LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran
Volume 6, Nomor 1, Januari–Juni 2025
e-ISSN : 2746-1556
p-ISSN : 2746-1564
DOI : https://doi.org/10.31539/4dgwze85

MENGGALI CERITA RAKYAT MAJALENGKA DENGAN SENTUHAN DIGITAL: INOVASI BAHAN AJAR MENULIS CERPEN MELALUI *HEYZINE*

Nicki Agustina[1], Benny Anggara[2], Endah Meilani Sari[3]
Universitas Sindang Kasih Majalengka[1,2,3]
Nickiagustina0304@gmail.Com[1]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis *Heyzine* dengan konteks cerita rakyat Majalengka pada pembelajaran menulis cerpen serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat peserta didik dalam menulis cerpen, keterbatasan bahan ajar yang menarik, serta belum optimalnya pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas X MAN 3 Majalengka, guru Bahasa Indonesia, serta ahli materi dan ahli media. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran menulis cerpen. Validasi ahli materi memperoleh persentase 92,31% (sangat valid) dan ahli media 93,18% (sangat valid). Uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh 91,09% dan oleh guru 97,33%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Heyzine* dengan konteks cerita rakyat Majalengka dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran menulis cerpen.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Bahan Ajar, *Heyzine*, Menulis Cerpen.

ABSTRACT

This study aims to develop Heyzine-based teaching materials centered on Majalengka folklore for short story writing instruction, and to assess their validity and practicality. The research was motivated by students' low interest in writing short stories, a scarcity of engaging teaching materials, and the underutilization of digital media rooted in local wisdom. A Research and Development (R&D) approach was employed, utilizing the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included 22 tenth-grade students from MAN 3 Majalengka, an Indonesian language teacher, as well as subject matter and media experts. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results indicate that the teaching materials were successfully developed to meet the requirements for short story writing instruction. Validation by subject matter experts yielded a score of 92.31% (highly valid), while media experts gave a score of 93.18% (highly valid). Practicality assessments resulted in scores of 91.09% from students and 97.33% from the teacher, both falling into the "highly practical" category. It can therefore be concluded that the Heyzine-based teaching materials, incorporating Majalengka folklore, are valid and practical for use as supplementary resources in short story writing instruction.

Keywords: *Folklore, Heyzine, Short Story Writing, Teaching Materials.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 mengharuskan pendidik tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memanfaatkan teknologi digital sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Indarta et al., 2022). Maritsa et al. (2021) menyatakan bahwa teknologi yang berkembang pesat tidak bisa dihindari dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk cara siswa memperoleh informasi. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar digital menjadi kebutuhan penting untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan sesuai karakteristik peserta didik saat ini.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi bahan ajar digital adalah Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan produktif yang memerlukan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis. Widyaningsih & Assidik (2024) menyatakan bahwa keterampilan menulis mendorong peserta didik mengembangkan ide-ide dan menuangkannya ke dalam karya tulis yang terstruktur dan bermakna. Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai peserta didik adalah menulis cerpen.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis peserta didik masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan observasi awal di MAN 3 Majalengka, sumber belajar yang digunakan masih bergantung pada buku ajar, dan pemanfaatan media digital belum mendukung penulisan cerpen. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan ide cerita, mengembangkan alur, kekurangan kosakata, dan menuangkan imajinasi ke dalam tulisan. Temuan ini sejalan dengan Husniati et al. (2025) yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan tema, menyusun konflik, merancang alur, menentukan latar, serta membangun karakter menjadi cerpen yang utuh.

Dalam pembelajaran cerpen, cerita rakyat memiliki potensi besar sebagai sumber inspirasi. Selain kaya nilai moral, sosial, dan budaya, cerita rakyat memiliki unsur intrinsik yang dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan cerita. Peserta didik dapat menggunakan cerita rakyat Majalengka sebagai sumber inspirasi untuk mentransformasikan unsur-unsur cerita menjadi cerpen baru sesuai kreativitas mereka. Untuk mendukung proses tersebut, dibutuhkan media pembelajaran interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah platform *Heyzine* berbasis flipbook digital yang memfasilitasi penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, serta tautan interaktif.

Beberapa penelitian telah mengkaji platform *Heyzine* dalam pendidikan. Putra, (2024) menjelaskan bahwa *Heyzine* bermanfaat meningkatkan literasi siswa dan pembelajaran analisis teks deskripsi berbasis kearifan lokal. Rumayara & Fauziya (2023) menjelaskan bahwa *Heyzine* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks, membaca, dan kerja sama antar kelompok. Amiyah & Hardiana (2024) menerangkan bahwa pembelajaran menulis teks berbasis *Heyzine* dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Nugraha et al. (2023) menunjukkan bahwa e-modul berbasis Flipbook *Heyzine* sangat layak digunakan.

Temuan tersebut diperkuat oleh Rumayara & Fauziya (2023) yang menunjukkan bahwa e-modul menulis teks debat berbantuan Canva dan *Heyzine* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks, membaca, dan kerja sama antar kelompok, serta Nugraha et

al. (2023) yang menunjukkan bahwa e-modul teks eksposisi berbasis Flipbook *Heyzine* sangat layak digunakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Heyzine* terbukti mendukung pembelajaran. Dalam penelitian ini, dikembangkan bahan ajar digital berbasis *Heyzine* yang mengintegrasikan cerita rakyat Majalengka pada pembelajaran menulis cerpen, kemudian diuji tingkat kevalidan dan kepraktisannya melalui model ADDIE. Bedanya dengan penelitian sebelumnya, penelitian terdahulu menggunakan *Heyzine* pada materi teks negosiasi, biografi, deskripsi, debat, dan eksposisi, bukan pada pembelajaran menulis cerpen. Putra (2024) memang mengangkat kearifan lokal, tetapi pada analisis teks deskripsi, bukan pada penulisan cerpen berbasis cerita rakyat daerah. Dengan demikian, belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan bahan ajar *Heyzine* untuk pembelajaran cerpen yang terintegrasi dengan cerita rakyat lokal, khususnya cerita rakyat Majalengka. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji pengembangan bahan ajar digital berbasis *Heyzine* yang mengintegrasikan cerita rakyat Majalengka dalam pembelajaran cerpen

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: A*nalysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena berfokus pada pengembangan pembelajaran dan menghasilkan produk yang siap digunakan. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas X MAN 3 Majalengka sebagai pengguna bahan ajar, guru Bahasa Indonesia sebagai praktisi, serta ahli materi dan ahli media sebagai *validator*. Objek penelitian adalah bahan ajar berbasis *Heyzine* dengan konteks cerita rakyat Majalengka pada pembelajaran menulis cerpen. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan peserta didik dan guru, serta data validasi dan kepraktisan produk. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa tulisan, gambar, dan rekaman. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, komentar, dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk. Data kuantitatif berupa skor penilaian dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus:

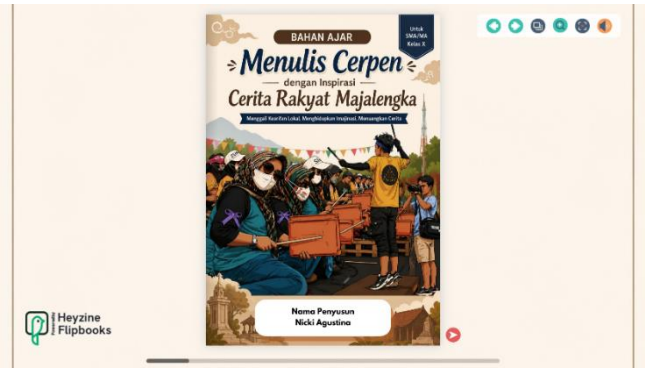
HASIL PENELITIAN

Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dilakukan melalui lima tahap model ADDIE. Pada tahap Analisis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen masih didominasi buku paket dan belum memanfaatkan media digital secara maksimal. Hasil angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 85% siswa sangat setuju jika bahan ajar dilengkapi gambar atau ilustrasi menarik, 83% setuju jika bahan ajar disajikan sederhana dan mudah dipahami, serta 84% sangat setuju jika cerita rakyat diintegrasikan dalam pembelajaran menulis cerpen. Hasil analisis kebutuhan guru juga menunjukkan bahwa guru mendukung pengembangan bahan ajar digital yang dapat diakses melalui *smartphone* dan memuat unsur kearifan lokal.

Pada tahap Design, bahan ajar dirancang menggunakan aplikasi Canva, kemudian dikonversikan ke *Heyzine*. Struktur isi bahan ajar terdiri atas sampul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi cerita rakyat, cerita "Asal-Usul Jatiwangi", identifikasi unsur cerita, analisis nilai, materi cerpen, contoh transformasi, kegiatan membuat kerangka, kegiatan menulis cerpen, refleksi, dan daftar pustaka. Bahan ajar dirancang memiliki fitur interaktif berupa *pop-up* penjelasan, *hyperlink*, dan *QR Code* yang terhubung ke *Google Form*.

Pada tahap Development, bahan ajar diwujudkan dalam bentuk flipbook digital berjudul "Menulis Cerpen dengan Inspirasi Cerita Rakyat Majalengka". Produk dilengkapi ilustrasi budaya lokal, fitur *pop-up* untuk penjelasan unsur intrinsik dan ekstrinsik, serta video cerita rakyat melalui *hyperlink YouTube*.



Gambar 1. Sampul Bahan Ajar *Flipbook*

Gambar 1 menunjukkan sampul dari Bahan Ajar pembelajaran cerpen yang memuat judul bahan ajar, jenjang kelas dan juga nama penyusun. Pada sampul bahan ajar disisipkan gambar rampak genteng yang merupakan ciri khas dari salah satu daerah di Majalengka. Penyisipan ikon budaya lokal ini selaras dengan rencana penyajian budaya dalam buku digital yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa terhadap konteks lokal dan materi pembelajaran (Pradita et al., 2025). Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang mencantumkan unsur budaya visual juga dapat menumbuhkan wawasan dan kesadaran siswa terhadap pelestarian budaya daerah (Maidi & Majdi, 2022).



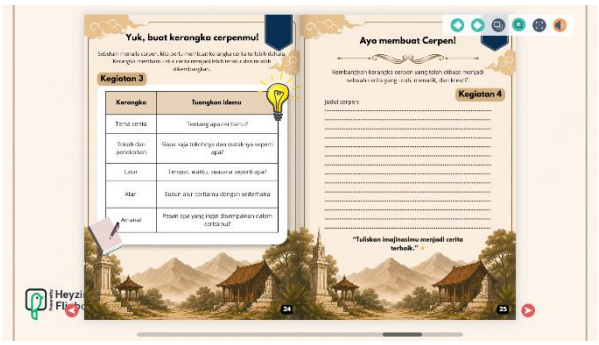
Gambar 2. Tampilan fitur interaktif menu unsur cerita pada bahan ajar *Heyzine*



Gambar 3 Tampilan pop-up penjelasan unsur intrinsik pada bahan ajar *Heyzine*

Gambar 2 menampilkan bahan ajar yang dilengkapi dengan fitur interaktif berupa "klik untuk melihat penjelasannya". Fitur tersebut memungkinkan peserta didik untuk mengakses penjelasan tambahan melalui pop-up yang muncul pada layar. Sebagai contoh, pada materi unsur pembangun cerita rakyat, peserta didik dapat mengklik bagian "unsur intrinsik" untuk menampilkan penjelasan lebih lanjut. Setelah diklik akan muncul tampilan pop-up seperti pada gambar 3. Hasanah et al (2025) menyatakan bahwa pop-up digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian peserta didik serta sebagai sarana untuk memberikan pengalaman lebih nyata. Selain itu, menurut Sakdiyah et al (2026) elemen pop-up dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan respon secara instan.

Penggunaan fitur pop-up ini bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas bahan ajar, sehingga peserta didik tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mengeksplorasi materi. Selain itu penyajian informasi secara bertahap melalui pop-up juga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih fokus dan tidak terlalu padat dalam satu tampilan.



Gambar 4 Kegiatan membuat kerangka cerpen dan menulis cerpen

Gambar 4 menyajikan halaman bahan ajar yang memuat kegiatan 3 dan kegiatan 4 yang dirancang untuk mengarahkan peserta didik untuk menyusun kerangka cerpen. Tahap penyusunan ini penting untuk membantu peserta didik dalam mengorganisasikan ide secara sistematis sebelum menulis. Pada halaman berikutnya menunjukkan "Ayo membuat cerpen" dimana peserta didik diminta untuk mengembangkan kerangka cerpen yang sebelumnya menjadi cerpen yang utuh, menarik, dan kreatif. Kegiatan ini menekankan pada kemampuan imajinasi, kreativitas, serta keterampilan menulis peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar tidak hanya berfokus pada pemahaman teks, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya tulis berdasarkan pengalaman membaca dan analisis yang dilakukan.

Hasil Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Bahan Ajar

Validator	Aspek	Presentase	Kategori
Ahli Materi	Materi, Kebahasaan, Pembelajaran	92,31%	Sangat Valid
Ahli Media	Tampilan, Interaktivitas, Kemenarikan	93,18%	Sangat Valid
Ahli Praktisi (Materi)	Materi, Kebahasaan, Pembelajaran	98,07%	Sangat Valid
Ahli Praktisi (Media)	Tampilan, Interaktivitas, Kemenarikan	95,45%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator menyatakan bahan ajar berada pada kategori sangat valid. Validator ahli materi menyarankan penambahan contoh analisis transformasi, konsep alih wahana, dan alat evaluasi yang mendorong kreativitas. Validator ahli media menyarankan penambahan variasi penyajian berupa audio/video dan tautan *YouTube*. Sementara itu, validator ahli praktisi yang terdiri dari guru Bahasa Indonesia menilai aspek materi dengan persentase 98,07% dan aspek media dengan persentase 95,45%, keduanya termasuk kategori sangat valid. Seluruh saran tersebut telah ditindaklanjuti melalui revisi produk.

Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan terhadap 22 peserta didik dan satu guru Bahasa Indonesia. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Bahan Ajar

Responden	Persentase	Kategori
Peserta Didik	91,09%	Sangat Praktis
Guru	97,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, bahan ajar memperoleh kategori sangat praktis dari kedua responden. Peserta didik menilai bahan ajar mudah digunakan, materi mudah dipahami, tampilan menarik, serta penyajian melalui platform *Heyzine* memudahkan memahami materi cerpen. Guru menilai bahan ajar memiliki penyajian materi yang sistematis, mudah digunakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis cerpen.

PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 92,31%. Validator ahli materi memberikan saran berupa penambahan konsep alih wahana, contoh analisis transformasi cerita rakyat menjadi cerpen, serta evaluasi yang lebih mendorong kreativitas peserta didik. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti melalui proses revisi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nugraha et al. (2023) yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis Flipbook *Heyzine* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Pada kedua penelitian, proses validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi, penyajian, dan kebahasaan sebelum produk digunakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli media juga menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 93,18%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tampilan bahan ajar, tata letak, ilustrasi, tipografi, serta penggunaan platform *Heyzine* telah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Validator media menyarankan agar bahan ajar

dilengkapi dengan variasi penyajian berupa video pembelajaran melalui tautan yang dihubungkan ke YouTube serta memanfaatkan platform digital lain untuk kegiatan evaluasi. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti melalui penambahan video cerita rakyat yang dapat diakses secara langsung melalui tautan YouTube sehingga penyajian materi menjadi lebih interaktif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Amiyah & Hardiana (2024) yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis *Heyzine* Flipbook pada pembelajaran menulis teks biografi untuk kelas X memperoleh kategori sangat valid. Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan platform *Heyzine* dapat mendukung pengembangan bahan ajar digital yang memenuhi aspek tampilan, penyajian, dan kemudahan penggunaan.

Selain validasi ahli materi dan ahli media, hasil validasi ahli praktisi juga menunjukkan kategori sangat valid. Validasi praktisi ini mencakup dua aspek, yaitu aspek materi dan aspek media. Pada aspek materi, guru Bahasa Indonesia menilai bahwa isi materi, penyajian pembelajaran, penggunaan bahasa telah sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA/MA, dengan persentase 98,07%. Sementara itu, pada aspek media, guru menilai bahwa tampilan bahan ajar, tata letak, ilustrasi, serta penggunaan platform *Heyzine* telah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase 95,45%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, bahan ajar dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran menulis cerpen. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media sehingga valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan bahan ajar diketahui melalui hasil angket yang diisi oleh peserta didik dan guru setelah bahan ajar digunakan dalam pembelajaran. Penilaian meliputi aspek tampilan, isi, kemudahan penggunaan, dan manfaat bahan ajar. Hasil uji kepraktisan peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh kategori sangat praktis dengan persentase 91,09%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa bahan ajar mudah digunakan, materi mudah dipahami, tampilan menarik, serta penyajian melalui platform *Heyzine* memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran cerpen. Adanya ilustrasi, video pembelajaran, contoh analisis transformasi, dan latihan menulis cerpen memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Putri & Ansari (2025) yang mengembangkan LKPD elektronik berbantuan *Heyzine* Flipbook pada materi teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA dan memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian bahan ajar berbentuk flipbook digital memudahkan peserta didik mengakses materi, memahami isi pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hal tersebut menunjukkan penggunaan platform *Heyzine* dapat mendukung pengembangan bahan ajar digital yang mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penilaian guru juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase 97,33%. Guru menilai bahwa bahan ajar memiliki penyajian materi yang sistematis, mudah digunakan dalam pembelajaran, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, penggunaan konteks cerita rakyat Majalengka dinilai mampu memperkenalkan budaya lokal kepada peserta didik sekaligus menjadi sumber inspirasi dalam kegiatan menulis. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Cahisnainy & Sodiq (2025) yang menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh respons positif dari guru karena memiliki penyajian materi yang sistematis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang disusun

secara terstruktur akan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Penelitian Putra (2024), Rumayara & Fauziya (2023), Amiyah & Hardiana (2024), dan Nugraha et al. (2023) belum secara spesifik mengkaji pemanfaatan *Heyzine* dalam konteks pembelajaran cerpen yang terintegrasi dengan cerita rakyat lokal, khususnya cerita rakyat Majalengka. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan konsep alih wahana, yaitu transformasi cerita rakyat menjadi cerpen, yang belum banyak dikaji dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *Heyzine*. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji pengembangan bahan ajar digital berbasis *Heyzine* yang mengintegrasikan cerita rakyat Majalengka melalui proses alih wahana dalam pembelajaran menulis cerpen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Heyzine* dengan konteks cerita rakyat Majalengka berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa flipbook digital interaktif yang memuat materi cerita rakyat, konsep alih wahana, transformasi cerita rakyat menjadi cerpen, contoh analisis, latihan, dan evaluasi, serta dilengkapi gambar dan tautan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Amiyah, W. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran Menulis Teks Biografi Kelas X: Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran Menulis Teks Biografi Kelas X. *Media Didaktika*, *10*(2), 10–19. https://doi.org/10.52166/didaktika.v10i2.7730

Cahisnainy, S., & Sodiq, S. (2025). Pengembangan Modul Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Hang Tuah 4 Surabaya Sherly. *BAPALA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 12*(2). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/67409

Hasanah, K., Ula, Z., Fauzia, Z., & Oktiningrum, W. (2025). Inovasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Pop Up untuk Meningkatkan Efektifitas Pemebelajaran Era Didgital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(4), 7. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1799 \

Husniati, W. O., Dinar, S. S., La Tike, & Rifa'ie, M. (2025). Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas IX . *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra), 10*(4), 1778–1788. https://doi.org/10.36709/bastra.v10i4.1280

Indarta, Y., Jalinus, N., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5. 0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan. 4*(2), 3011–3024. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589

Maidi, M., & Majdi, M. (2022). Model Bahan Ajar Seni Budaya dan Kearifan Lokal di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 3847–3857. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2764

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal*

Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, *18*(2), 91–100. Https://Doi.Org/10.46781/Al-Mutharahah.V18i2.303

Nugraha, S., Megawati, E., & Ikhwati, A. (2023). Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi Berbasis Flipbook Heyzine Untuk Siswa Kelas X Sma Fajrul Islam. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 7*(2), 115–123. https://doi.org/10.30998/jh.v7i2.2440

Pradita, L. E., Jannah, R. M., Hanif, M. N., Afiq, M. N., & Nazilah, I. I. N. (2025). Integrasi Buku Digital Berbasis Kearifan Lokal Magelang Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Smp Di Kota Magelang. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, *6*(2), 329–348. https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i2.4566

Putra, F. M. (2024). *Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Heyzine Flipbooks*. *19*. Https://Doi.Org/10.30595/Pssh.V19i.1342

Putri, D. A., & Ansari, K. (2025). Pengembangan Lkpd Elektronik Materi Teks Negosiasi Berbantuan Heyzine Flipbooks Pada Siswa Kelas X Sma Taman Siswa Tapian Dolok. *Innovative: Journal Of Social Science Research. 5*(1). 6965–6976. https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.12883

Rumayara, V., & Fauziya, D. S. (2023). Desain Bahan Ajar E-Modul Menulis Teks Debat Berbasis Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Aplikasi Canva Dan Heyzine. *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 6*(4):335-346. https://doi.org/10.22460/parole.v6i4.20422

Sakdiyah, S. H., Kurniawati, D., Permadi, R. W., Pendidikan, F. I., Studi, P., Geografi, P., & Pendidikan, F. I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital Berbasis Qr Code Materi Kearifan Lokal Malang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. 5*(1), 1–12. https://doi.org/10.18860/dsjpips.v5i1.21635

Widyaningsih, L., & Assidik, G. K. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Berbasis Pembelajaran Multimodal Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra. 10(*2), 2157–2172. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3701