

Development of Canva-Heyzine Based History Flipbook E-Module to Boost Vocational High School Students Learning Motivation

Pengembangan E-Modul Flipbook Sejarah Berbasis Canva-Heyzine Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK

Maudy Nilam Ayunawati^{1a} (*) J Priyanto Widodo^{2b} Aulia Fitriany^{3c}

¹²³ Universitas PGRI Delta, Sidoarjo

^a maudyrealme4@gmail.com

^b jpriyantowidodo@universitaspgridelta.ac.id

^c auliafitriany28@gmail.com

(*) Corresponding Author

maudyrealme4@gmail.com

How to Cite: Ayunawati. N. M., Widodo. P. J., Fitriany. A. (2026). Title of article. Development Of Canva Based History Flipbook E-Module to Boost Vocational High School Students Learning Motivation. doi: 10.36526/js.v3i2.9224

Received : 23-07-2026
Revised : 02-08-2026
Accepted : 30-09-2026

Keywords:

E-Module,
Flipbook,
Canva,
Heyzine,
Learning
Motivation.

Abstract

Low student motivation in history classes remains a challenge. The use of learning media that tends to be conventional and lacks interactivity is one of the main causes. Previous research has developed e-modules based on Canva and Heyzine, but their application has generally been limited to science subjects. These two platforms have not yet been widely integrated together in history classes at vocational high schools. This study aims to develop a Canva-Heyzine-based History Flipbook E-Module and to test its feasibility and effectiveness in increasing students' learning motivation. The method used is Research and Development (R&D) based on the ADDIE model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, and a learning motivation questionnaire. The data were then analyzed using validity and reliability tests, a one-sample t-test, and effect size calculations. The results of the effectiveness test also showed a significant effect on students' learning motivation, with a significance value of less than 0.001. The novelty of this study lies in the development of an interactive flipbook-style history learning medium that integrates Canva and Heyzine, thereby combining visuals, multimedia, and digital navigation in accordance with the characteristics of vocational high school students. This study contributes to the development of technology-based history learning media. Another contribution is supporting the implementation of the Merdeka Curriculum through more interactive, self-directed, and meaningful learning. The implications of this study indicate that the Canva-Heyzine-based Flipbook E-Module can serve as an alternative digital learning medium to enhance students' learning motivation in history.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan mekanisme fundamental yang dimanfaatkan oleh manusia untuk memaksimalkan potensi diri serta membentuk kepribadian yang tangguh dan berkarakter kuat. Sebagai elemen yang tidak terpisahkan dari eksistensi manusia, pendidikan memainkan peran krusial dalam kehidupan bermasyarakat (Nasution, 2020). Lingkungan sekolah khususnya, menjadi salah satu saluran utama bagi individu untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam dan merealisasikan aspirasi pribadi mereka.

Konteks spesifik ini, kajian sejarah muncul sebagai disiplin ilmu yang mendalami asal-usul evolusi, serta warisan masyarakat masa lalu, termasuk nilai-nilai kebijakan yang terkandung di dalamnya. Pentingnya mempelajari sejarah bagi siswa tidak dapat diabaikan, karena hal tersebut memperluas perspektif mereka terhadap berbagai peristiwa krusial dalam sejarah bangsa

Indonesia (Fitri dkk, 2024). Sebagaimana diuraikan oleh Wibowo dkk (2022), pembelajaran sejarah dirancang secara khusus untuk menyampaikan nilai-nilai mulia dari kejadian-kejadian historis kepada siswa melalui aktivitas pengajaran yang interaktif. Interaksi esensial pada proses ini mencakup kolaborasi antara guru dan siswa untuk mengeksplorasi serta menginternalisasi peristiwa sejarah beserta implikasi nilai-nilainya. Pada akhirnya tujuan utama pembelajaran sejarah ialah merangsang kecerdasan intelektual, membangun karakter, sikap, dan identitas nasional siswa, dimana proses ini juga mampu membimbing perilaku sosial yang lebih baik serta mendorong sikap saling menghargai antar individu. Secara umum, mempelajari sejarah melibatkan studi mendalam terhadap peristiwa-peristiwa masa lalu (Fitriany. A, 2020).

Media pembelajaran sendiri berperan sebagai instrumen pendukung primer untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Muhtarom et al., 2020). Faktor kunci dalam mencapai pembelajaran yang sukses adalah peningkatan motivasi intrinsik siswa yang pada gilirannya mendorong keterlibatan aktif dan hasil optimal. Pada era digital saat ini, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi potensial untuk mengatasi tantangan tersebut, khususnya dalam mata pembelajaran sejarah yang memerlukan visualisasi naratif yang menarik. Hal ini sejalan dengan yang diuraikan oleh Aziz dkk (2024), bahwa untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan harus mempunyai media pembelajaran yang inovatif. E-modul merupakan suatu media pembelajaran mandiri yang dirancang dalam bentuk digital dimana hal ini dimaksudkan sebagai upaya mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan siswa menjadi jauh lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut (Rahmi, 2020).

Keperluan terhadap media pembelajaran mandiri yang interaktif kian mendesak jika dilihat dari situasi nyata motivasi belajar siswa kelas X SMK PGRI 1 Sidoarjo. Hasil awal observasi mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, terlihat dari kurangnya fokus siswa selama proses belajar, partisipasi aktif yang minim dalam diskusi, serta inisiatif siswa yang rendah untuk menjelajahi materi secara mandiri. Rendahnya pencapaian akademis siswa, yang dibuktikan dengan data hasil belajar pada materi sebelumnya, diketahui bahwa hanya 35% siswa yang mampu melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, sementara 65% siswa lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan.

Studi-studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti Canva mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Menurut penelitian Riski Inayah dkk. (2022) yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Etnosem Terintegrasi Gordang Sembilan dengan Bantuan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa", penerapan modul berbasis teknologi dalam pembelajaran menghasilkan manfaat yang signifikan. Penelitian ini menerapkan model Plomp, yang mencakup tahap pengembangan awal, pembuatan prototipe, serta evaluasi. Hasilnya berupa E-Modul yang dirancang menggunakan platform canva, dengan fokus pada konten musik gordang sembilan. E-Modul tersebut mencapai tingkat validitas sebesar 89%, kepraktisan 88,27%, dan efektivitas 83,11%. Temuan ini membuktikan bahwa E-modul sangat efektif saat pembelajaran, sehingga pengembangan modul berbasis teknologi seperti ini menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Penelitian Herawati (2022) berjudul "Pengembangan E-Modul Logika Matematika dengan Heyzine untuk Mendukung Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)" juga menghasilkan temuan positif. Produk E-Modul yang dikembangkan dengan aplikasi Heyzine telah diuji dari aspek validitas, efektivitas, dan kepraktisan. Tingkat validitas mencapai 85% berdasarkan penilaian tiga validator, sementara uji kepraktisan memperoleh respon positif sebesar 90% dari guru dan 96% dari siswa. Adapun efektivitasnya ditunjukkan oleh prestasi belajar siswa yang melampaui KKM serta meningkatnya motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, data ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan E-Modul berbasis Heyzine dalam pembelajaran bersifat sangat efisien.

Penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook, yang berupa format digital serupa e-book mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih segar dan memikat minat siswa.

Pendekatan ini memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan mengoversi konsep-konsep abstrak menjadi visualisasi dua dimensi Elis Listiawati, dkk (2022). Selaras dengan uraian tersebut media flipbook digital ini hadir dalam wujud elektronik yang dilengkapi unsur interaktif, seperti teks, gambar, audio serta animasi yang dikembangkan melalui aplikasi canva. Akibatnya, proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan menyuguhkan pengalaman yang lebih mendalam Devi F, dkk (2022). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Atmaja dan Widodo (2022) bahwa media pembelajaran yang inovatif mampu membuat proses pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan dan membuat lebih aktif dan termotivasi.

Celah penelitian sebelumnya tampak pada pengembangan media pembelajaran sejarah yang belum mengintegrasikan Canva dan Heyzine secara bersamaan dalam satu e-modul flipbook interaktif. Kedua platform tersebut pada umumnya dikembangkan secara terpisah dan diterapkan pada mata pelajaran eksakta, sehingga efektivitas integrasi keduanya dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa SMK belum banyak diteliti. Penelitian ini mengembangkan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine guna mengatasi keterbatasan tersebut..

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Pengembangan E-Modul Flipbook berbasis Canva-Heyzine diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik. Media ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran sejarah serta memperkuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi akademik dan praktis sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah di era digital.

METODE

Penelitian ini tergolong sebagai penelitian pengembangan (*developmental research*) yang menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan paradigma penelitian pengembangan. Tujuan penelitian adalah menghasilkan produk berupa E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sistematika tahapannya yang mampu menghasilkan produk pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Lokasi penelitian bertempat di SMK PGRI 1 Sidoarjo yang beralamat di Jl. Dr. Wahidin No.130B, Sekandangan, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X SMK PGRI 1 Sidoarjo. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *simple random sampling* dengan pertimbangan bahwa setiap kelas dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, siswa kelas X TITL 1 yang berjumlah 26 orang terpilih sebagai subjek penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, dan angket motivasi belajar siswa. Lembar observasi dan pedoman wawancara dimanfaatkan pada tahap analisis kebutuhan untuk menggali kondisi pembelajaran sejarah di kelas. Lembar validasi ahli berfungsi menilai kelayakan produk dari aspek materi, penyajian, tampilan, navigasi, dan kemudahan penggunaan media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Angket motivasi belajar disusun dengan skala Likert yang terdiri atas 20 butir pernyataan berdasarkan indikator ketekunan belajar, keinginan mencapai prestasi, kemandirian belajar, dan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran.

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model ADDIE, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap *analysis* dilaksanakan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap *design* dan *development* dilakukan dengan merancang dan mengembangkan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-

Heyzine yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk yang dinyatakan layak kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas X TITL 1. Tahap evaluation dilaksanakan untuk menilai hasil implementasi melalui pengukuran motivasi belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Kelayakan produk dianalisis melalui persentase hasil validasi ahli. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Pengujian efektivitas E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine terhadap motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan uji One Sample t-Test, sedangkan besar pengaruh penggunaan media dihitung dengan Cohen's d (effect size).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan dan Validasi E-Modul Flipbook Sejarah Berbasis Canva-Heyzine"

Pengembangan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine dilakukan melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Lokasi penelitian ini adalah SMK PGRI 1 Sidoarjo, dengan siswa kelas X TITL 1 sebagai subjek utama. Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga mampu menggugah semangat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Tahap awal yang dijalani adalah analisis. Peneliti menggali kebutuhan pembelajaran, memahami karakteristik peserta didik, serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses belajar sejarah berlangsung. Hasil observasi dan wawancara bersama guru menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih terpaku pada metode konvensional seperti ceramah dan bahan ajar yang kurang interaktif. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan minim motivasi. Pengamatan lebih lanjut menemukan bahwa rendahnya motivasi tersebut berdampak nyata pada rendahnya keterlibatan siswa di dalam kelas.

Temuan itu mendorong pengembangan media berbasis digital sebagai salah satu jalan keluar untuk menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih hidup dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Materi sejarah yang bersifat kronologis dan sarat dengan konteks waktu dikemas ulang dalam bentuk e-modul interaktif agar siswa lebih mudah mencerna dan memahami isi pelajaran.

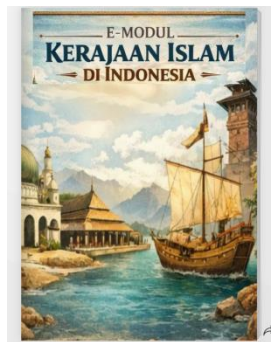
Tahap perancangan menjadi langkah berikutnya. Peneliti mulai menyusun struktur E-Modul Flipbook Sejarah secara lebih terinci. Kegiatan ini meliputi penataan materi, perancangan tampilan visual, pembuatan peta konsep, penyusunan bagian tes, serta penambahan berbagai elemen multimedia pendukung. Keputusan desain diambil berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya, sehingga e-modul benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi disusun secara sistematis dengan tetap memperhatikan capaian pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Penyajiannya dibuat runtut, dengan bahasa yang mudah dicerna, serta dilengkapi gambar-gambar relevan agar pemahaman siswa terhadap konsep sejarah menjadi lebih utuh.

Aspek visual juga mendapat perhatian serius pada tahap desain ini. Pemilihan warna, jenis huruf, tata letak halaman, hingga ilustrasi dirancang dengan cermat agar media terlihat menarik dan nyaman digunakan. Peneliti juga menyiapkan bagian evaluasi atau tes yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa setelah mempelajari materi. Elemen-elemen multimedia seperti gambar, video pembelajaran, hyperlink, dan fitur navigasi digital turut disisipkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. E-Modul Flipbook Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital, melainkan juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi sejarah secara lebih mendalam dan menyenangkan.

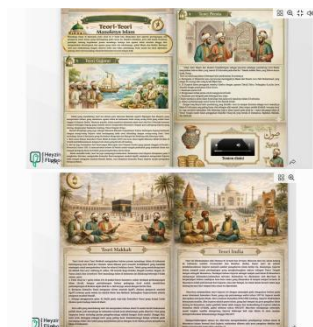
Tahap pengembangan menjadi momen untuk mewujudkan rancangan menjadi produk digital yang siap pakai. Peneliti menyusun materi ke dalam format e-modul menggunakan aplikasi Canva, lalu mengubahnya menjadi flipbook interaktif melalui platform Heyzine. Seluruh komponen yang telah dirancang sebelumnya mulai dari penyajian materi sejarah, gambar pendukung, tata letak halaman, hingga bagian evaluasi dimasukkan satu per satu ke dalam produk. Setiap bagian

disusun dengan memperhatikan ketepatan isi, kemudahan membaca, dan aksesibilitas agar siswa tidak kesulitan saat menggunakannya.

Penyempurnaan tampilan dan fitur-fitur interaktif juga dilakukan pada tahap ini. Peneliti menambahkan elemen multimedia seperti gambar, video, dan tombol navigasi yang mendukung proses belajar mandiri siswa. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna mengetahui tingkat kelayakannya. Masukan dari para ahli menjadi acuan untuk melakukan perbaikan sebelum media benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah media pembelajaran digital yang tidak hanya memikat secara visual, tetapi juga kaya akan muatan materi dan layak digunakan dalam proses belajar sejarah.



Gambar 1. Tampilan Awal E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine



Gambar 2. Tampilan Slide Materi 2,3,4 dan 5 pada Flipbook Heyzine



Gambar 3. Tampilan Slide Materi 6, dan kuis peserta didik pada Flipbook Heyzine

Kelayakan produk kemudian diuji melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi, penyajian materi, desain tampilan, navigasi, serta kemudahan penggunaan media sebelum diterapkan kepada siswa. Hasil validasi ahli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase Kelayakan	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	90%	Sangat Layak

Sumber: Hasil penelitian 2026

Proses validasi menunjukkan bahwa E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine layak digunakan sebagai media pembelajaran digital. Ahli materi memberikan penilaian positif terhadap kesesuaian isi dan cara penyajian materi dengan tujuan pembelajaran sejarah. Ahli media menilai bahwa tampilan visual, sistem navigasi, serta fitur-fitur interaktif yang tersedia sudah mampu memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut. Kedua validator memberikan angka kelayakan sebesar 90 persen. Angka ini termasuk dalam kategori sangat layak. Produk pun siap untuk diujicobakan pada tahap implementasi.

Proses pengembangan ini melahirkan sebuah media pembelajaran yang memadukan unsur visual, multimedia, dan interaktivitas secara utuh dalam satu bahan ajar digital. Penggabungan antara Canva dan Heyzine mampu mengubah bahan ajar sejarah yang awalnya konvensional menjadi lebih atraktif, luwes, dan selaras dengan kebutuhan belajar siswa. E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine berfungsi lebih dari sekadar wadah informasi. Media ini juga menjadi alat yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam menggali dan memahami materi sejarah.

Hasil Validitas dan Realibilitas Instrumen Motivasi Belajar

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terlebih dahulu sebelum angket motivasi belajar digunakan dalam penelitian. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu mengukur aspek motivasi belajar secara tepat dan konsisten. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Product Moment Pearson antara skor setiap butir dengan skor total

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai koefisien korelasi (r -hitung) yang lebih besar daripada r -tabel pada taraf signifikansi 5% (r -tabel = 0,388; N = 26). Nilai korelasi item bergerak antara 0,475 hingga 0,726. Seluruh 20 butir pernyataan dalam angket motivasi belajar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan dengan metode Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,910 pada 20 item pernyataan. Nilai ini berada di atas batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,70. Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Angket motivasi belajar dinyatakan konsisten dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa angket motivasi belajar dengan 20 butir pernyataan memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,910. Angka ini tergolong dalam kategori sangat reliabel karena telah melampaui batas minimum 0,70 yang disyaratkan dalam penelitian.

Hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar yang digunakan telah memenuhi syarat sebagai alat ukur penelitian. Data motivasi belajar yang diperoleh dari responden dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam mengukur efektivitas penggunaan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil Implementasi, Evaluasi, dan Observasi Pembelajaran

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine kepada 26 siswa kelas X TITL 1 di SMK PGRI 1 Sidoarjo. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitas media pembelajaran sekaligus melihat tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakannya. Proses pembelajaran berlangsung dengan

memanfaatkan perangkat digital seperti *smartphone* dan laptop, sehingga siswa dapat mengakses media secara fleksibel.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi melalui E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine. Siswa diarahkan untuk menjelajahi materi melalui berbagai fitur yang tersedia dalam media, seperti gambar, video pembelajaran, *hyperlink*, dan kuis interaktif. Media ini digunakan selama proses pembelajaran sejarah berlangsung dengan harapan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan interaktif.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi pembelajaran. Tampilan visual dan fitur interaktif dalam e-modul membuat siswa lebih antusias saat membaca materi, mengamati ilustrasi, serta mengeksplorasi isi pembelajaran secara mandiri.

Interaksi siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Siswa tidak lagi sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru, melainkan mulai aktif menggunakan media sebagai sumber belajar. Kemudahan navigasi pada flipbook memberi kesempatan kepada siswa untuk mengakses kembali materi, menonton video, dan memahami konsep sejarah sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Efektivitas penggunaan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine kemudian dianalisis menggunakan uji *One Sample T-Test*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa setelah menggunakan media berada di atas nilai pembandingan yang telah ditentukan. Hasil analisis statistik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji One Sample T-Test Motivasi Belajar Siswa

Variabel	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Skor Motivasi	26	70,19	8,746	25	<0,001

Sumber: Hasil Olah data Peneliti

Hasil uji *One Sample T-Test* menunjukkan nilai t sebesar 8,746 dengan nilai signifikansi <0,001. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar siswa dengan nilai pembandingan sebesar 55. Rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 70,19, berdasarkan klasifikasi skor ideal motivasi belajar angka tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Tabel 3. Hasil Effect Size Penggunaan E-Modul Flipbook Sejarah

Variabel	Cohen's d	Kategori Efek
Skor Motivasi Belajar	1,715	Efek besar

Sumber: Hasil penelitian 2026

Nilai Cohen's d sebesar 1,715 mengindikasikan bahwa pengaruh media tidak hanya signifikan secara statistik, melainkan juga memiliki makna praktis yang kuat. Besaran ukuran efek tersebut menandakan bahwa penggunaan E-Modul Flipbook berbasis Canva-Heyzine memberikan perubahan motivasi belajar yang konsisten pada sebagian besar peserta didik. Kondisi ini kemungkinan dipengaruhi oleh gabungan antara penyajian materi sejarah yang kontekstual, pemanfaatan multimedia, serta adanya kesempatan belajar mandiri yang sebelumnya tidak diperoleh siswa melalui media pembelajaran konvensional. Peningkatan motivasi yang terjadi tidak semata-mata disebabkan oleh satu komponen media, melainkan merupakan hasil sinergi dari desain visual, interaktivitas, dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Hasil wawancara dan pengamatan selama pembelajaran juga mengungkapkan respons positif dari siswa terhadap penggunaan media. Siswa menyampaikan bahwa penyajian materi

dalam bentuk flipbook digital dengan dukungan gambar, video, dan fitur interaktif membuat pembelajaran sejarah terasa lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Dengan demikian, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Tahap evaluasi menjadi langkah terakhir dalam model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas akhir dari E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine setelah melewati seluruh tahapan pengembangan. Proses evaluasi mencakup peninjauan terhadap hasil validasi ahli, tanggapan siswa, serta temuan selama proses implementasi pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran.

Hasil evaluasi menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan akhir terhadap media, terutama pada aspek penyajian materi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Secara keseluruhan, evaluasi menunjukkan bahwa E-Modul Flipbook Sejarah telah memiliki struktur pembelajaran yang sistematis, tampilan yang menarik, serta fitur yang mendukung proses belajar siswa. Tahap evaluasi pun menjadi tahap penutup yang memastikan produk siap digunakan sebagai media pembelajaran sejarah berbasis digital.

Pembahasan

Pengembangan E-Modul Flipbook Sejarah Berbasis Canva-Heyzine

E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine hadir sebagai bentuk inovasi dalam dunia pendidikan. Media ini dirancang untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran sejarah dengan arus perkembangan teknologi digital yang terus bergerak cepat. Perubahan zaman menuntut dunia sekolah untuk ikut bertransformasi, termasuk dalam cara menyampaikan materi kepada siswa. Latar belakang pengembangan media ini cukup jelas. Pembelajaran sejarah selama ini masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi ini membuat siswa kehilangan minat, menjadi pasif, dan kurang terlibat secara langsung dalam proses belajar. Materi sejarah sendiri mencakup banyak peristiwa penting, tokoh-tokoh berpengaruh, serta rentang waktu yang panjang dan kompleks. Penyajian yang lebih konkret, menarik, dan kontekstual sangat dibutuhkan agar siswa tidak sekadar menghafal, melainkan mampu menggali makna dan melihat keterkaitan antarbabak sejarah secara lebih mendalam. Pemahaman semacam ini pada akhirnya dapat membawa manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Media digital interaktif muncul sebagai salah satu pilihan yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih memikat, efektif, dan cocok dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi. Media pembelajaran dengan tampilan visual yang memikat, struktur yang teratur, serta beragam fitur interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari bahan ajar konvensional yang cenderung statis. Pengembangan E-Modul Flipbook berbasis Canva-Heyzine tidak sekadar mengubah bahan ajar cetak menjadi digital. Lebih dari itu, media ini diarahkan untuk menyuguhkan proses pembelajaran yang lebih lentur, dapat diakses kapan pun, serta mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami materi sejarah.

Seluruh proses pengembangan media dilakukan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur. Langkah ini ditempuh agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi siswa di kelas. Tahapan pengembangan mencakup berbagai aspek penting, seperti pemilihan dan penyusunan materi yang relevan dengan kurikulum, perancangan desain yang menarik secara visual, kemudahan penggunaan oleh siswa, serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya unggul dari segi tampilan, tetapi juga memiliki kualitas isi yang baik dan mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Canva menjadi aplikasi utama dalam proses pembuatan desain e-modul. Aplikasi ini dipilih karena fiturnya yang lengkap dan kemudahan penggunaannya untuk menghasilkan tampilan media pembelajaran yang menarik secara visual. Canva memungkinkan peneliti menyusun materi

dengan memadukan berbagai elemen seperti gambar, ilustrasi, warna, ikon, dan tata letak secara harmonis. Hasilnya adalah tampilan yang lebih komunikatif dan tidak membosankan bagi siswa. Visualisasi memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran sejarah karena dapat membantu siswa memahami konsep, tokoh, dan peristiwa secara lebih konkret dan mudah dicerna. Pendapat ini sejalan dengan Thalita dan Rahmatullah (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik visual dan berdampak pada meningkatnya perhatian siswa terhadap materi.

Efektivitas Canva dalam penelitian ini turut ditentukan oleh kemampuannya mengakomodasi prinsip desain pembelajaran yang sederhana sekaligus komunikatif. Penyajian informasi melalui perpaduan gambar, ikon, warna, dan tipografi yang proporsional berperan dalam mengurangi beban kognitif siswa saat mempelajari materi sejarah yang sarat dengan informasi dan rangkaian peristiwa. Tampilan yang lebih terstruktur memungkinkan siswa memusatkan perhatian pada konsep-konsep utama tanpa terganggu oleh penyajian materi yang terlalu padat. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi secara mandiri.

Setelah tahap desain rampung, media kemudian dikembangkan lebih lanjut menggunakan platform Heyzine. Platform ini berfungsi untuk mengubah modul yang telah dirancang menjadi flipbook digital yang interaktif dan lebih dinamis. Heyzine menghadirkan pengalaman membaca yang menyerupai buku elektronik dengan efek halaman yang dapat dibalik. Kesan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan tidak monoton. Fitur-fitur dalam Heyzine juga memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti video pembelajaran, audio penjelasan, *hyperlink*, serta navigasi interaktif. Semua fitur ini memudahkan siswa dalam menjelajahi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing.

Peningkatan motivasi belajar melalui pemanfaatan Heyzine tidak semata-mata berasal dari tampilan flipbook yang atraktif, melainkan juga dari pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan dengan modul cetak. Siswa dapat berpindah antarbagian secara interaktif, memutar video pembelajaran, mengakses tautan pendukung, dan menelaah materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Kebebasan mengendalikan proses belajar tersebut mendorong timbulnya rasa ingin tahu sekaligus memperkuat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa, semakin besar pula kecenderungan motivasi untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Penggunaan unsur multimedia menjadi salah satu keunggulan utama dalam pengembangan media ini. Materi sejarah yang sebelumnya hanya disajikan dalam bentuk teks dapat dikembangkan menjadi lebih menarik melalui kombinasi gambar, video, audio, dan animasi yang relevan. Penyajian informasi melalui berbagai saluran indera membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, karena informasi tidak hanya diterima melalui satu cara, melainkan melalui berbagai bentuk representasi yang saling melengkapi. Kondisi ini sejalan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia dari Richard E. Mayer (2020). Teori tersebut menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi elemen visual dan audio secara simultan.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran sejarah. Integrasi teks, gambar, video, dan audio membantu siswa membangun hubungan antara informasi verbal dan visual, sehingga materi lebih mudah dipahami. Penyajian informasi melalui berbagai bentuk representasi tersebut turut berperan dalam mengurangi beban kognitif siswa ketika mempelajari materi sejarah yang kompleks. Penggunaan multimedia tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, melainkan juga mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian Widodo et al. (2023) juga mendukung pengembangan media flipbook interaktif. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan flipbook digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Media flipbook memungkinkan siswa untuk tidak hanya membaca materi secara pasif, tetapi juga mengamati, mengeksplorasi, dan memahami isi

pembelajaran melalui berbagai fitur yang tersedia. Proses belajar pun menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar konvensional yang terbatas pada teks dan gambar statis.

Pengembangan e-modul juga memberikan dukungan yang signifikan terhadap proses pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Mereka tidak harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru di kelas. Siswa memiliki kesempatan untuk mengulang materi yang belum dipahami, membuka kembali bagian tertentu yang dianggap sulit, serta memanfaatkan fitur pendukung yang tersedia untuk memperdalam pemahaman. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu mendorong kemandirian belajar sekaligus meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Tingginya hasil validasi menegaskan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya memiliki tampilan visual yang menarik, tetapi juga memiliki kualitas materi dan fungsi media yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran sejarah. Kelayakan media tersebut juga diperkuat oleh karakteristik flipbook digital yang diterapkan melalui Heyzine. Flipbook memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui tampilan halaman digital yang dapat dibalik, serta dukungan berbagai fitur seperti gambar, video, *hyperlink*, dan navigasi yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Kombinasi antara desain visual dari Canva dan fitur interaktif Heyzine menjadikan e-modul lebih menarik, fleksibel, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital.

Efektivitas E-Modul Flipbook Berbasis Canva-Heyzine terhadap Pembelajaran Sejarah

Efektivitas E-Modul Flipbook berbasis Canva-Heyzine terungkap melalui hasil uji *One Sample Test*. Pengujian ini dirancang untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh secara statistik terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis data memperlihatkan nilai *t* hitung sebesar 8,746 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Angka ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara skor motivasi belajar siswa dengan nilai pembandingan yang telah ditentukan sebelumnya. Nilai signifikansi yang berada di bawah 0,05 semakin menguatkan kesimpulan bahwa penggunaan E-Modul Flipbook berbasis Canva-Heyzine memberikan pengaruh yang nyata dan berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Temuan ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan tidak sekadar menarik secara visual, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap perubahan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Mata pelajaran sejarah yang selama ini dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa menjadi lebih hidup. Penggunaan e-modul dengan perpaduan desain visual yang memikat, ragam unsur multimedia, dan fitur interaktif yang mudah dioperasikan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih segar, menyenangkan, dan jauh dari kesan monoton. Siswa pun lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Efektivitas media ini dapat dikaitkan dengan fungsi visual dalam pembelajaran. Fungsi visual memiliki peran penting dalam membantu proses penyampaian informasi kepada peserta didik secara lebih efektif dan bermakna. Levie dan Lentz dalam Aghni (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama: menarik perhatian siswa, memperjelas penyajian pesan atau materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penerapan fungsi-fungsi tersebut terlihat jelas melalui desain visual yang dikembangkan menggunakan Canva. Desain ini mampu menyajikan materi sejarah dalam bentuk yang lebih menarik, terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menyerap isi pembelajaran secara lebih optimal.

Peran fitur interaktif dalam e-modul juga tidak kalah penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi yang pasif. Mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai fitur seperti video pembelajaran, gambar ilustratif, *hyperlink* yang mengarah ke sumber tambahan, serta

kuis interaktif yang membantu mengukur pemahaman mereka. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis karena siswa terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi materi yang disajikan.

E-modul juga membuka kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat menyesuaikan proses belajar dengan kemampuan, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan guru di dalam kelas. Siswa dapat menentukan sendiri strategi belajar yang paling sesuai, baik melalui membaca materi secara langsung, menonton video pendukung, maupun mengulang bagian materi yang belum dipahami hingga benar-benar menguasai konsep yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat ketika siswa diberikan ruang untuk belajar secara aktif, mandiri, dan memiliki kendali atas proses belajarnya sendiri.

Interaktivitas media dalam e-modul juga berkaitan erat dengan munculnya motivasi intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar akan berkembang secara optimal ketika peserta didik memiliki rasa keterlibatan, otonomi, dan kendali terhadap proses pembelajaran yang mereka jalani. Fitur-fitur seperti video, audio, dan kuis interaktif dalam e-modul memberikan ruang bagi siswa untuk mengatur alur belajar mereka sendiri. Proses pembelajaran pun menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan individu.

Media yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri melalui akses terhadap materi, video, dan latihan yang dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan. Fleksibilitas tersebut memberi ruang bagi siswa untuk mengatur strategi belajarnya sendiri, sehingga mereka merasa memiliki kendali terhadap proses pembelajaran. Kondisi ini mendukung terbentuknya rasa kompeten, otonomi, dan keterlibatan yang merupakan komponen utama dalam *Self-Determination Theory*.

Efektivitas media digital juga terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif secara bersamaan dalam kegiatan belajar di kelas. Bond et al. (2020) menjelaskan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya terlihat dari keaktifan secara fisik, tetapi juga dari bagaimana siswa menunjukkan perhatian, minat, serta kemampuan berpikir dalam memahami materi pembelajaran. Dalam penggunaan e-modul flipbook, keterlibatan tersebut terlihat dari aktivitas siswa dalam membaca materi, mengamati ilustrasi yang disajikan, menggunakan fitur interaktif, serta mengerjakan evaluasi yang tersedia secara mandiri dan aktif.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah memberikan kontribusi besar dalam membantu siswa mengatasi kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, kronologis, dan kompleks. Materi yang hanya disampaikan melalui teks semata sering kali sulit dicerna. Melalui visualisasi yang menarik serta integrasi multimedia, konsep-konsep sejarah dapat disampaikan dalam bentuk yang lebih konkret, mudah dipahami, dan dekat dengan pengalaman belajar siswa. Penelitian Petrisia, Widodo, dan Wibowo (2025) mendukung temuan ini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah melalui penyajian materi yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual.

Selain hasil pengujian secara statistik, efektivitas E-Modul Flipbook sejarah berbasis Canva-Heyzine juga diperkuat oleh hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi menunjukkan adanya perubahan positif pada aktivitas siswa. Perhatian terhadap materi meningkat, keaktifan dalam mengeksplorasi isi e-modul bertambah, dan keterlibatan siswa dalam menggunakan fitur interaktif yang tersedia semakin terlihat. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif. Mereka mulai berperan aktif melalui kegiatan membaca, mengamati ilustrasi, mengakses video pembelajaran, serta mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam media.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga terlihat dari analisis data. Nilai rata-rata skor motivasi belajar mencapai 70,19 setelah penggunaan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan

pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran sejarah yang menggabungkan Canva dan Heyzine dalam bentuk flipbook digital interaktif. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga menyediakan fitur multimedia yang mendukung pembelajaran mandiri siswa. Pengembangan media ini juga sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, pemanfaatan teknologi, serta penciptaan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat melalui beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian, yaitu ketekunan dalam belajar, keinginan mencapai prestasi, kemandirian belajar, serta respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Ketekunan belajar siswa terlihat dari meningkatnya perhatian dan keterlibatan mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine. Indikator keinginan mencapai prestasi terlihat dari antusias siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan evaluasi yang tersedia pada media. Fitur interaktif dalam flipbook mendukung kemandirian belajar karena siswa dapat mengakses kembali materi, mempelajari video pendukung, serta mengulang bagian pembelajaran yang belum dipahami. Respon positif siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi visual, multimedia, dan navigasi interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar sejarah yang lebih menarik.

Hasil uji *One Sample Test* yang diperoleh, ditambah dengan dukungan berbagai kajian teori dan penelitian relevan, mengantarkan pada kesimpulan bahwa E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine efektif sebagai media pembelajaran sejarah yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai alat yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan kemandirian belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sejarah.

Implikasi Teoritis, Implikasi Praktis, serta Kebaruan Penelitian

Hasil penelitian ini secara teoretis memperkuat Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer serta Self-Determination Theory dari Ryan dan Deci. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi unsur multimedia dan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri mampu meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan Canva dan Heyzine dalam satu media pembelajaran dapat mendukung pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi.

Secara praktis, E-Modul Flipbook berbasis Canva-Heyzine dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Media ini dapat membantu guru menyampaikan materi sejarah secara lebih menarik sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembang media maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih inovatif pada mata pelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan E-Modul Flipbook yang mengintegrasikan Canva sebagai platform desain visual dengan Heyzine sebagai media flipbook interaktif pada pembelajaran sejarah di SMK. Penelitian terdahulu umumnya menggunakan Canva atau Heyzine secara terpisah dan lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran eksakta. Integrasi kedua platform tersebut terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar sejarah melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dengan persentase kelayakan masing-

masing sebesar 90%. Hasil uji One Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ dengan nilai t sebesar 8,746, sedangkan nilai effect size (Cohen's d) sebesar 1,715 termasuk kategori efek besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa E-Modul Flipbook Sejarah berbasis Canva-Heyzine dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas di satu sekolah serta hanya mengukur motivasi belajar. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas serta menguji pengaruh media terhadap aspek lain, seperti hasil belajar atau kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2021). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Mutu*, 6(1), 45-56.
- Atmaja, I. W. W., & Widodo, J. P. (2022). *Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19*. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5), 6805–6813. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3914>
- Aziz, S., Ma'arif, M. J., & Yulia, N. M. (2024). *Developing Differentiated Learning Modules Based on Edutainment in Islamic Religious and Character Learning in Elementary Schools*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 10(4), 1562–1572.
<https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.12978>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, Article 2
- Fitriany. A (2020). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia Melalui Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 192–198.
- Fitri, D. A., Aziz, M. F. A., Fajriyah, I. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo*. *Jurnal Artefak*, 11(1), 65-74.<https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.14003>
- Herawati, N. K., Dkk (2022). *Pengembangan E-Modul Logika Matematika dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 71-80.
<https://doi.org/10.33474/jpm.v8i2.16245>
- Inayah, R., Aswirna, P., & Asrar, A. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Etno Keterampilan Komunikasi Peserta Didik*. *Journal Cerdas Mahasiswa*, 189–200.
- Listiawati, E., Lathifah, F. N., Mardhiyah, G., & Handayani, S. R. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Digital "Get To Know About Ecosystem" untuk Mata Pelajaran IPA Ekosistem Kelas V SDN Cinangka 3*. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 3(2), 91–98.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Muhammadiyah Hamka, U. (2020). *Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1).
- Nasution, E. Y. P. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa melalui Pembelajaran Geometri Berbantuan Cabri 3D*. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(02), 179-194.
- Permata, & Hapsari. (2021). *Instrumen validasi media pembelajaran dan kriteria kelayakan pengembangan bahan ajar*.
- Petrisia, G., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2025). *The effectiveness of interactive Google Earth-based media in teaching history at vocational high schools*. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 9(1). <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>

- Rahmi, L. (2020). *Perancangan E-Module Perakitan Dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. TA'DIB*, 21(2), 105–111.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sadirman, A. M. (2021). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Thalita, A., & Rahmatullah, F. (2023). *Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada era digital bagi peserta didik. Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 7(2), 143–154.
- Wibowo, S., Putra, E., & Suprpto, D. (2022). *Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Grup Investigasi Dengan Media Museum Pada Siswa kelas XII IPS I SMA Katolik*. Retrieved from <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Widodo, J. P., Subandowo, M., Musyarofah, L., & Slamet, J. (2023). Interactive gamification-flip-book for developing students' outcomes. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(2), 754–762. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.02.002>
- Wineburg, S. (2018). *Why learn history (when it's already on your phone)*. University of Chicago Press.