

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Bahan Ajar**

##### **2.1.1 Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara analitis sehingga dapat menciptakan lingkungan yang dapat membangkitkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut Depdiknas (Kosasih, 2021) bahan ajar adalah sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar. Sedangkan menurut Majid (Kosasih, 2021: 173) dapat pula diartikan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar. Sejalan dengan pengertian bahan ajar menurut Prastowo (2016: 238) yaitu segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis dan menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik, serta digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan implementasi pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar disusun secara sistematis dan terstruktur sebagai sarana belajar untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar.

##### **2.1.2 Fungsi, Tujuan, dan Manfaat Bahan Ajar**

Menurut Aisyah, dkk (2020: 63) terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dalam kaitannya dengan penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran. Tiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar merupakan pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan atau dilatihkan kepada siswa.
- 2) Bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.
- 3) Bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi, maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

Aisyah, dkk. (2020: 64) berpendapat bahwa bahan ajar memiliki manfaat yang memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat bahan ajar dikelompokkan bagi guru maupun siswa. Manfaat bagi guru, yaitu:

- 1) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa,
- 2) Tidak bergantung pada buku teks yang terkadang sulit didapat,
- 3) Memperkaya wawasan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi,
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun bahan ajar,

5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya maupun kepada dirinya.

Kemudian bagi siswa, manfaat bahan ajar, yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik,
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru,
- 3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

### **2.1.3 Unsur-unsur Bahan Ajar**

Menurut Hamdani (2011: 122) bahan ajar meliputi: a) Sumber belajar, b) Kemampuan yang akan dicapai siswa, c) Isi materi, d) Informasi pendukung, e) Latihan, f) Instruksi kerja, g) Evaluasi, dan h) Tanggapan terhadap hasil evaluasi.

Menurut Prastowo (2015: 28-29) unsur-unsur bahan ajar sebagai berikut.

- a. Petunjuk belajar: Komponen ini meliputi petunjuk bagi pendidik maupun peserta didik. Pada komponen ini menjelaskan tentang bagaimana pendidik sebaiknya mengajarkan materi kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik sebaiknya mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar tersebut.
- b. Kompetensi yang akan dicapai, dalam bahan ajar seharusnya dicantumkan standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dengan demikian, jelaslah tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik.

- c. Informasi pendukung, merupakan berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi suatu bahan ajar. Diharapkan peserta didik akan semakin mudah menguasai pengetahuan yang akan mereka peroleh. Salin itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan semakin komprehensif.
- d. Latihan-latihan, merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar. Dengan demikian, kemampuan yang mereka pelajari akan semakin terasah dan dikuasai secara matang.
- e. Petunjuk kerja atau lembar kerja, merupakan lembaran yang berisi sejumlah langkah prosedural cara pelaksanaan kegiatan tertentu yang dilakukan oleh peserta didik yang berkaitan dengan praktik ataupun yang lainnya.
- f. Evaluasi: Evaluasi ini sangat penting dan harus disertakan dalam bahan ajar. Soal evaluasi digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang terdapat dalam bahan ajar. Pada evaluasi ini seorang guru dapat mengetahui efektivitas bahan ajar yang digunakan.

#### 2.1.4 Jenis-jenis Bahan Ajar

Menurut Mulyasa (2006) bentuk-bentuk bahan ajar atau materi pembelajaran, antara lain:

- a. Bahan ajar cetak, contoh: *hand out*, buku, modul, brosur, dan *leaflet*.
  - 1) *Hand out* adalah pernyataan yang telah disiapkan oleh pembicara.
  - 2) Buku adalah bahan tertulis yang meyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya.

- 3) Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa dengan bimbingan guru.
  - 4) Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap.
  - 5) *Leaflet* adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dijahit.
- b. Bentuk bahan ajar non cetak
- 1) Audio Visual, contoh: video/film, video *compact disc* (VCD).
  - 2) Audio, contoh: radio, kaset. *Compact disc* (CD) Audio.
  - 3) Visual, contoh: foto, model/maket.
  - 4) Multi media, contoh: CD interaktif, *Computer Based*.
- c. Bentuk bahan ajar yang berbentuk fasilitas, contoh: perpustakaan, ruang belajar, studio, dan lapangan olahraga.
- d. Bentuk bahan ajar berupa kegiatan, contoh: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi dan permainan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis akan menggunakan bahan ajar berupa modul, karena pembelajaran menggunakan bahan ajar modul memungkinkan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajarnya.

Modul yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah modul yang berbentuk non cetak (e-modul), karena dengan memakai e-modul ini bisa ditambahkan multimedia yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan pembelajaran menjadi tidak monoton.

### **2.1.5 Standar Kelayakan Bahan Ajar**

Bahan ajar yang dikatakan berkualitas dan layak dapat dinilai dari tiga aspek. Aspek-aspek yang didasarkan pada standar penilaian bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan. Aspek kualitas dan kelayakan bahan ajar antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Aspek Kelayakan Isi, aspek ini mencakup: (1) kesesuaian uraian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), (2) keakuratan materi, (3) kemutakhiran materi, dan (4) mendorong keingintahuan. Aspek kelayakan Bahasa, aspek ini mencakup: (1) lugas, (2) kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, (3) komunikatif, (4) dialogis dan interaktif, (5) penggunaan istilah simbol atau lambing, dan kesesuaian dengan keseimbangan siswa.
- b. Aspek Kelayakan Penyajian, aspek ini mencakup: (1) teknik penyajian, (2) pendukung penyajian, (3) penyajian pembelajaran, dan koherensi dan keruntutan alur pikir.
- c. Aspek Kelayakan Kegrafikan, aspek ini mencakup: (1) ukuran modul, (2) desain sampul modul, dan (3) desain isi modul.

### 2.1.6 Siklus Pengembangan Bahan Ajar

Menurut Surwuy, dkk. (2023: 87-89) siklus pengembangan bahan ajar terdiri dari 8 tahap, yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini diperlukan pengetahuan tentang kebutuhan peserta didik mengenai apa yang sudah mereka pahami dan apa yang belum dipahami. Analisis ini dapat dilakukan dengan pengamatan peserta didik di kelas ataupun melalui percakapan formal dan informal dengan guru.

b. Analisis kompetensi

Pada tahap ini bertujuan menganalisis kompetensi pembelajaran secara luas untuk memahami tipe pengetahuan dari materi dan memahami proses berpikir.

c. Rancangan pembelajaran

Terdapat beberapa hal yang diperlukan dalam tahap ini, yaitu: penentuan tujuan pembelajaran, topik, pemilihan media, dan strategi pembelajaran.

d. Penyusunan draft Bahan Ajar

Pada tahap ini materi disusun secara sistematis, agar peserta didik mudah dipelajari.

e. Validasi

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh pengakuan ahli dalam hal kesesuaian materi. Uji validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan media.

f. Uji coba

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan bahan ajar. Kepraktisan berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan dan keefektifan berkaitan dengan proses dan hasil belajar.

g. Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengukur dan menilai keefektifan dan efisiensi bahan ajar.

h. Revisi

Tahap ini dilakukan berdasarkan proses evaluasi sebelumnya.

### **2.1.7 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar**

Pengembangan bahan ajar perlu memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan. Menurut Mbulu dan Suhartono (Rofi'uddin, 2021: 155) menyatakan bahwa ada tujuh prinsip untuk mengembangkan bahan ajar. Tujuh prinsip tersebut, yaitu:

- a. Bertahap, artinya ada prosedur tertentu untuk mengembangkan bahan ajar.
- b. Menyeluruh, artinya cara pandang melihat bahan ajar adalah menyeluruh bukan per bagian saja.
- c. Sistematis, artinya suatu bahan ajar perlu disusun secara sistematis.
- d. Luwes, artinya mampu memasukkan hal-hal baru ketika pengimplementasiannya dilapangan.
- e. Validitas keilmuan, artinya materi pada bahan ajar mampu dipertanggungjawabkan sisi keilmuannya.

f. Berorientasi pada pelajar, artinya pengembangan dilakukan sesuai dengan analisis kebutuhan pelajar.

g. Berkesinambungan, artinya proses pengembangan bahan ajar saling berhubungan, mulai dari merancang, mengembangkan, menguji, dan memanfaatkan atau menerapkan.

Kurniawati, (2015: 371) berpendapat bahwa prinsip yang harus dipenuhi dalam pengembangan atau penyusunan bahan ajar diantaranya, yaitu:

- a. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak. Dalam pengembangan bahan ajar perlu diperhatikan muatan yang ada dalam suatu materi, sehingga para siswa mudah dalam memahami dan mengerti materi pembelajaran yang sudah disediakan.
- b. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu; pembelajaran adalah suatu proses bertahap dan berkelanjutan. Bahan ajar yang ada dikemas sedemikian mungkin untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.
- c. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa. Dalam bahan ajar diberikan latihan-latihan yang perlu dikerjakan siswa, dan hasilnya diberi umpan balik secara positif oleh guru.
- d. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Diantara cara yang bisa dilakukan, bahan ajar memberi banyak contoh, menjelaskan tujuan dan manfaat materi.

- e. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan. Bahan ajar disini dijadikan salah satu alat evaluasi dalam mengetahui perkembangan siswa dalam proses pembelajaran.

## **2.2 E-Modul (Elektronik Modul)**

Perkembangan teknologi mengakibatkan adanya pengembangan modul menjadi elektronik yang lebih menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### **2.2.1 Pengertian E-Modul**

E-modul merupakan suatu modul yang dapat menampilkan gambar, video, audio, animasi, dan kuis formatif sehingga tercipta pembelajaran yang aktif (Suarsana dan Mahayukti, 2013). Dengan adanya E-modul yang bersifat interaktif ini kegiatan pembelajaran akan melibatkan tampilan audio visual, *sound*, *movie* dan yang lainnya serta penggunaannya mudah dipahami (Sugianto, dkk 2017:02). Senada dengan pendapat Zahroh, dkk (2019: 124) bahwa e-modul adalah modul yang memiliki kompleksitas secara elektronik atau modul yang dikonversi ke dalam bentuk format digital.

### **2.2.2 Tujuan Pembuatan Modul**

Adapun tujuan utama pembuatan modul dalam proses pembelajaran adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Modul yang dirancang juga bertujuan untuk memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Puspitasari, 2019:18).

Menurut Rahdiyanta (dalam Fauzan, 2021: 645) penulisan modul bertujuan untuk:

- a. Memudahkan penyajian materi kepada peserta didik agar tidak terlihat sangat kaku ketika menjelaskan materi pelajaran.
- b. Modul menjadi media yang memberikan solusi bagi keterbatasan daya serap peserta didik, ruang, dan waktu.
- c. Penggunaan modul dalam pembelajaran dapat digunakan secara bervariasi dan tepat.
- d. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
- e. Mampu menumbuhkan potensi peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan.
- f. Mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri.
- g. Mampu memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengevaluasi tingkat kemampuannya.

### **2.2.3 Jenis-jenis Modul**

Adapun pembagian modul berdasarkan jenisnya terbagi ke dalam dua bentuk yaitu modul cetak dan modul elektronik. Menurut Feriyanti (2019: 4) pada dasarnya tidak ada perbedaan antara modul cetak dengan modul elektronik, yang membedakan kedua bentuk modul ini hanya bentuk penyajiannya. Modul cetak merupakan sajian bahan ajar yang disusun secara sistematis dalam lingkup kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cetak.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Puspitasari (2019: 18) modul elektronik adalah sajian bahan ajar yang disusun dengan sistematis dalam lingkup kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk elektronik yang di dalamnya terdapat navigasi, audio, dan animasi yang dapat menarik minat pengguna. Adapun komponen-komponen yang termuat dalam modul paling kurang terdiri dari tujuan, langkah-langkah, media, dan asesmen dalam pembelajaran. Ketiga komponen yang terdapat dalam modul berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan modul dapat dilakukan secara mandiri oleh pendidik dengan memperhatikan aturan penyusunan modul.

#### **2.2.4 Pengembangan Modul Elektronik**

Adapun pengembangan modul elektronik adalah usaha untuk mengembangkan modul menjadi bahan dalam pembelajaran. Produk modul elektronik menjadi bentuk pengembangan dari bentuk modul sebelumnya yang masih berbasis media cetak. Menurut Sugiyono (2019: 404) penelitian dan pengembangan terdiri dari sepuluh tahapan pengembangan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk tersebut, peneliti akan mengembangkan modul elektronik berdasarkan pada prosedur pengembangan modul dengan mengadopsi langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang telah diringkas hanya sampai kepada tahapan revisi desain.

### 2.2.5 Standar Kelayakan Modul Menurut BNSP

Modul dikatakan layak apabila telah melalui beberapa penilaian. Terdapat dua tahap penilaian, yaitu penilaian dari ahli materi dan media. Penilaian ahli materi membahas tentang kelayakan isi, penyajian, dan Bahasa. Menurut BNSP dalam Urip Purwono untuk penilaian ahli materi hanya membahas kelayakan kegrafikan. Berikut ini kelayakan kegrafikan modul, yaitu:

- a) Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO, yaitu ukuran modul A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), B5 (176 x 250 mm).
- b) Kesesuaian materi dengan isi modul.
- c) Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang, dan punggung.
- d) Menampilkan pusat pandang yang baik.
- e) Komposisi dan ukuran unsur tata letak proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi.
- f) Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.
- g) Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan dengan nama pengarang dan penerbit.
- h) Warna judul modul kontras dengan latar belakang.
- i) Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf.
- j) Menggambarkan isi atau materi ajar dan mengungkapkan karakter objek.
- k) Bentuk, ukuran, warna, dan proporsi objek sesuai realita.
- l) Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.
- m) Pemisahan antar paragraf jelas.
- n) Bidang cetak dan margin proporsional.

- o) Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.
- p) Judul materi, sub judul materi, dan angka halaman atau folio.
- q) Ilustrasi dan keterangan gambar.
- r) Penempatan hiasan atau ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman.
- s) Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu halaman.
- t) Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.
- u) Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.
- v) Lebar susunan modul normal.
- w) Spasi antar huruf normal, tidak terlalu rapat dan renggang.
- x) Penyajian keseluruhan ilustrasi sesuai.
- y) Kreatif dan dinamis.

Penggunaan e-modul dalam kegiatan pembelajaran materi teks persuasi diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi untuk meningkatkan minat, motivasi, dan semangat siswa dalam belajar. Dengan demikian, manfaat pengembangan e-modul yaitu dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi.

## **2.3 Heyzine**

### **2.3.1 Pengertian *Heyzine***

Menurut Erawati, dkk., (2022: 73) *Heyzine* merupakan aplikasi berbentuk *website* dan media yang dihasilkan dari aplikasi ini berupa *flipbook* dalam format HTML yang dapat diakses dari *smartphone*, *iPad*, *iPhone*, tablet, laptop, maupun

komputer. Khomaria & Puspasari (dalam ashari dan Puspasari, 2024: 2567) berpendapat bahwa *Heyzine flipbook* yakni aplikasi yang berguna menciptakan e-modul berbasis *flipbook*. Program berbasis *website* bernama *Heyzine* dapat mengubah *file PDF* menjadi buku, brosur, katalog, majalah, brosur digital serta dapat diakses secara gratis maupun membayar tanpa perlu mengunduh aplikasi. Menurut Manzil, dkk., (2022: 113) *Heyzine* adalah aplikasi yang memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman seperti buku pada umumnya dan aplikasi ini juga dapat ditambahkan video, lagu, audio, animasi, atau grafik bergerak, sehingga dapat lebih menarik minat belajar peserta didik.

### 2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan *Heyzine*

Kelebihan dari *Heyzine* pada proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) *Interactive publishing*. *Website* ini memiliki tampilan yang menarik dengan menambahkan video, gambar, tautan dan lainnya.
- 2) Dengan menggunakan *website* ini peserta didik dapat memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- 3) Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- 4) Dalam *website* ini, terdapat fungsi editing yang memungkinkan penggunaannya untuk menambahkan video, gambar, audio, *hyperlink* dan objek multimedia ke halaman yang bisa dibolak-balik layaknya buku asli.
- 5) Siswa dapat menggunakan E-modul ini untuk kegiatan belajar mandiri.

Riskyniany, dkk., (2024: 16093) berpendapat bahwa kelebihan *flipbook* menggunakan *heyzine* dapat memberikan penjelasan materi secara kompleks

dengan menarik dan interaktif dilengkapi dengan gambar, teks, video, audio, *backsound*, *link*, dan lain sebagainya, mudah untuk digunakan, mudah untuk dibagikan, dan cara pembuatannya mudah. Kemudian terdapat kekurangannya, yaitu harus menggunakan koneksi internet dalam penggunaannya, dan adanya fitur berbayar dan tidak. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Anggreni dan Sari (Firah, dkk., 2024: 1731-1732) berpendapat bahwa *Heyzine* memiliki kelebihan, yaitu dapat dibuka halaman demi halaman dengan bantuan foto, teks, audio, dan video yang menyempurnakan konteks buku dan membuatnya terlihat menarik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Heyzine* sebagai fasilitator untuk mengembangkan bahan ajar, maka dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar, karena pada aplikasi ini dapat disisipkan video, audio, animasi, lagu, atau grafik bergerak yang pastinya juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan praktis daripada hanya menggunakan buku paket, LKS, atau gambar saja.

### 2.3.3 Langkah-langkah Menjalankan *Heyzine*

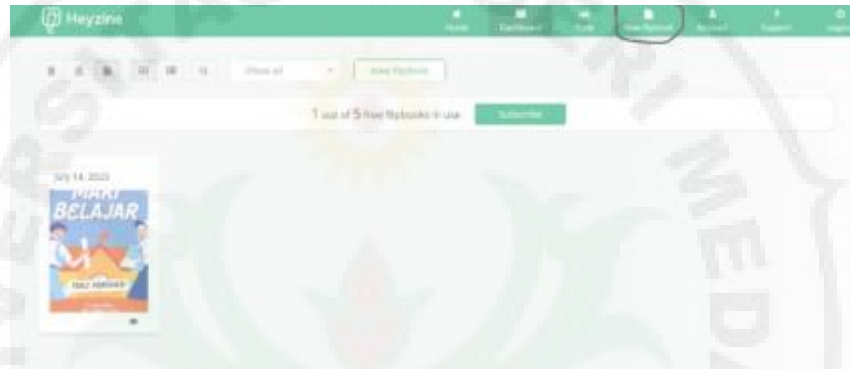
Berikut ini prosedur dalam menjalankan *Heyzine* untuk membuat e-modul.

1. Membuat akun di *heyzine*, dengan cara *log-in* pada *link* (<https://heyzine.com>). Tampilan awal *heyzine* ditampilkan pada gambar 2.1 di bawah.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Laman *Heyzine*

2. Membuat e-modul, setelah berhasil *log-in* di *heyzine*, pilih pada menu “*new flipbook*”(lihat gambar 2.2) untuk membuat buku flip dengan mengunggah file e-modul berbentuk *pdf* yang sudah didesain. Pada tahap ini, e-modul sudah bisa dibolak-balik.



Gambar 2.2 Tampilan Awal untuk Menambahkan File yang Telah Didesain



Gambar 2.3 Tampilan Setelah *File Pdf* Menjadi *Flipbook*




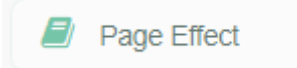
Gambar 2.4 Tampilan Setelah Memilih Mode Edit







Setelah mengklik pada bagian edit mode, maka akan tampil beberapa ikon untuk melakukan pengeditan seperti gambar di atas.




3. Pada tahap ini dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur yang ingin ditambahkan pada e-modul. Berikut beberapa fungsi dari fitur-fitur pada *Heyzine*.





Tabel 2.1


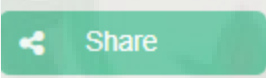

Fitur-fitur pada *Heyzine*

No.	Nama Fitur	Fungsi
1	 Title	Menyediakan pengaturan untuk teks judul, font, ukuran, warna, dan posisi pada sampul atau halaman.
2	 Page Effect	Mengatur bagaimana halaman dalam <i>flipbook</i> berinteraksi saat "dibolak-balik" seperti halaman buku.

3	 Background	Mengatur <i>background</i> untuk seluruh <i>flipbook</i> atau tiap halaman secara individual.
4	 Logo	Dapat menambahkan logo atau merek dagang ke <i>flipbook</i> untuk personalisasi dan <i>branding</i> .
5	 Controls	Mengatur tampilan dan fungsi kontrol navigasi <i>flipbook</i> . Kontrol ini biasanya berupa panah untuk membalik halaman, tombol zoom, dan opsi lainnya untuk memudahkan pembaca berinteraksi dengan <i>flipbook</i> .
6	 Table of contents	Membuat daftar isi interaktif yang memungkinkan pembaca dengan mudah melompat ke bagian tertentu dalam <i>flipbook</i> .
7	 Background Audio	Fitur ini memungkinkan untuk menambahkan musik atau audio latar belakang ke seluruh <i>flipbook</i> .
8	 Password protect	Fitur ini memungkinkan untuk membatasi akses ke <i>flipbook</i>

		dengan memasukkan password untuk melihatnya.
9	 Capture lead form	Fitur ini memungkinkan untuk menyematkan formulir ke dalam <i>flipbook</i> . Pengguna yang ingin melihat <i>flipbook</i> harus mengisi formulir tersebut terlebih dahulu, sehingga dapat mengumpulkan informasi kontak mereka.
10	 Replace PDF	Fitur ini memungkinkan untuk memperbarui konten <i>flipbook</i> Anda dengan mengganti file <i>PDF</i> yang sudah ada. Ini berguna jika perlu melakukan perubahan pada konten tanpa perlu membuat <i>flipbook</i> baru dari awal.
11	 Copy flipbook	Fitur ini memungkinkan untuk membuat salinan dari <i>flipbook</i> yang sudah ada. Salinan ini akan menjadi <i>flipbook</i> baru yang

		terpisah dengan pengaturan dan konten yang sama.
12	 Link	Berfungsi untuk menambahkan tautan ke <i>website</i> , halaman lain dalam <i>flipbook</i> , atau <i>file</i> lain yang relevan. Ketika pembaca mengeklik elemen yang diberi tautan, mereka akan diarahkan ke halaman atau <i>file</i> yang dituju.
13	 Image	Selain menampilkan gambar statis, <i>Heyzine Flipbook</i> memungkinkan untuk menambahkan interaktivitas pada gambar.
14	 Video	Dapat menyematkan video Youtube atau Video langsung ke dalam <i>flipbook</i> . Anda juga dapat mengatur video untuk diputar secara otomatis saat halaman dibuka, atau hanya diputar ketika diklik oleh pembaca.
15	 Audio	Fitur ini memungkinkan untuk menyematkan <i>file</i> audio ke

		dalam <i>flipbook</i> . Pembaca dapat mengontrol pemutaran audio tersebut.
16		Fitur ini memungkinkan Anda untuk menyematkan konten interaktif dari website lain ke dalam flipbook Anda.
17		Menyimpan hasil pekerjaan yang telah diedit.
18		Membagikan hasil pekerjaan atau e-modul yang sudah dibuat.

4. Menyimpan *file*, e-modul yang sudah diedit pada *heyzine* disimpan dengan cara mengeklik *save*, selanjutnya e-modul bisa dibagikan dengan mengeklik *share*, dengan cara menyalin *link* dari e-modul, sehingga e-modul pun bisa diakses oleh siswa melalui *link* yang dibagikan. Bisa dilihat melalui gambar 2.10 berikut.



Gambar 2.5 Tampilan *Link* E-modul yang Akan Dibagikan

## 2.4 Teks Persuasi

### 2.4.1 Pengertian Teks Persuasi

Menurut Marbun (dalam Anggun, dkk., 2022: 382) teks persuasi adalah seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang dikehendaki pembicara pada waktu ini atau waktu yang akan datang, karena tujuan terakhir adalah agar pembaca atau pendengar melakukan sesuatu, maka persuasi dapat dimasukkan pula dalam cara-cara untuk mengambil keputusan. Pane, dkk., (2021:332) menyatakan bahwa teks persuasif adalah karya tulis yang disusun dengan tujuan untuk mengajak atau mempengaruhi para pembacanya agar mau mengikuti kemauan si penulis. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Setiawan, dkk., (2022: 82) menyatakan bahwa untuk memperkuat ajakan dalam teks persuasi, maka teks ini membutuhkan pendapat dan fakta untuk mendukung atau meyakinkan pembaca agar mau mengikuti apa yang diinginkan oleh penulis.

### 2.4.2 Ciri-ciri Teks Persuasi

Menurut Finoza (dalam Simbolon, 2019: 118) mengemukakan ciri-ciri persuasi yaitu:

- a. Berisi ajakan atau pengaruh secara langsung mengenai suatu hal, sehingga dapat membuat pembaca/orang lain bergerak untuk melakukan sesuatu sebagaimana yang dikehendaki penulis.
- b. Bertujuan untuk meyakinkan sekaligus mempengaruhi orang lain agar memiliki pemikiran atau melakukan sesuatu seperti kehendak penulis
- c. Terdapat fakta-fakta yang relevan dan jelas diuraikan sedemikian rupa

sehingga kesimpulannya dapat diterima secara meyakinkan.

d. Persuasif berpengaruh kuat terhadap emosi atau perasaan pembaca

Persuasi adalah bentuk karangan yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang baik pembaca atau juga pendengar tersebut, ciri-ciri paragraf atau karangan persuasi menurut Dalman (2007:136), yakni sebagai berikut.

- 1) Paragraf persuasi berusaha meyakinkan seseorang atau pembaca.
- 2) Paragraf persuasi berusaha membuat pembaca agar tergerak untuk melakukan apa yang dihendaki penulis.

Di samping itu, dalam persuasif pun biasanya menggunakan pendekatan rasional, yakni dengan menyampaikan fakta-fakta untuk meyakinkan pembaca atau pendengar. Suparno dan Yunus (dalam Dalman, 2011:147) juga menyebutkan ciri-ciri karangan persuasi di antaranya sebagai berikut.

- 1) Harus menimbulkan kepercayaan pendengar/pembacanya.
- 2) Bertolak atas pendirian bahwa pikiran manusia dapat diubah.
- 3) Harus menciptakan penyesuaian melalui kepercayaan antara pembaca/penulis dan yang diajak berbicara/pembaca.
- 4) Harus menghindari konflik agar kepercayaan tidak hilang dan tujuan tercapai.
- 5) Harus ada fakta dan data secukupnya.

Berdasarkan ketiga pendapat mengenai ciri-ciri teks persuasi di atas, dapat disimpulkan ciri-ciri teks persuasi meliputi bersifat meyakinkan, memengaruhi, berusaha membuat pembaca melakukan keinginan penulis, dan ditulis berdasarkan permasalahan aktual dengan didukung oleh sejumlah fakta dan argumen.

### 2.4.3 Struktur Teks Persuasi

Menurut Hamidah (2023: 20) secara umum bagian atau struktur teks persuasif terdiri atas empat bagian struktur, yaitu:

- a. Pengenalan isu berupa pengantar mengenai masalah yang akan dibahas,
- b. Rangkaian argumen berupa sejumlah pendapat penulis terkait dengan isu disertai sejumlah fakta untuk memperkuat argumen,
- c. Pernyataan ajakan berupa dorongan kepada pembaca untuk melakukan sesuatu,
- d. Penegasan kembali atas pernyataan-pernyataan sebelumnya yang biasanya ditandai oleh ungkapan seperti demikianlah, dengan demikian, oleh karena itu.

Sejalan dengan itu, Yuhdi (2021: 129) menyebutkan bahwa dalam menulis teks persuasi perlu memperhatikan beberapa struktur pembangun teks, yaitu:

- a. Pengenalan isu merupakan pengantar atau awalan pada teks yang mengenalkan tentang masalah yang menjadi dasar tulisan atau pembicaraan.
- b. Rangkaian argumen merupakan sejumlah pendapat dari penulis atau pembicara mengenai isu yang telah dikemukakan sebelumnya. Pada bagian ini juga dikemukakan fakta atau data yang memperkuat argumen-argumen tersebut.
- c. Pernyataan ajakan merupakan inti dari teks persuasi yang berisi kalimat-kalimat dorongan kepada pembaca atau pendengar untuk melakukan sesuatu. Pernyataan ajakan itu dapat disampaikan secara tersurat maupun tersirat.

- d. Penegasan kembali berisi penegasan dari pernyataan-pernyataan sebelumnya yang bertujuan untuk memperkuat agar pembaca atau pendengar lebih yakin mengenai hal yang disampaikan.

#### 2.4.4 Kaidah Kebahasaan Teks Persuasi

Mulyadi, dkk. (Mulyani dan Syahrul, 2019: 375) menjelaskan bahwa teks persuasi memiliki enam kaidah kebahasaan, yaitu:

- a. Menggunakan pernyataan yang bersifat bujukan yang ditandai dengan kata kerja imperatif.
- b. Penggunaan kata ganti 'kita'. Kata tersebut menjadikan tidak ada pembeda antara penulis dan pembaca; seolah-olah kepentingan pembaca juga merupakan kepentingan penulis.
- c. Penggunaan kata teknis atau istilah yang berkenaan dengan topik yang dibahas.
- d. penggunaan kata penghubung yang argumentatif.
- e. penggunaan kata kerja mental.
- f. penggunaan kata-kata perujukan.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, Kosasih (Setiawan, dkk., 2022: 82) berpendapat bahwa kaidah kebahasaan dalam teks persuasi sebagai berikut.

- a. Penggunaan kata bujukan yang ditandai seperti kata penting, jangan, dan harus, sepantasnya,
- b. Kata kerja imperatif jadikanlah, sebaiknya, hendaknya dan waspadalah.
- c. Kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan topik yang dibahas.  
Misalnya topik permasalahan remaja, digunakan kata yang relevan dengan

masalah itu. Seperti teknologi internet, reproduksi, dan belajar.

- d. Kata hubung, misalnya, Jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, dan oleh karena itu.
- e. Kata kerja mental, seperti diharapkan, memprihatinkan, memperkirakan, mengagumkan, menduga, berpendapat, berasumsi, dan menyimpulkan.
- f. Kata perujukan, Misalnya, seperti berdasarkan data, merujuk pada pendapat, dan berdasarkan penelitian.

## 2.5 Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan guru ini adalah bahan ajar berbentuk media cetak. Selain itu sebenarnya untuk melengkapi bahan ajar itu agar lebih menarik tentu perlu variasi bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi. Oleh sebab itu, pada pembelajaran di sekolah MTs Laboratorium UINSU belum menggunakan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi. Maka dari itu, peneliti merencanakan membuat pengembangan bahan ajar berbentuk E-modul berbasis *Heyzine*. E-Modul ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar mandiri, serta siswa dapat menemukan kecepatan belajarnya sendiri. Media ini nanti akan diterapkan untuk materi teks persuasi. Materi teks persuasi selama ini kurang dapat dipahami oleh siswa dengan media biasa. Bahan ajar ini disusun dengan ketentuan yang ada pada desain media, kemudian melakukan uji validitas atau uji kelayakan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah itu peneliti mendapatkan masukan dari validator, hasil akhirnya akan terbentuk bahan ajar berupa e-modul yang sudah direvisi dan layak digunakan.