikannya lebih eksploratif bagi siswa (Hamilaturroyya & Adibah, 2025; Subroto et al., 2023; Termizi, 2025; Yuliana et al., 2025).

Sebagai bentuk konkret dari solusi transformasi digital tersebut, pemanfaatan *E-Modul* yang dikembangkan dengan basis teknologi *Flipbook* menawarkan terobosan pedagogis yang sangat menjanjikan. Berbeda secara fundamental dengan dokumen digital statis seperti format *Portable Document Format* biasa, teknologi *Flipbook* menyajikan pengalaman interaktif yang imersif melalui perpaduan harmonis antara teks, gambar, animasi, dan tayangan video edukatif. Keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya dalam mensimulasikan sensasi membalik halaman buku fisik secara virtual, yang memberikan sentuhan keakraban psikologis bagi pengguna (Husain, 2022; Djafar et al., 2025; Lintang et al., 2024; Maku et al., 2025). Berbagai penelitian mutakhir di bidang teknologi pendidikan telah membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar digital yang dirancang secara efektif dan sistematis dapat meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan kognitif siswa secara signifikan (Idayanti et al., 2024). Lebih spesifik lagi, implementasi *E-Modul* berbantuan *Flipbook* telah terbukti secara empiris mampu membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar jika dibandingkan dengan penggunaan media tradisional yang cenderung pasif (Humairah et al., 2024; (Ghifari & Linggowati, 2024; Haryanto et al., 2023; Marwan & Yuliantri, 2023; Roemintoyo & Budiarto, 2021).

Berpijak pada identifikasi masalah dan potensi solusi teoretis yang telah dipaparkan, nilai kebaruan atau *novelty* serta inovasi utama dalam penelitian ini terletak pada upaya integrasi konten kearifan lokal daerah Gorontalo ke dalam format *E-Modul* interaktif. Berbeda dari sekadar pengembangan modul digital pada umumnya yang sering kali hanya memuat materi umum, produk bahan ajar elektronik ini dirancang dan disusun secara khusus memanfaatkan fitur-fitur desain dari platform *Canva* dan *Heyzine*. Tujuan utama dari inovasi ini adalah untuk memvisualisasikan narasi sejarah lokal yang cenderung abstrak dan sulit dibayangkan menjadi sebuah representasi materi yang konkret, hidup, dan sangat menyenangkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui rancangan yang spesifik ini, penelitian yang dilakukan tidak hanya sekadar bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang valid dan layak secara teknis, tetapi juga berkomitmen untuk menghadirkan solusi praktis dalam upaya melestarikan identitas serta kekayaan budaya daerah melalui pemanfaatan inovasi teknologi pendidikan masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* melalui model pengembangan *ADDIE* yang mencakup lima fase sistematis. Fokus pelaksanaan riset bertempat di SDN 19 Limboto dengan melibatkan dua puluh tiga peserta didik kelas empat sebagai subjek uji coba utama. Prosedur diawali dengan tahap *Analysis* guna memetakan kendala dalam penggunaan bahan ajar konvensional serta kebutuhan akan media digital yang bermuatan kearifan lokal Gorontalo. Langkah berikutnya adalah tahap *Design*, di mana peneliti menyusun kerangka konten dan *storyboard* e-modul secara mendetail. Instrumen pendukung yang digunakan pada fase ini adalah panduan wawancara dengan guru kelas serta lembar observasi lapangan untuk memahami karakteristik kognitif siswa secara mendalam. Proses perancangan tata letak atau *layout* dilakukan sepenuhnya menggunakan platform *Canva* guna memastikan tampilan visual yang menarik, dinamis, dan edukatif. Keseluruhan tahapan awal ini dirancang untuk menjamin bahwa produk yang dikembangkan benar-benar relevan dengan tantangan pedagogis di sekolah dasar tersebut serta selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan fleksibilitas.

Tahap *Development* menjadi inti dari realisasi produk, di mana rancangan visual dikonversi menjadi format elektronik yang bersifat interaktif. Peneliti memanfaatkan platform Canva untuk mengintegrasikan narasi sejarah asal-usul nenek moyang ke dalam materi, kemudian dialihkan ke sistem Heyzine *Flipbook* guna menciptakan efek membalik halaman secara virtual. Instrumen utama dalam fase ini adalah lembar validasi yang ditujukan kepada tiga orang ahli, yakni pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa. Para validator bertugas mengevaluasi aspek kelayakan substansi, ketepatan diksi, serta kualitas elemen multimedia yang disajikan dalam perangkat tersebut. Saran perbaikan dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi teknis yang esensial sebelum produk didistribusikan kepada pengguna. Bahan-bahan pendukung seperti gambar ilustrasi sejarah, audio, dan elemen kearifan lokal lainnya digabungkan secara harmonis agar media tidak hanya bersifat informatif tetapi juga imersif. Sinergi antara perangkat lunak desain dan instrumen validasi ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang valid secara teknis sehingga siap untuk diimplementasikan dalam suasana pembelajaran nyata.

Prosedur penelitian berlanjut ke tahap *Implementation* melalui uji coba pemakaian langsung oleh seluruh siswa kelas empat di sekolah tersebut. Peserta didik mengakses e-modul menggunakan perangkat *smartphone* melalui mekanisme pemindaian *QR code* atau tautan *link* yang telah disediakan oleh peneliti. Selama proses ini, peneliti menyebarkan instrumen berupa angket respon praktis kepada guru dan siswa untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan serta kemenarikan media. Data yang terkumpul kemudian diolah melalui tahap *Evaluation* untuk melihat efektivitas final dari produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi deskriptif kualitatif untuk merangkum masukan saran, serta deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk menentukan skor akhir kelayakan. Perhitungan statistik sederhana digunakan untuk mengonversi data angket menjadi angka persentase guna menetapkan kategori kepraktisan produk di lapangan. Evaluasi formatif dilakukan secara terus-menerus pada setiap transisi fase untuk meminimalkan kendala operasional. Melalui rangkaian prosedur ini, e-modul interaktif yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi instrumen pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

E-Modul berbasis *Flipbook* materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo dirancang menggunakan model ADDIE. Model ini memastikan E-Modul yang dihasilkan valid melalui 5 tahapan sistematis:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah fundamental untuk memetakan kesenjangan antara kondisi ideal kurikulum dengan fakta di lapangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di kelas IV SDN 19 Limboto, ditemukan bahwa materi mengenai Asal Usul Nenek Moyang dalam buku paket Bahasa Indonesia masih bersifat sangat umum dan belum menyentuh konteks budaya lokal Gorontalo. Hal ini menyebabkan materi terasa abstrak dan kurang relevan bagi siswa, padahal Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengintegrasikan kearifan lokal guna membangun identitas budaya daerah. Dari sisi siswa, ditemukan fakta bahwa antusiasme belajar 23 siswa kelas IV cenderung rendah akibat penggunaan media yang monoton dan hanya terpaku pada buku cetak konvensional. Meski sekolah telah mengizinkan penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan memiliki fasilitas LCD proyektor, pemanfaatannya belum

optimal karena belum tersedia bahan ajar digital yang sistematis dan interaktif. Selain itu, guru belum pernah mengimplementasikan bahan ajar dalam bentuk E-Modul yang mampu memfasilitasi belajar mandiri. Oleh karena itu, pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* dengan konten lokal Gorontalo menjadi kebutuhan mendesak untuk menjembatani keterbatasan sumber belajar cetak sekaligus memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia di sekolah.

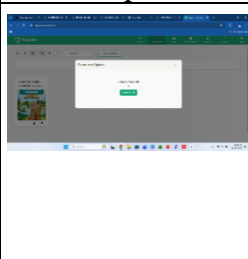
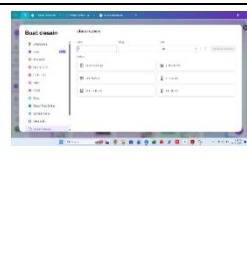
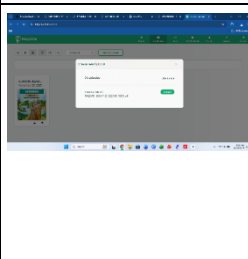
2. Design (Perancangan)

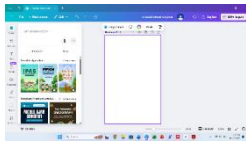
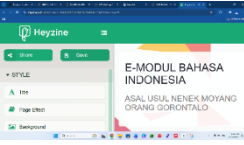
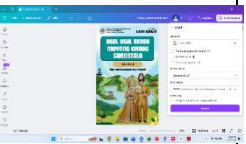
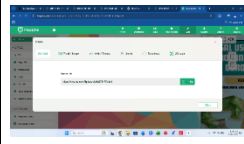
Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun kerangka teknis dan visual produk sebelum masuk ke tahap pengembangan. Langkah pertama dalam tahap ini adalah pemilihan perangkat lunak yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran interaktif. Peneliti menetapkan platform Canva sebagai alat utama untuk merancang tata letak (*layout*) dan menyusun keseluruhan konten materi. Penggunaan Canva dipilih karena menyediakan fleksibilitas desain yang tinggi serta elemen visual yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Setelah rancangan awal selesai, berkas dipindahkan ke format *Portable Document Format* (PDF) sebagai langkah transisi. Tahap selanjutnya adalah proses konversi berkas PDF menjadi media interaktif berbasis *Flipbook* melalui platform *Heyzine Flipbook*. Proses ini memberikan nilai tambah berupa fitur membalik halaman secara virtual yang interaktif, integrasi multimedia, dan kemudahan akses melalui tautan (*link*) tanpa membebani memori perangkat siswa.

Sistematika isi E-Modul dirancang secara komprehensif yang mencakup bagian awal (sampul, kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk penggunaan), bagian inti (capaian pembelajaran, materi Asal-Usul Nenek Moyang Gorontalo, dan elemen interaktif), serta bagian penutup (latihan soal, daftar pustaka, dan profil penulis). Seluruh elemen visual, mulai dari pemilihan warna hingga tipografi, disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV untuk memastikan media tidak hanya informatif tetapi juga memiliki daya tarik visual yang tinggi. Visualisasi rancangan produk dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Storyboard Perancangan E-Modul berbasis *Flipbook* menggunakan Canva dan *Heyzine Flipbook*

No.	Tampilan	Deskripsi	No.	Tampilan	Deskripsi
1.		Membuka aplikasi Canva yang sudah di download kemudian login menggunakan akun google yang telah dibuat.	7.		Masuk ke <i>dashboard</i> terus pilih <i>New Flipbook</i>
2.		Buat desain baru dengan memilih ukuran terlebih dahulu sesuai yang diinginkan.	8.		Langkah berikutnya adalah mengunggah dokumen PDF e-modul yang telah diunduh ke platform <i>Heyzine Flipbook</i> .

3.		Setelah masuk kedalam tampilan dokumen baru, selanjutnya memilih desain <i>template</i> yang akan digunakan dengan menyesuaikan desain e-modul yang diharapkan.	9.		Setelah file berhasil diunggah, akan muncul tampilan seperti pada gambar di samping. Selanjutnya, peneliti mendesain PDF agar lebih interaktif dengan melakukan pengaturan tambahan pada e-modul, seperti menambahkan background dan elemen pendukung lainnya.
4.		Selanjutnya peneliti mendesain e-modul sesuai dengan materi yang telah disusun dan dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan elemen-elemen kearifan lokal.	10.		Selanjutnya pilih menu <i>Save</i> untuk menyimpan e-modul yang sudah selesai diatur.
5.		Bahan ajar e-modul yang telah selesai di desain melalui aplikasi canva, kemudian akan diunduh dalam bentuk PDF.	11.		Terakhir, pilih menu <i>Share</i> untuk membagikan e-modul melalui tautan, QR code, dan opsi lainnya.
6.		Selanjutnya masuk ke <i>Heyzine Flipbook</i> di https://heyzine.com/ dan login			

		menggunakan akun google.			
--	--	--------------------------	--	--	--

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan konseptual direalisasikan menjadi produk bahan ajar digital yang siap diuji. Proses pembuatan E-Modul dilakukan menggunakan platform Canva dengan mengintegrasikan materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo ke dalam tata letak yang interaktif, kemudian dikonversi menjadi format *Flipbook* melalui *Heyzine Flipbook*. Untuk menjamin kualitas produk, E-Modul divalidasi oleh tiga ahli yang mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan proses validasi tersebut, tabel 2 diperoleh skor penilaian kuantitatif sebesar 92,91% dengan kategori "Sangat Layak". Selain data kuantitatif, para validator memberikan masukan kualitatif berupa saran perbaikan yang digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan produk. Hasil ini menunjukkan bahwa E-Modul telah memenuhi kriteria kelayakan teknis dan substansi materi, sehingga dinyatakan siap untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Kelayakan E-Modul berbasis *Flipbook*

No	Nama	Jenis Validasi Kelayakan	Presentase Kelayakan	Keterangan
1.	Ade Mahniar, M.Pd.,	Media	95%	Sangat Layak
2.	Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd.	Bahasa	90%	Sangat Layak
3.	Dr. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd.	Materi	93,75%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata = 92,91%				Sangat Layak

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, E-Modul berbasis *flipbook* yang telah dinyatakan layak oleh para ahli diujicobakan secara langsung dalam pembelajaran di kelas IV SDN 19 Limboto. Proses diawali dengan pemberian penjelasan prosedur penggunaan media kepada guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan akses mandiri oleh siswa melalui pemindaian *QR code* atau tautan langsung menggunakan perangkat *smartphone*. Selama uji coba, siswa dipandu untuk mengoperasikan fitur-fitur interaktif dalam E-Modul pada materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, data kepraktisan dikumpulkan melalui penyebaran angket respon. Tabel 3 hasil analisis menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan persentase sebesar 96,87% berdasarkan respon guru dan 96,71% berdasarkan respon siswa. Kedua hasil tersebut menempatkan E-Modul pada kategori "Sangat Praktis", yang membuktikan bahwa media ini mudah dioperasikan, menarik bagi siswa, serta efektif digunakan sebagai sumber belajar digital di sekolah dasar.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Kepraktisan E-Modul berbasis *Flipbook*

No	Indikator	Presentase Kepraktisan	Keterangan
1.	Respon Guru	96,87%,	Sangat Praktis
2.	Respon Siswa	96,71%	Sangat Praktis
Nilai Rata-Rata = 96,79%			Sangat Praktis

5. Evaluation (Evaluasi).

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap langkah pengembangan untuk menjamin kualitas dan kelayakan produk akhir. Evaluasi berkelanjutan ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif yang bersumber dari penilaian serta saran para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, hingga hasil uji coba lapangan. Data kualitatif berupa kritik dan saran digunakan sebagai dasar revisi teknis secara bertahap, sementara data kuantitatif dari angket responden menjadi bukti empiris efektivitas media. Berdasarkan akumulasi hasil validasi dan respon pengguna yang sangat positif, tidak ditemukan kendala signifikan pada tahap akhir, sehingga E-Modul berbasis *flipbook* pada materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo dinyatakan telah mencapai spesifikasi yang diharapkan. Produk final ini terbukti memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan, sehingga siap digunakan sebagai bahan ajar inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal.

Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai fondasi literasi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara ideal, pembelajaran ini harus mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa dengan nilai-nilai kearifan lokal melalui media yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kurikulum Merdeka saat ini menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar yang representatif terhadap visi pendidikan nasional sekaligus kebutuhan siswa (Wulan et al., 2023). Namun berdasarkan hasil studi pendahuluan, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 19 Limboto masih berlangsung secara konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan dengan sumber belajar utama berupa buku teks. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Susanti et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang monoton dapat menghambat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Diperlukan pengembangan model pembelajaran yang tidak hanya baru, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik dan berbasis pada budaya lokal guna menjawab tantangan rendahnya antusiasme siswa (Nurjanah et al., 2025).

Pengembangan E-Modul berbasis *Flipbook* berbantuan Canva menjadi solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. E-Modul yang dikembangkan memadukan unsur teks, gambar, animasi, dan video, sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual dan interaktif. Fitur *Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang menyerupai membaca buku fisik, namun dengan keunggulan teknologi digital yang lebih menarik dan fleksibel. Hal ini mendukung teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif. E-Modul ini telah melalui uji kelayakan oleh para validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari aspek media diperoleh skor sebesar 95% kategori "Sangat Layak", dari aspek bahasa sebesar 90% kategori "Sangat Layak" dan dari aspek materi sebesar 93,75% kategori "Sangat Layak". Validasi akhir menghasilkan rata-rata skor kelayakan sebesar 92,91%, yang menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *Flipbook* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian guru dan siswa sebagai pengguna juga mendukung penggunaan media, dengan skor 96,87% dari respon guru dan 96,71% dari respon siswa dan masuk kategori "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *Flipbook* ini tidak hanya unggul dalam kualitas tampilan dan isi, tetapi juga dalam kemudahan penggunaan di kelas. Optimalisasi pembelajaran melalui pengembangan bahan ajar inovatif, seperti e-modul berbasis *Flipbook*, merupakan langkah krusial dalam mengatasi kejenuhan siswa terhadap

metode pengajaran konvensional dan meningkatkan hasil belajar mereka (Andriani et al., 2024; Andrianti & Widiyono, 2025; Djafar et al., 2025; Iliyani et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul dan media pembelajaran berbantuan *Flipbook* mampu meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Modeong et al. (2025) menyatakan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran *Flipbook* membuktikan bahwa media digital interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Khairita et al. (2023) mengenai pengembangan E-Modul berbantuan Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan E-Modul berbasis Canva memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses materi, sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa bahan ajar digital berbasis E-Modul dan flipbook memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. E-book interaktif, seperti flipbook digital, telah terbukti mendapatkan respons positif dari siswa sekolah dasar dan membantu meningkatkan motivasi belajar mereka, serta dinilai sangat praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa (Andriani et al., 2024; Andrianti & Widiyono, 2025; Elfiranur & Hariyani, 2025).

Dengan demikian, pengembangan E-Modul berbasis *Flipbook* pada materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo dinilai relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. E-Modul ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa. Oleh karena itu, E-Modul berbasis *Flipbook* layak dijadikan sebagai alternatif bahan ajar untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi yang berkaitan dengan budaya dan kearifan lokal. Pemanfaatan media interaktif semacam ini juga terbukti meningkatkan keaktifan, keseriusan, dan respons positif siswa dalam setiap pertemuan, mentransformasi suasana kelas dari pasif menjadi partisipatif (Razilu & Iskandar, 2025). Seiring dengan itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri telah terbukti valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik (Andriani et al., 2024). Selanjutnya, pengembangan multimedia interaktif dengan Canva telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama dalam pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam (Oktaria et al., 2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva sangat dibutuhkan di Sekolah Dasar karena karakteristik siswa yang dominan visual dan kebutuhan guru akan media yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan kompetensi pembelajaran (Jannah et al., 2023; Santi et al., 2023; Tasmayanti et al., 2025).

KESIMPULAN

Pengembangan E-Modul berbasis *Flipbook* ini merupakan jawaban atas kebutuhan bahan ajar yang kontekstual dan adaptif terhadap transformasi digital di sekolah dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengintegrasian materi Asal Usul Nenek Moyang Orang Gorontalo ke dalam format media interaktif berhasil menjembatani kesenjangan antara materi kurikulum yang bersifat umum dengan realitas kearifan lokal siswa. Kualitas produk yang



mencapai kategori sangat layak dan sangat praktis membuktikan bahwa teknologi digital, jika dikemas dengan prinsip visual yang tepat, mampu mengubah pola belajar yang sebelumnya pasif dan bergantung pada buku teks menjadi proses eksplorasi yang mandiri dan antusias.

Lebih jauh lagi, keberhasilan penelitian ini memberikan prospek aplikasi yang luas bagi pengembangan bahan ajar di masa depan, di mana guru dapat secara mandiri mengonversi materi kearifan lokal lainnya ke dalam format digital serupa. Secara akademik, penelitian ini membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk menguji efektivitas media ini terhadap peningkatan variabel kognitif yang lebih spesifik, seperti kemampuan literasi budaya atau berpikir kritis siswa dalam cakupan wilayah yang lebih luas. Dengan demikian, E-Modul ini tidak hanya berhenti sebagai produk teknologi, tetapi menjadi fondasi bagi upaya pelestarian identitas budaya daerah di tengah arus modernisasi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(4), 162. <https://doi.org/10.51878/social.v3i4.3070>
- Andrianti, T., & Widiyono, A. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis e-books terhadap hasil belajar IPA materi perubahan wujud benda siswa di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 617. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5003>
- Djafar, D. P. D., Panai, A. H., Kudus, K., Nurfadiah, N., & Arif, R. M. (2025). Pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan media flipbook terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS di kelas III SDN 4 Tomilito. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 1024. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6444>
- Elfiranur, E., & Hariyani, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis e-book untuk meningkatkan minat belajar materi wujud zat dan perubahannya. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 607. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4117>
- Ghifari, M. Z., & Linggowati, T. (2024). Application-based flipbook increases student learning motivation. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(3). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v19i3.846>
- Hamilaturoyya, H., & Adibah, I. Z. (2025). Dinamika pengembangan kurikulum di era digital dalam menjawab kesenjangan konsep dan praktik. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1245. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6631>
- Haryanto, H., Widarti, H. R., Mashfufah, A., Dewi, R. S. I., & Kusumaningrum, S. R. (2023). Flipbook-based project-based learning: An opportunity to improve science literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 4004. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.7916>
- Humairah, L. P., & Wahyuni, S. (2024). Development of a digital flipbook-based science e-module to improve science literacy for junior high school students. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(01), 26–34. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p26-34>
- Husain, R. (2022). Mutu layanan tutor dalam pembelajaran berbasis teknologi revolusi industri 4.0 di SKB kabupaten bone bolango ditinjau dari kreativitas tutor dan motivasi



- berprestasi warga belajar paket B. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 213–226. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.213-226.2022>
- Idayanti, Z., & Suleman, M. A. (2024). E-modul sebagai bahan ajar mandiri untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 127–133. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.61283>
- Iliyani, S., Aripin, A., Mustofa, R. F., Hernawati, D., & Badriah, L. (2025). Analisis persepsi siswa terhadap kebutuhan modul pembelajaran IPA terintegrasi ayat al-qur'an pada materi pencemaran lingkungan. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 234. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4509>
- Indriyati, S. A., Kuntoro, K., Suroso, E. M. A., & Sukirno, S. (2024). Pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur berbasis kearifan lokal dengan pendekatan science, technology, engineering, art, and mathematics (STEAM) pada kelas VII MTs. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 767. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3189>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Khairita, M. N., Ratnawati, & Febriani, I. (2023). Pengembangan e-modul berbantu canva pada mata pelajaran bahasa indonesia materi asal-usul pada kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 13(2), 149–160. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3089>
- Lintang, G. P. A. W., Zunaidah, F. N., & Nurmilawati, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN Satak 2. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.2964>
- Maku, S., Abdulla, G., Isnanto, I., Arif, R. M., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan media pencerdas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 751. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5362>
- Marwan, M., & Yuliantri, R. D. A. (2023). Investigating the impacts of flipbook media on middle school students' learning interests in history. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 795. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.3011>
- Modeong, L. R., Halidu, S., Pulukadang, W. T., Husain, R., & Monoarfa, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita bergambar untuk kemampuan membaca siswa kelas III SDN No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 166–181. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4665>
- Nurjanah, N., Hendrayana, D., & Suherman, A. (2025). Pengembangan pembelajaran bahasa daerah (bahasa sunda dan bahasa jawa) berbasis kearifan lokal melalui olahraga untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1816. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6599>
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>



- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di madrasah ibtidaiah. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as innovation of digital learning media: Preparing education for facing and facilitating 21st century learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Santi, M. D., Nursyahidah, F., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model problem based learning berbantu media canva pada siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 5(4), 12272. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2199>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Syahrani, A., Sua, A. T., & Suhardiman, S. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMAN 7 Bone melalui model pembelajaran student centered learning (SCL) pada materi teks negosiasi. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1587. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7526>
- Tasmayanti, L., Susanti, L. R. R., & Safitri, E. R. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi jaring-jaring makanan di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 648. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5223>
- Termizi, S. A. (2025). Kepimpinan digital pemangkin transformasi kurikulum: Peranan pemimpin sekolah dalam era pendidikan abad ke-21. *International Journal on Science and Technology*, 16(4). <https://doi.org/10.71097/ijst.v16.i4.8678>
- Wulan Dari, S., Erlanda Putri, T., A, F., & Mudasir, M. (2023). Proses pelaksanaan pengembangan kurikulum. *El-Darisa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 135–146. <https://ejournal.staihwduri.ac.id/index.php/eldarisa/article/view/49>
- Yuliana, Y., Jasiah, J., & Rahmad, R. (2025). Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) berbantu media pembelajaran liveworksheets terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1882. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7481>