PROCEEDINGS CONFERENCE SISI INDONESIA III
Tut Wuri Handayani: Development of Education, Science and Technology, and Humanity for the Progress of the Indonesian People
https://conference.sinesia.id/ncrcs-sinesia | E-ISSN: 3110-1062 |
https://doi.org/10.69836/ncrcs-sinesia

Studi Literatur: Komparasi Platform Digital Pembuatan E-Modul Genially, Canva, Heyzine Flipbook, dan Liveworksheets Bagi Pemula

Literature Review: A Comparison of Digital Platforms For Creating E-Modules Genially, Canva, Heyzine Flipbook, and Liverworksheets For Beginniers

Isnaini Intan Pratiwi[1], Disti Nurul Khoiriyah[2], Elvin Yusliana Ekawati[2]
Isnaini.intanp_22@student.uns.ac.id
Universitas Sebelas Maret, Central Java, Indonesia

Info Article
Submitted: 1 April 2026 | **Revised**: 10 May 2026 | **Accepted**: 14 May 2026
How to cite: Isnaini Intan Pratiwi, "Studi Literatur: Komparasi Platform Digital Pembuatan E-Modul Genially, Canva, Heyzine Flipbook, dan Liveworksheets Bagi Pemula", *Proceedings Conference Sisi Indonesia III*, 2026, P. 523-546.

ABSTRACT

The rapid diffusion of digital technology across educational ecosystems has catalysed the proliferation of platforms designed specifically for e-module development yet their comparative merits for novice educators remain insufficiently examined. This study aims to provide a rigorous comparative analysis of four platforms widely adopted in Indonesian educational research: Genially, Canva, Heyzine Flipbook, and Liveworksheets. Employing a systematic literature review methodology, the study synthesises findings from more than 40 peer-reviewed articles published in indexed educational journals between 2021 and 2025. Results reveal that Genially demonstrates superiority in terms of interactivity and dynamic visual engagement, achieving a validity rate of 93% and an effectiveness rate of 85%, alongside a dramatic escalation in student interest from 33.3% to 88.3%. Canva's strength resides in its accessibility and aesthetic output, supported by a mean validation score of 94.4% and a student response rate of 91.7%. Heyzine Flipbook delivers an immersive digital reading experience reminiscent of physical books, attaining 97.5% content suitability, 95% language suitability, and a robust N-Gain score of 0.79. Liveworksheets distinguishes itself through automated feedback mechanisms and real-time progress monitoring, recording 95.25% validity, elevating learning outcomes from 61.90% to 90.48%, and achieving student engagement rates of 87.50%. No single platform demonstrates absolute superiority across all pedagogical dimensions; optimal selection necessarily requires contextual deliberation encompassing learning objectives, educators' technological proficiency, and institutional digital infrastructure.

Keyword: *E-Modules, Genially, Canva, Heyzine Flipbook, Liveworksheets.*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong munculnya berbagai platform dan aplikasi untuk pengembangan modul elektronik (e-modul), namun perbandingan komprehensif mengenai efektivitasnya bagi pendidik pemula masih jarang dikaji secara sistematis. Penelitian ini bertujuan menganalisis secara komparatif empat aplikasi yang paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan Indonesia: *Genially, Canva, Heyzine Flipbook,* dan *Liveworksheets.* Pendekatan yang digunakan adalah tinjauan literatur sistematis (systematic literature review) terhadap lebih dari 40 artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal pendidikan terindeks rentang 2021–2025. Hasil sintesis menunjukkan bahwa Genially unggul dalam interaktivitas dan visual dinamis, dengan validitas 93% dan efektivitas 85%, serta lonjakan minat siswa dari 33,3% menjadi 88,3%. *Canva* menonjol dalam kemudahan penggunaan dan estetika desain, dengan skor validasi rata-rata 94,4% dan respons siswa 91,7%. *Heyzine Flipbook* menawarkan pengalaman membaca digital yang familier, dengan kelayakan materi 97,5%, kelayakan bahasa 95%, dan skor N-Gain 0,79. Liveworksheets merupakan satu-satunya platform yang menyediakan umpan balik otomatis dan pemantauan kemajuan, dengan validitas 95,25%, peningkatan hasil belajar dari 61,90%

This work is licensed under CC BY-SA 4.0

menjadi 90,48%, dan aktivitas siswa 87,50%. Tidak ada platform yang unggul di semua dimensi secara mutlak; pemilihan optimal mensyaratkan pertimbangan kontekstual meliputi tujuan pembelajaran, kemampuan teknologi pendidik, dan infrastruktur digital institusi.
Kata Kunci: *E-Modul, Genially, Canva, Heyzine Flipbook, Liveworksheets*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak hanya menambah fitur baru secara bertahap, melainkan mengubah secara mendasar seluruh pendidikan di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Transformasi ini menggantikan model tradisional dengan pendekatan yang lebih inovatif, efisien, dan inklusif. Era revolusi industri 4.0 yang bergerak cepat menuju society 5.0 menempatkan kemampuan adaptasi terhadap teknologi sebagai prasyarat, bukan sekadar nilai tambah, bagi praktisi pendidikan. Penggunaan bahan ajar digital seperti modul elektronik (e-modul) telah menjadi salah satu solusi efektif untuk menjawab tantangan tersebut. E-modul tidak hanya menyediakan fleksibilitas dalam pembelajaran, tetapi juga memungkinkan pendekatan yang lebih personal dalam proses belajar mengajar ((Lastri, 2023). Hal tersebut tentu perlu diuji secara kritis terhadap implementasi nyata di lapangan, mengingat besarnya kesenjangan antara kapasitas teknologi yang tersedia dan kesiapan sumber daya manusia di institusi pendidikan Indonesia.

E-modul bukan hanya salinan digital dari modul cetak biasa. Akan tetapi, e-modul menandai perubahan mendasar dalam cara kita memahami bahan ajar yang kaku, satu arah, dan tetap, menjadi sistem pembelajaran yang dinamis, melibatkan interaksi, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pribadi setiap siswa. E-modul memiliki karakteristik *self-instructional*, *self-contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* yang membedakannya secara nyata dari modul cetak konvensional ((Idayanti & Suleman, 2024). Dalam implementasinya, e-modul mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktif yang merespons input pengguna jauh melampaui kapasitas modul cetak tradisional (Kurniawan, 2021). Prinsip pembelajaran multimedia yang dikemukakan Clark 2016) menegaskan bahwa kombinasi kata dan gambar lebih efektif menyampaikan informasi dibandingkan teks tunggal. Prinsip inilah yang menjadi fondasi teoritis kekuatan e-modul sebagai media pembelajaran. Meski demikian, perlu dicatat bahwa karakteristik ideal tersebut sangat bergantung pada platform yang dipilih dan kecakapan pendidik yang mengembangkannyabelum semua e-modul yang beredar di lapangan memenuhi kelima karakteristik tersebut secara seimbang.

Kurikulum Merdeka sebagai kerangka kebijakan terkini pendidikan Indonesia menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik serta penguatan literasi digital sebagai kompetensi abad ke-21 (Fitriyah & Wardani, 2022.). Tuntutan ini menempatkan pendidik pada posisi yang tidak nyaman. Pendidik dituntut menghasilkan bahan ajar digital berkualitas, sementara hanya 35% pendidik di

Indonesia yang merasa siap mengembangkan bahan ajar digital tersebut (Fitriyah & Wardani, 2022). Ketimpangan antara tuntutan kebijakan dan kesiapan lapangan ini diperkuat oleh data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) yang menunjukkan 60% sekolah di daerah terpencil masih mengalami kendala infrastruktur dalam mengimplementasikan e-modul secara optimal sebuah realita yang menjadi titik awal setiap kebijakan pengembangan media pembelajaran digital di Indonesia.

Platform pengembangan e-modul yang mengatakan kemudahan penggunaan, di sisi lain terdapat keterbatasan kapasitas yang nyata di kalangan pendidik. Empat platform yang paling banyak didiskusikan dalam penelitian pendidikan Indonesia *Genially, Canva, Heyzine Flipbook*, dan *Liveworksheets* masing-masing memiliki keunggulan spesifik. Namun hal tersebut seringkali dikemukakan dalam studi tanpa perbandingan sistematis. *Genially* dikenal karena interaktivitasnya yang tinggi dengan validitas mencapai 93% dan efektivitas 85%, sementara minat siswa melonjak signifikan dari 33,3% menjadi 88,3% setelah penggunaannya (Yolanda, 2023, Sari dkk., 2025). *Canva* unggul dalam kemudahan dan desain visual dengan validasi rata-rata 94,4% dan respons siswa 91,7% (Taufan, Astutik, Mujib, et al., 2023). Heyzine Flipbook mencapai kelayakan materi 97,5% dan skor N-Gain 0,79 (Nugraha & Irwandi, 2023, Alifa dkk., 2025), sedangkan Liveworksheets menonjol dengan fitur penilaian otomatis yang mencapai validitas 95,25%. Pertanyaannya bukan hanya mana yang "terbaik", melainkan terbaik untuk konteks apa, tujuan apa, dan siapa penggunanya.

UNESCO (2022 mengatakan tiga strategi utama untuk mengoptimalkan implementasi e-modul di tingkat nasional. Tiga strategi tersebut yaitu pelatihan intensif pendidik dengan durasi minimal 40 jam, penyediaan infrastruktur pendukung termasuk akses internet stabil dan perangkat memadai, serta pengembangan konten berbasis kebutuhan lokal. Strategi ketiga dapat disimpulkan bahwa pemilihan platform tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial-kultural dan infrastruktur lokal. Sebuah inti yang seringkali diabaikan dalam studi pengembangan yang terlalu berfokus pada validitas teknis. (World Bank, 2023), memproyeksikan bahwa implementasi e-modul yang tepat berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30% dalam lima tahun ke depan, sebuah angka yang hanya dapat dicapai apabila ketiga strategi UNESCO tersebut dijalankan secara sinergis antara pemerintah, institusi pendidikan, dan pengembang teknologi.

Kajian ini berupaya mengisi celah tersebut melalui sintesis sistematis terhadap bukti-bukti empiris yang tersebar di berbagai literatur. Identifikasi masalah yang menjadi fokus adalah: bagaimana karakteristik komparatif keempat platform *Canva, Heyzine Flipbook, Genially,* dan *Liveworksheets* dalam dimensi kemudahan penggunaan, kualitas desain, tingkat interaktivitas, keterbatasan

teknis, dan efektivitas pembelajaran?Manfaat penelitian ini bersifat ganda: secara teoritis berkontribusi pada pemetaan ekosistem platform e-modul di Indonesia, dan secara praktis memberikan panduan berbasis bukti bagi pendidik pemula dalam memilih platform yang paling sesuai dengan konteks dan kebutuhan mereka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* (tinjauan literatur sistematis) sebagai metodologi utama. Pemilihan pendekatan ini bukan tanpa pertimbangan (Kitchenham, 2007). Di tengah studi pengembangan e-modul yang terus bertumbuh, diperlukan suatu proses seleksi dan sintesis yang sistematis dan transparan untuk menghindari bias konfirmasi dan menghasilkan kesimpulan yang dapat diandalkan. Berbeda dari *narrative review* yang cenderung subjektif, *systematic literature review* menetapkan kriteria yang ketat sebelum proses analisis dimulai.

Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data ilmiah yang relevan dengan konteks pendidikan Indonesia, meliputi Google Scholar, SINTA (*Science and Technology Index*), Portal Garuda (*Garba Rujukan Digital*), dan ResearchGate. Pendekatan multi-basis data ini sengaja dipilih untuk meminimalkan risiko publikasi bias yang mungkin muncul jika hanya menggunakan satu sumber. Kata kunci yang digunakan mencakup: "e-modul Genially", "e-modul Canva", "e-modul Heyzine Flipbook", "e-modul Liveworksheets", "pengembangan media pembelajaran digital interaktif", serta variasi kombinasi dalam bahasa Indonesia dan Inggris strategi pencarian yang memastikan cakupan literatur yang komprehensif.

Kriteria yang diterapkan mencakup empat parameter utama: (1) artikel diterbitkan dalam rentang 2021–2025 (2) artikel membahas pengembangan, implementasi, atau evaluasi e-modul menggunakan salah satu platform yang dikaji; (3) artikel memuat informasi yang cukup mengenai kelebihan dan/atau kekurangan platform yang digunakan; dan (4) artikel diterbitkan di jurnal terindeks atau memiliki reputasi ilmiah yang terverifikasi. Artikel duplikasi, artikel yang tidak dapat diakses dalam teks penuh, serta artikel yang tidak memenuhi keempat kriteria tersebut secara konsisten dieksklusi dari kajian.

Proses seleksi yang ketat, diperoleh lebih dari 40 artikel yang layak sebagai sumber data utama. Data dari masing-masing artikel diambil berdasarkan enam kategori: nama platform, fitur utama yang disorot, kelebihan yang dilaporkan, kekurangan yang diidentifikasi, hasil validasi dan uji coba empiris, serta konteks dan jenjang pendidikan tempat platform diterapkan. Analisis komparatif dan sintesis naratif kemudian dilakukan untuk mengidentifikasi pola konsisten dan divergen antar platform. Pendekatan ini membawa keterbatasan yaitu heterogenitas desain studi, instrumen pengukuran, dan konteks implementasi

membuat perbandingan langsung antar angka validitas menjadi problematik suatu nuansa yang dijaga sepanjang pembahasan.

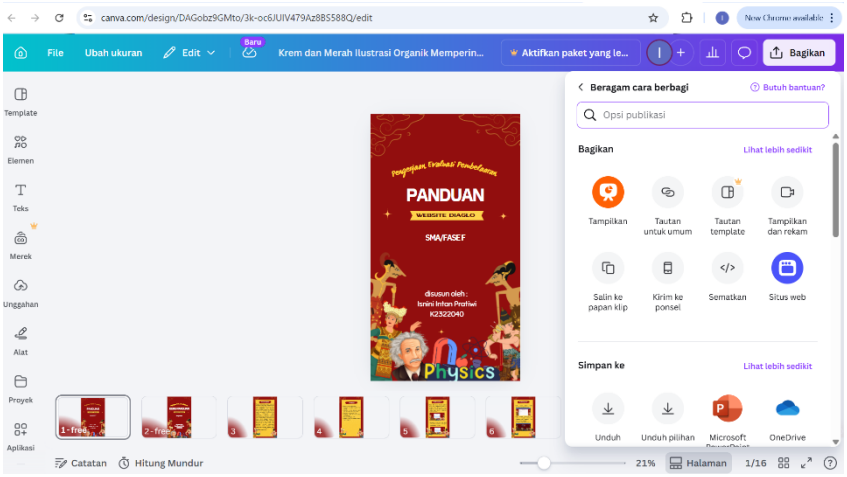
Hasil dan pembahasan

E-Modul merupakan bahan ajar digital yang menjelaskan secara rinci tentang platform yang digunakan. Oleh karena itu, penting untuk memahami konsep e-modul secara menyeluruh serta alasan mengapa e-modul penting digunakan dalam pendidikan saat ini. Menurut Lastri , e-modul memiliki sejumlah karakteristik utama yang membedakannya dari bahan ajar konvensional, antara lain: *self-instructional* (dapat dipelajari secara mandiri), *self-contained* (materi disajikan secara utuh dalam satu unit), *stand alone* (tidak bergantung pada sumber belajar lain), *adaptive* (mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi), serta *user friendly* (mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang).

Pengembangan e-modul dalam pendidikan di Indonesia saat ini sangat penting karena memiliki tiga alasan utama. Pertama, tuntutan kurikulum yang menekankan kemandirian belajar dan diferensiasi pembelajaran. Kurikulum Merdeka menghendaki peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri dan mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing suatu hal yang sulit dipenuhi oleh bahan ajar cetak yang bersifat statis. Kedua, penggunaan perangkat digital oleh peserta didik yang semakin meningkat, khususnya smartphone dan tablet, memungkinkan bahan ajar dapat diakses dengan mudah tanpa batas waktu dan tepat. Ketiga, adanya kebutuhan untuk menyajikan konten pembelajaran yang lebih variatif, melewati keterbatasan teks dan gambar pada modul cetak. Penelitian Idayanti & Suleman (2024) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dalam pembelajaran IPA terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh temuan (Jafnihirda, 2023), yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis e-modul memberikan dampak positif terhadap efektivitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

1. Canva

1. 1 Deskripsi dan Fitur Utama Canva



Gambar 1. Tampilan *Canva web*

Canva diluncurkan pada 2013 dan telah bertransformasi dari sekadar alat desain grafis serba guna menjadi salah satu platform paling populer dalam pengembangan media pembelajaran. Platform ini beroperasi berbasis antarmuka *drag-and-drop* yang tersedia dalam versi web, desktop, dan mobile (iOS dan Android), dan menyediakan program *Canva for Education* dengan akses gratis ke fitur premium bagi guru dan siswa terverifikasi. Fitriadi et al. (2025) mencatat bahwa *Canva* dibangun di atas prinsip kemudahan akses desain bagi siapa pun, termasuk mereka tanpa latar belakang desain grafis. Prinsip ini menjadikan *Canva* sangat relevan bagi mayoritas pendidik Indonesia. Kurniawan (2021) menegaskan bahwa platform berbasis antarmuka visual seperti *Canva* berkontribusi pada literasi digital pendidik, sebab hambatan teknis yang rendah mendorong eksplorasi yang lebih bebas dan produktif.

1.2 Kelebihan Canva

Canva dikenal karena kemudahan penggunaannya yang luar biasa. Platform ini secara tetap dinilai sebagai salah satu yang paling mudah dipelajari bagi pendidik yang tidak memiliki latar belakang teknologi informasi. (Tanjung, 2019) dalam kajian awal mereka mengidentifikasi *Canva* sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital yang sangat praktis dan mudah dioperasikan oleh guru mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) juga membuktikan efektivitas penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran IPA dengan hasil yang sangat memuaskan. Selain itu, Canva menawarkan aksesibilitas lintas perangkat yang tinggi, sehingga dapat dioperasikan dari berbagai perangkat seperti laptop, PC, smartphone Android, maupun iPhone. Fleksibilitas ini menjadi nilai tambah mengingat tingginya

penetrasi smartphone di kalangan generasi muda Indonesia (Purnama & Agustina, 2022).

Kualitas estetika yang dihasilkan oleh *Canva* juga tidak perlu diragukan. Platform ini mampu menghasilkan desain yang secara visual sangat menarik dan profesional. (Taufan, Astutik, Mujib, et al., 2023)dalam penelitian pengembangan e-modul interaktif berbasis *Canva* pada materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia untuk siswa SMA melaporkan nilai rata-rata validasi yang mencapai 94,4% dalam kategori sangat baik dan layak, dengan uji respons siswa pada kelas besar mencapai 91,7%. Penelitian serupa oleh (Azizah & Susanti, 2023) tentang e-modul matematika berbantuan *Canva* pada materi grafik fungsi eksponen dan logaritma juga menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar berdasarkan hasil uji coba dua tahap.

Canva juga mendukung kolaborasi tim secara bersamaan, memungkinkan beberapa pendidik untuk mengerjakan satu dokumen secara bersamaan dari lokasi yang berbeda. Hasil akhir dapat dengan mudah dibagikan melalui tautan, diekspor ke berbagai format seperti PDF, PNG, atau MP4, maupun dicetak langsung jika diperlukanAmirah et al. (2024). Selain itu, *Canva* menyediakan perpustakaan elemen desain yang sangat kaya, mencakup jutaan berkualitas tinggi, ikon, grafis, font, template, animasi, dan berbagai elemen visual lainnya. Ketersediaan sumber daya ini memudahkan pendidik dalam menciptakan e-modul yang kaya konten visual tanpa perlu mencari elemen tambahan dari sumber eksternal.

1.3 Kekurangan Canva

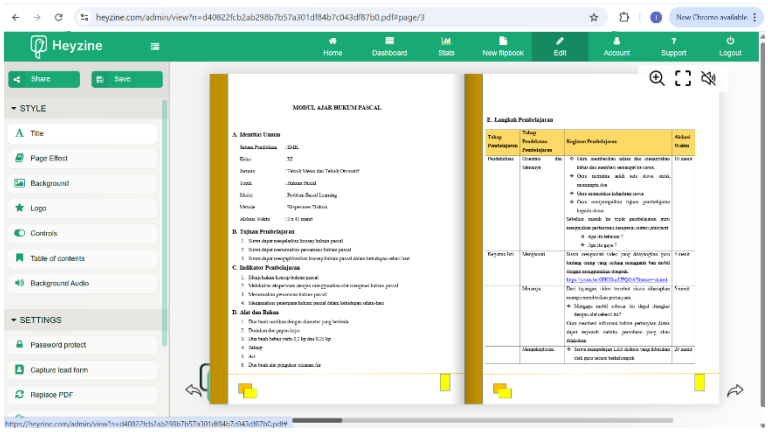
Canva memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan fitur interaktif dibandingkan dengan platform seperti *Genially, Liveworksheets,* atau *Heyzine Flipbook* yang dirancang khusus untuk kebutuhan pendidikan interaktif, fitur interaktivitas *Canva* terbilang masih terbatas. E-modul yang dihasilkan *Canva* cenderung bersifat pasif dalam arti pengguna hanya membaca dan melihat konten tanpa dapat berinteraksi secara bermakna (Rahmah et al., 2025). Fitur seperti kuis serta umpan balik otomatis, navigasi bercabang berbasis respons pengguna, atau simulasi interaktif belum tersedia secara optimal pada *Canva* versi standar

Canva memiliki ketergantungan yang tinggi pada koneksi internet. Meskipun aplikasi mobile-nya menawarkan sejumlah fungsi yang dapat diakses dalam mode offline secara terbatas, penggunaan *Canva* secara penuh memerlukan koneksi internet yang memadai(Asfah et al, 2025). Hal ini dapat menjadi kendala bagi pengguna di daerah dengan infrastruktur internet yang belum memadai.

Canva pada dasarnya merupakan platform desain grafis serba guna, bukan platform e-learning yang dikhususkan untuk kebutuhan pendidikan(Pomalingo et al., 2025). Oleh karena itu, untuk kebutuhan pembelajaran yang sangat interaktif dan adaptif, Canva memiliki keterbatasan fungsional yang cukup berarti. Proses verifikasi *Canva for Education* juga dapat menjadi hambatan administratif bagi beberapa pengguna. Meskipun program ini tersedia secara gratis untuk guru dan siswa, proses verifikasi yang diperlukan untuk mengaksesnya kadang kala membutuhkan waktu, terutama bagi guru di sekolah-sekolah yang belum terdaftar atau yang memiliki kendala birokrasi dalam prosedur pendaftaran.

2. Heyzine Flipbook

2.1 Deskripsi dan Fitur Utama Heyzine Flipbook



Gambar 2. Tampilan *heyzine flipbook*

Heyzine Flipbook adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna mengubah dokumen PDF atau konten yang dirancang di *Canva* menjadi buku digital interaktif dengan efek balik halaman (flip) yang menyerupai sensasi membaca buku fisik. Berbeda dari aplikasi *flipbook* generasi sebelumnya yang umumnya memerlukan instalasi perangkat lunak di komputer, *Heyzine* beroperasi sepenuhnya secara daring dan dapat diakses melalui peramban web dari berbagai perangkat. Menurut (Mawaddah et al., 2025)Heyzine pada dasarnya mirip dengan e-book namun memiliki keunggulan berupa efek flip yang menyerupai pembukaan halaman buku, dilengkapi kemampuan menyematkan video, audio, teks, dan gambar untuk membuat tampilan lebih menarik dan kaya. Platform ini bekerja secara sinergis dengan *Canva* karena *Heyzine* dapat langsung diintegrasikan dengan desain yang dibuat di *Canva*. Hal ini memungkinkan pendidik mendesain tampilan halaman di *Canva*, kemudian diubah menjadi flipbook interaktif di Heyzine dalam satu alur kerja yang terhubung. Heyzine menyediakan fitur berbagi konten melalui tautan *URL, QR code*, maupun penyematan langsung ke situs web atau LMS(Ananta & Purwati, 2025a).

2.3 Kelebihan Heyzine Flipbook

Heyzine Flipbook menyediakan beberapa keunggulan yang membuat *Heyzine Flipbook* efektif sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah tampilan buku digitalnya yang familier dan menarik. Efek animasi balik halaman yang realistis menciptakan pengalaman membaca mirip dengan buku fisik, sehingga peserta didik dapat beradaptasi dengan format penyajian materi ini dengan cepat. Penelitian Manzil & Anas Thohir tentang e-modul interaktif *Heyzine Flipbook* berbasis pendekatan saintifik pada materi siklus air untuk siswa kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa e-modul tersebut sangat valid dan mendapat respons positif dari guru maupun peserta didik.

Heyzine memiliki kemampuan multimedia yang memadai. Platform ini mendukung penyisipan berbagai jenis konten multimedia, termasuk video dari YouTube, file audio, gambar, serta tautan eksternal. Hal ini membuat e-modul yang dihasilkan menjadi lebih kaya dan tidak sekadar berisi teks. (Nugraha & Irwandi, 2023) dalam penelitiannya mengembangkan e-modul teks eksposisi berbasis *Heyzine Flipbook* untuk siswa kelas X SMA Fajrul Islam dan melaporkan kelayakan materi sebesar 97,5%, kelayakan bahasa 95%, dan kelayakan media 82,1%, dengan respons guru mencapai 100% dan respons siswa sebesar 81%. Keunggulan lain *Heyzine* adalah sifatnya yang berbasis web sehingga tidak membebani penyimpanan perangkat. *Heyzine* tidak memerlukan kapasitas penyimpanan besar di perangkat pengguna karena konten disimpan di server cloud(Alifa, 2025). Hal ini mengatasi masalah keterbatasan memori penyimpanan pada smartphone peserta didik.

Validitas dan kelayakan *Heyzine* juga telah terbukti di berbagai jenjang pendidikan. Sejumlah studi dari berbagai jenjang pendidikan telah membuktikan kualitas e-modul yang dikembangkan dengan *Heyzine Flipbook*. (Derrydamawati et al. (2024) mengembangkan e-modul berbasis *Heyzine Flipbook* pada materi peralatan dapur untuk siswa kuliner fase E di SMK, dengan validasi ahli materi mencapai rata-rata 93,38% dan validasi media 92,92%, serta respons siswa sebesar 89,42% semua masuk kategori sangat layak. (Alifa, 2025)juga melaporkan bahwa e-modul berbasis *Heyzine Flipbook* dengan pendekatan etnosains yang dikembangkan untuk materi asam dan basa mendapat skor kevalidan sangat valid (4,93), kepraktisan sangat praktis (4,65), serta efektivitas yang tergolong tinggi berdasarkan skor N-gain sebesar 0,79. (Ricu Sidiq et al, 2025) dalam penelitian pengembangan modul kelas X menggunakan *Heyzine Flipbooks* juga menyimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Integrasi yang berkesinambungan dengan *Canva* juga menjadi salah satu keunggulan *Heyzine*. Karena *Heyzine* terintegrasi dengan ekosistem *Canva*, pendidik yang sudah terbiasa menggunakan *Canva* dapat dengan mudah

membuat konten visual di *Canva*, kemudian diubah ke *Heyzine* tanpa perlu mempelajari alur kerja yang sepenuhnya baru (Elya & Lestari, 2025).

2.4 Kekurangan Heyzine Flipbook

Heyzine Flipbook juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah ketergantungan pada koneksi internet. Sebagai platform yang sepenuhnya berbasis web, *Heyzine* memerlukan koneksi internet untuk dapat diakses. Tidak ada opsi untuk mengunduh dan menggunakan konten secara offline, yang menjadi hambatan serius di lingkungan belajar dengan konektivitas internet yang tidak stabil atau terbatas (Ananta & Purwati, 2025b). Fitur interaktif *Heyzine* masih terbatas dibandingkan platform khusus e-learning. Meskipun *Heyzine* mendukung penyisipan multimedia, tingkat interaktivitasnya masih berada di bawah platform yang dirancang khusus untuk keperluan e-learning. *Heyzine* tidak menyediakan fitur kuis dengan umpan balik otomatis, pelacakan kemajuan belajar (learning progress tracking), atau percabangan alur pembelajaran (branching scenarios) yang adaptif.

Fitur lanjutan yang berbayar juga menjadi salah satu keterbatasan *Heyzine*. Versi gratis Heyzine memiliki keterbatasan dalam jumlah *flipbook* yang dapat dibuat, kapasitas penyimpanan, serta fitur-fitur premium seperti penghapusan branding dan pengunduhan konten. Untuk penggunaan yang lebih intensif dan profesional, berlangganan paket berbayar menjadi keharusan. *Heyzine* juga sangat bergantung pada kualitas desain awal di *Canva*. Heyzine sangat mengandalkan konten yang dibuat di *Canva,* kualitas tampilan akhir e-modul sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam mendesain konten di *Canva* terlebih dahulu(Tullah et al., 2025). Bagi pendidik yang belum terbiasa menggunakan *Canva,* ada dua platform yang harus dipelajari sekaligus sebelum dapat menghasilkan e-modul berbasis *Heyzine* yang berkualitas.

3 *Genially*

3.1 Deskripsi dan Fitur Utama *Genially*

Genially adalah *platform* pembelajaran daring berbasis *web* yang memungkinkan pengembang pemula untuk memproduksi, mendistribusikan, dan menampilkan beragam media digital interaktif (Permatasari et al., 2021a). *Platform* ini menawarkan berbagai format *output*, mulai dari presentasi yang dapat di-*klik* dan infografis hingga permainan edukatif dan modul digital (Rahmawati et al., 2023). Pengembang yang baru mengenal *platform* ini dapat mengaksesnya dengan mudah melalui *browser web* apa pun di perangkat seperti *desktop, tablet*, atau ponsel karena tidak diperlukan instalasi perangkat lunak semuanya berjalan di *cloud* (Rahmawati et al., 2023). Dengan segala kemudahan dan kelengkapan fitur tersebut, Genially menjadi media yang sangat efektif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Genially menyediakan ribuan templat yang dapat disesuaikan, bersama dengan komponen interaktif seperti tombol, *hyperlink*, dan animasi berlapis, serta opsi untuk menyematkan berbagai jenis media (Rahmawati et al., 2023). Navigasi non linier menonjol sebagai kekuatan utamanya, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten berdasarkan minat pribadi daripada mengikuti urutan yang ketat (Permatasari et al., 2021b). Integrasi dengan layanan eksternal seperti *YouTube* atau *Google Maps* juga didukung, dan karya yang sudah selesai dapat dibagikan melalui tautan langsung atau disematkan ke dalam sistem manajemen pembelajaran lainnya (Rahmawati et al., 2023). Genially mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan mudah diakses oleh semua pengguna.



Gambar 3. Tampilan Cover E-Modul



Gambar 4. Tampilan Home

3.2. Keunggulan *Genially*

Banyak penelitian menyoroti keunggulan *Genially* untuk pengembang pemula. Interaktivitas tinggi dicapai melalui animasi, elemen yang dapat di-*klik*, dan jalur navigasi yang fleksibel yang membuat pelajaran menjadi menarik (Zamzami & Raharjo, 2024). Para ahli menilai modul elektronik tentang gelombang fisika yang dibuat dengan *Genially* dengan nilai rata-rata 146 dari

160, dan menganggapnya sangat baik (Permatasari et al., 2021b)keberhasilan serupa muncul dalam media berbasis *game* yang divalidasi sebagai sangat sesuai (Enstein et al., 2022). Genially merupakan media pembelajaran yang sangat layak dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Akses berbasis *cloud* menghilangkan kebutuhan untuk mengunduh perangkat lunak, memudahkan penggunaan terutama pada komputer sekolah tanpa hak administrator. Desain yang menarik secara visual dan dinamis memikat pengguna dengan antarmuka modern dan hidup. Penelitian mengkonfirmasi peningkatan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia daring di kalangan siswa SMA (Ni'mah & Hermiati, 2022), dengan satu studi menunjukkan peningkatan minat yang tinggi dari 33,3% menjadi 88,3% setelah penggunaan (Agustianingrum et al., 2026) dan peningkatan motivasi sebesar 57,66% N-Gain (Oktaviane et al., 2024). Genially menjadi solusi media pembelajaran yang sangat mudah diakses dan efektif untuk membangkitkan motivasi belajar.

Struktur konten modular menyederhanakan adaptasi materi terhadap berbagai kebutuhan siswa, selaras dengan pengajaran yang terdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka (Mali, 2025). Validitas dan efektivitas yang terbukti muncul di berbagai uji coba, seperti validitas 93% dan efektivitas 85% dalam modul sejarah (Cahyati, 2025), 75,3% N-Gain untuk hasil belajar (Mustaqim et al., 2025), ditambah kepraktisan yang kuat sebesar 90,62% dari guru dan 91,51% dari siswa. Platform ini sangat sesuai dan handal untuk diterapkan dalam kurikulum maupun kegiatan pembelajaran di sekolah.

3.3 Keterbatasan *Genially*

Genially juga memiliki beberapa kendala. Ketergantungan penuh pada koneksi internet yang stabil sangat dibutuhkan karena sifat *cloud*-nya mencegah pengoperasian *offline*, sehingga menimbulkan tantangan di daerah dengan infrastruktur telekomunikasi yang buruk (Dermawanti, 2026). Fitur-fitur canggih seperti penghapusan merek, *template premium*, kontrol privasi, dan opsi unduhan dibatasi untuk langganan berbayar, yang berpotensi membatasi kreativitas pengguna gratis, pengembang pemula harus memperhatikan hal ini saat memulai (Muharromah & Sartika, 2025). Pengguna perlu mempertimbangkan ketersediaan jaringan dan kebutuhan fitur sebelum memanfaatkan platform ini.

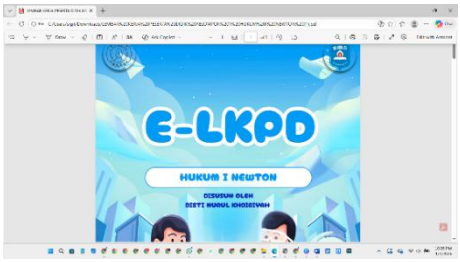
Penggunaan optimal membutuhkan kurva pembelajaran meskipun antarmuka intuitif, sehingga membutuhkan waktu eksplorasi. Sesi pelatihan mengungkapkan 100% peserta sebagai pemula sepenuhnya sebelumnya, dengan 73,3% memahami fitur setelah dua hari penuh (Mali, 2025); pengetahuan meningkat 29,71% setelah sesi intensif (Wibowo et al., 2022) yang menggarisbawahi perlunya praktik terbimbing. Akses *offline* tetap tidak

tersedia, karena konten biasanya hanya berupa tautan *online* tidak seperti format yang dapat diekspor dari pesaing sehingga membatasi jangkauan di zona dengan konektivitas rendah (Dermawanti, 2026). Pengguna memerlukan bimbingan dan kesiapan infrastruktur untuk memanfaatkan platform ini dengan optimal.

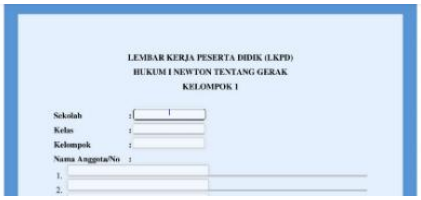
4. *Liveworksheets*

4.1 Deskripsi dan Fitur Utama *Liveworksheets*

Pengembang pemula dapat mengubah lembar kerja berbasis PDF atau gambar konvensional menjadi versi digital interaktif melalui *Liveworksheets*, sebuah *platform web* tempat pemula mengunggah materi yang sudah ada dan menambahkan elemen interaktif tanpa harus memulai dari awal (Rahmita et al., 2024). Berbagai komponen interaktif, termasuk kotak teks, pilihan ganda, zona seret dan lepas, latihan mencocokkan, rekaman audio, dan penyematan video, diintegrasikan dengan mudah oleh pengembang pemula (Rahmita et al., 2024). Umpan balik otomatis instan diberikan kepada pengembang pemula yang menyelesaikan latihan, sementara pelacakan kemajuan dilakukan melalui *dasbor* yang mudah diakses untuk pemantauan individu (Rahmita et al., 2024). Platform ini sangat praktis dan efektif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan terukur.



Gambar 5. Tampilan Cover LKPD



Gambar 6. Tampilan Isi LKPD

4.2 Keunggulan *Liveworksheets*

Koreksi dan umpan balik otomatis memberdayakan latihan mandiri di *Liveworksheets*, sebuah keunggulan inti yang mempercepat penyempurnaan konten bagi pengembang pemula tanpa keterampilan desain yang mendalam. Dampak positif pada hasil pembelajaran dan pemikiran kritis ditunjukkan oleh (Annida et al., 2022), karena skor rata-rata meningkat dari 66,67 menjadi 85,00

dalam konsep pembelahan sel melalui lembar kerja digital berbasis *Liveworksheets*. Penghematan waktu dan kebutuhan internet minimal semakin menyederhanakan proses pembuatan, dengan (Sasabila, 2024) melaporkan peringkat kepraktisan 92,5% dari penilaian kelayakan yang tinggi.

Dasbor kemajuan individu memungkinkan pengawasan waktu nyata terhadap penyelesaian tugas dan hasilnya, membantu pengembang pemula menemukan area yang perlu diperbaiki selama pengembangan. Peningkatan pembelajaran kognitif dalam sains secara signifikan ditingkatkan oleh lembar kerja interaktif, menurut (Atmojo et al., 2022) dengan tingkat penyelesaian klasik meningkat dari 61,90% pada siklus I menjadi 90,48% pada siklus II. Validitas yang terdokumentasi dengan baik muncul di berbagai studi, seperti (Syafi & Rapi, 2022) yang mencapai skor idealisasi 94,64% dan (Syafi & Rapi, 2022) yang mencapai rata-rata validasi 95,25% untuk lembar kerja digital interaktif. Platform ini sangat layak dan efektif digunakan sebagai media evaluasi dan peningkatan mutu pembelajaran.

Pengaturan pembelajaran hibrida dan jarak jauh didukung secara kuat oleh Liveworksheets, meningkatkan keterlibatan bagi pengembang yang menguji di berbagai skenario. Tingkat aktivitas siswa mencapai 87,50% dengan dinamisme tinggi, dan penyelesaian pembelajaran mencapai 91,67%, seperti yang diamati (Hukunala et al., 2025) dalam data mereka. (Wangi, 2024) kepraktisan pada 79% bersamaan dengan N-Gain yang tinggi sebesar 0,71 untuk hasil, ideal untuk pemula yang melakukan iterasi pada *prototipe* lembar kerja.

4.3 Keterbatasan *Liveworksheets*

Visual desain di *Liveworksheets* tetap sederhana dan kurang bervariasi dibandingkan dengan alat seperti *Canva* atau *Heyzine Flipbook*, sehingga membatasi daya tarik estetika bagi pengembang pemula yang mencari hasil yang lebih rapi (Widyawati et al., 2024). Antarmuka yang lebih sederhana dikritik dalam ulasan (Saida et al., 2025), yang mencatat evolusi yang lebih lambat dibandingkan *platform* visual canggih yang lebih dinamis dalam memikat pengguna. Keterbatasan ini seringkali menempatkan *Liveworksheets* lebih sebagai konverter lembar kerja daripada perancang konten yang lengkap.

Pertanyaan terbuka membutuhkan tinjauan manual oleh pembuat, meskipun ada umpan balik otomatis untuk tipe objektif, yang memperlambat alur kerja bagi pemula yang menangani berbagai format. Beban waktu tambahan disoroti oleh (Nurafriani & Mulyawati, 2023) di mana 40% pengguna melaporkan penundaan dalam pemeriksaan esai di tengah fitur-fitur yang

efisien. Efisiensi menurun secara signifikan ketika item deskriptif mendominasi unggahan. Ini menjadikan proses evaluasi menjadi kurang maksimal dan memakan waktu lebih lama dibandingkan penilaian soal pilihan ganda.

Koneksi internet yang stabil sangat penting untuk operasi *Liveworksheets* yang hanya berbasis *web*, sehingga akses terhenti selama gangguan bagi pengembang di lingkungan yang beragam. Solusi *offline* tidak tersedia, sehingga menyulitkan pengembangan pemula tanpa jaringan yang andal. Penyajian konten kurang kaya dibandingkan platform yang lebih luas, karena *Liveworksheets* memprioritaskan lembar kerja interaktif daripada penyampaian materi yang beragam (Widyawati et al., 2024). Pengembang pemula merasa platform ini lebih cocok untuk bagian latihan atau penilaian dalam modul yang lebih besar daripada pembuatan modul komprehensif yang berdiri sendiri. Cakupan yang terfokus ini menuntut penggunaan alat pelengkap untuk proyek yang lebih lengkap.

Pembahasan

Beberapa pola menarik untuk diskusi lebih lanjut terungkap melalui sintesis temuan dari tinjauan pustaka ini. Sebuah tren konsisten pertama kali diamati, dimana validitas dan kegunaan *e-modul* dalam pembelajaran telah ditunjukkan oleh keempat platform tersebut dalam berbagai studi pengembangan. Kualitas *e-modul* yang dihasilkan tidak hanya bergantung pada pilihan platform, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas desain konten, kedalaman analisis kebutuhan pembelajaran, dan keterampilan pedagogis dari pengembang pemula yang mengembangkannya. Dari sudut pandang kemudahan adopsi oleh pengembang pemula, kurva pembelajaran yang lebih lembut ditunjukkan oleh *Canva* dan *Liveworksheets* dibandingkan dengan *Genially* sebagai poin kedua. Pertimbangan praktis dalam pelatihan pengembang pemula, yang sering kali dibatasi oleh waktu, sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan ini. Motivasi yang lebih besar untuk menggunakan *platform* secara konsisten dan menjelajahi fitur-fitur lebih lanjut biasanya ditemukan di antara pengembang pemula yang lebih cepat menguasainya.

Keunggulan fungsional unik untuk implementasi Kurikulum Merdeka yang memprioritaskan pembelajaran yang berbeda dan pengembangan kompetensi siswa secara holistik disediakan oleh *Liveworksheets* melalui fitur umpan balik otomatis dan pemantauan kemajuan, sebagai aspek ketiga. Kebutuhan belajar individu siswa dapat diidentifikasi dengan lebih tepat dan intervensi disesuaikan oleh pengembang pemula dengan alat-alat ini. Peran krusial LKPD interaktif dalam memungkinkan pembelajaran terpisah di kelas ditekankan oleh Hardiansyah, Asmawi, & Darmansyah (2023). Infrastruktur dan aksesibilitas muncul sebagai faktor kontekstual kunci dalam keputusan pemilihan *platform*, yang tidak dapat

diabaikan, sesuai dengan poin keempat. Operasi penuh dari keempat *platform* yang diteliti memerlukan konektivitas internet, sehingga kesenjangan digital antara perkotaan dan pedesaan tetap menjadi tantangan yang harus diatasi. Keunggulan kecil di area ini dipegang oleh *Canva*, berkat aplikasi selulernya dengan kemampuan offline parsial dan opsi ekspor PDF yang dapat digunakan tanpa internet.

Sebuah tren menuju integrasi beberapa *platform* ke dalam *e-modul* tunggal terlihat jelas dalam literatur terbaru sebagai pengamatan kelima. Misalnya, tata letak visual utama dapat dirancang di *Canva* oleh pengembang pemula, diubah menjadi *Heyzine Flipbook* interaktif, dan dilengkapi dengan latihan *Liveworksheets*. Pengakuan yang semakin matang dari para pengembang pemula bahwa tidak ada satu alat pun yang sepenuhnya memenuhi tuntutan *e-modul* yang komprehensif tercermin dalam strategi hibrida ini. Gambaran yang lebih sistematis dan mudah dibandingkan, berikut disajikan tabel komparatif yang merangkum berbagai dimensi penilaian dari keempat platform:

Tabel 1.

Perbandingan *Genially, Canva, Heyzine Flipbook,* dan *Liveworksheets*.

Dimensi Penilaian	Genially	Canva	Heyzine Flipbook	Liveworksheets
Kemudahan Penggunaan	Sedang	Sangat Mudah	Mudah	Mudah
Tingkat Interaktivitas	Tinggi	Rendah-Sedang	Sedang	Sedang-Tinggi
Kualitas Estetika/Desain	Tinggi	Sangat Tinggi	Tinggi	Rendah-Sedang
Kebutuhan Internet	Wajib	Wajib	Wajib	Wajib
Umpan Balik Otomatis	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tersedia
Fasilitas Pemantauan Kemajuan peserta didik	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Ada
Format Ekspor Offline	Tidak Ada	PDF/PNG	Tidak Ada	Tidak Ada
Biaya Dasar	Gratis (Freemium)	Gratis (Freemium)	Gratis (Freemium)	Gratis (Freemium)
Integrasi Multimedia	Sangat Baik	Baik	Baik	Cukup
Kesesuaian Penggunaan	Presentasi dan E-Modul Interaktif	Desain Visual dan Bahan Ajar Estetis	Buku Digital dan Modul	Latihan dan Evaluasi Interaktif

Dari tabel 1 terlihat, terlihat jelas bahwa masing-masing platform memiliki area keunggulan yang berbeda-beda dan tidak ada satu platform pun yang dapat dinyatakan unggul di semua dimensi sekaligus. *Genially* paling menonjol dalam hal interaktivitas konten dan kekayaan multimedia; *Canva* memimpin dalam kemudahan penggunaan dan kualitas estetika; *Heyzine Flipbook* menonjol dalam menciptakan pengalaman membaca buku digital yang menarik; sementara *Liveworksheets* memiliki keunggulan unik yang tidak dimiliki platform lain, yaitu umpan balik otomatis dan pemantauan kemajuan belajar siswa secara *real-time*.

Penutup

Tinjauan pustaka sistematis menyimpulkan bahwa keempat platform yang diteliti (*Genially, Canva, Heyzine Flipbook,* dan *Liveworksheets*) mampu menghasilkan *e-modul* digital yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Setiap platform memiliki keunggulan komparatif yang khas: *Genially* unggul dalam interaktivitas dan konten visual yang dinamis; *Canva* menawarkan kemudahan penggunaan serta estetika desain yang menarik; *Heyzine Flipbook* memberikan pengalaman membaca digital layaknya buku fisik yang dilengkapi multimedia; dan *Liveworksheets* memiliki fitur unik berupa umpan balik otomatis serta pemantauan kemajuan siswa. Tidak ada satu pun platform yang memiliki keunggulan mutlak di semua aspek. Pemilihan platform yang optimal perlu mempertimbangkan faktor kontekstual, seperti tujuan pembelajaran, keterampilan teknologi pendidik, ketersediaan internet, anggaran, dan karakteristik peserta didik.

Saran

Canva direkomendasikan sebagai pilihan awal bagi pengembang pemula dalam penyusunan *e-modul*, mengingat kemudahan penggunaannya dan telah terbukti menghasilkan materi pembelajaran berkualitas dalam berbagai penelitian. Seiring dengan peningkatan kemahiran teknologi, kombinasi penggunaan *platform* sangat disarankan sebagai langkah lanjutan, misalnya penggabungan *Canva* dengan *Heyzine Flipbook* untuk tampilan visual buku digital yang lebih optimal, atau dengan *Liveworksheets* untuk penyajian latihan yang interaktif. Institusi pendidikan dan lembaga pelatihan pengembang pemula perlu merancang program pengembangan profesional yang komprehensif, tidak hanya terbatas bagi para praktisi saat ini.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel kajian literatur ini. Apresiasi khusus penulis sampaikan kepada para peneliti dan akademisi yang

hasil karyanya telah dijadikan sebagai sumber rujukan utama dalam tulisan ini. Berbagai informasi ilmiah yang telah dipublikasikan menjadi dasar utama dalam melakukan analisis perbandingan mengenai karakteristik dan fitur unggulan dari berbagai platform penyusunan bahan ajar digital, meliputi Genially, Canva, Heyzine Flipbook, dan Liveworksheets. Terima kasih juga disampaikan kepada pengelola jurnal ilmiah, penyedia basis data referensi, serta institusi yang telah memfasilitasi akses terhadap sumber-sumber informasi yang relevan dan terpercaya. Semoga hasil telaah komparatif ini dapat memberikan wawasan baru dan kontribusi yang positif bagi pengembangan inovasi media pembelajaran digital di lingkungan pendidikan.

Daftar Pustaka

Agustianingrum, A., Aryanto, S., & Awiria. (2026). ANALISIS PENGGUNAAN BUKU DIGITAL KATEGORI B2 TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS II SD MENGGUNAKAN PENDEKATAN DEEP LEARNING Ajeng. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(01). https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40494

Alifa, N. K. , B. I. , S. A. , & I. R. (2025). Pengembangan e-modul dengan pendekatan etnosains berbantuan Heyzine Flipbook untuk meningkatkan literasi sains pada materi asam dan basa. , 9(1), 27–38. JCAE (Journal of Chemistry And Education), 27–38. https://www.researchgate.net/publication/388411065_Pengembangan_E-Modul_IPA_Berbasis_Etnosains_untuk_Meningkatkan_Kemampuan_Literasi_Sains_Siswa

Amirah, N., Arafik, M., & Angga Rini, T. (2024). E-Module Development Using the Canva Heyzine Application on Finding Main Ideas in Paragraphs for Grade V Elementary School Students. In Journal of Comprehensive Science p-ISSN (Vol. 3, Number 6). https://doi.org/10.59188/jcs.v3i5.716

Ananta, A. Z., & Purwati, P. D. (2025a). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Flipbook melalui Heyzine Flipbook untuk Kelas I SD. YASIN, 5(6), 6344–6357. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8123

Ananta, A. Z., & Purwati, P. D. (2025b). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Flipbook melalui Heyzine Flipbook untuk Kelas I SD. YASIN, 5(6), 6344–6357. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8123

Annida, S. F., Putra, A. P., & Zaini, M. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN E-LKPD BERBASIS KONSEP PEMBELAHAN SEL. QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 13(2), 155–167. https://www.researchgate.net/publication/366139696_PENGARUH_PENGGUNAAN_ELKPD_BERBASIS_LIVEWORKSHEETS_TERHADAP_HASIL_BELAJAR_DAN_KETERAMPILAN_BERPIKIR_KRITIS_PESERTA_DIDIK_PADA_KONSEP_PEMBELAHAN_SEL

Asfah, I., Noni, N., Novia, L., Radhiyani, F., Jefri, R., Negeri Makassar Jl Mallengkeri Raya, U., Tambung, P., Tamalate, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif Mobile Learning Dengan Canva Dan Heyzine Di Smk Handayani Gowata (Vol. 5). https://doi.org/10.46368/dpkm.v5i3.4270

Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Jajar Kota Surakarta. Jurnal Pengabdian UNDIKMA, 3(2), 241. https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5514

Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(2), 458–464. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798

Cahyati, A. T. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD. https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/41811

Clark, R. C. , dan M. R. E. (2016). E-Learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. Wiley. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/book/10.1002/9781119239086

Dermawanti, E. P. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Fase F Siswa Kelas XI Di SMK. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 12(2), 26–45. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12510

Elya, E., & Lestari, P. (2025). Pengembangan modul digital berbasis canva dan heyzine flipbook untuk pembelajaran matematika siswa smp. Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu, 4(2), 331–344. https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2874

Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. Jurnal Jendela Pendidikan, 02. https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150

Fitriadi, F., Slamet, S. Y., & Salimi, M. (2025). Design of Science E-Modules Based on Guided Inquiry to Improve Science Literacy Using Canva and Heyzine Diseño de módulos electrónicos de ciencias basados en la indagación guiada para mejorar la alfabetización científica utilizando Canva y Heyzine. SAP Multidisciplinary Open, 3, 233. https://doi.org/10.62486/mo2025233

Fitriyah, C. Z., Wardani, R. P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Jember, U. (n.d.). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243

Hukunala, R., Leasa, M., & Pelamonia, J. (2025). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Energi

di Kelas III SD Negeri 1 Poka. Resika Hukunala, 10(2), 302–308. https://share.google/IFaoSUdn6ZWLQYP51

Jafnihirda, L. , R. F. , & P. K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. . Journal of Social Science Research, 227–239. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734/1939

Kitchenham, B. C. S. (2007). Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering. https://www.researchgate.net/publication/302924724_Guidelines_for_performing_Systematic_Literature_Reviews_in_Software_Engineering

Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E- Modul dalam Proses Pembelajaran . Jurnal Citra Pendidikan , 1139–1146. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914

Mali, Y. C. G. (2025). Pelatihan Penggunaan Teknologi Sederhana Untuk Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI Vol., 9(1), 104–109. https://doi.org/10.37859/jpumri.v9i1.8560

Manzil, E. F., & Anas Thohir, S. M. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF HEYZINE FLIPBOOK BERBASIS SCIENTIFIC MATERI SIKLUS AIR BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. 31(2), 112–126. https://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/29433

Mawaddah, D., Gusmania, Y., & Ismarti, I. (2025). THE EFFECT OF HEYZINE FLIPBOOK-BASED DIGITAL LEARNING MEDIA ON STUDENTS' UNDERSTANDING OF MATHEMATICAL CONCEPTS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS HEYZINE FLIPBOOK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA. Jurnal Cahaya Pendidikan, 11(2), 116–125. https://doi.org/10.33373/chypen.v11i2.8474

Mohanty, A. K., Misra, M., & Drzal, L. T. (2018). Sustainable bio-composites from renewable resources: Opportunities and challenges in the green materials world. Renewable Energy: Four Volume Set, 3–4(April 2002), 396–409. https://doi.org/10.4324/9781315793245-107

Muharromah, S., & Sartika, S. B. (2025). EFFECTIVENESS OF GENIALLY WEBSITE AS A SCIENCE LEARNING MEDIA ON THE EARTH AND SOLAR SYSTEM TOPIC. Jurnal Pena Sains, 12(1), 21–27. https://doi.org/10.21107/jps.v12i1.28361

Mustaqim, N., Pratiwi, I. A., & Oktavianti, I. (2025). KEEFEKTIFAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 MENAWAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(03), 321–332. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30962

Ni'mah, N. K., & Hermiati, D. T. (2022). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 5 MALANG.

Journal Metamorfosa, 10(1), 1–10. https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731

Nugraha, F., & Irwandi, I. (2023). Pengembangan e-modul materi teks eksposisi berbasis Flipbook Heyzine untuk siswa kelas X SMA Fajrul Islam. . Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. https://doi.org/10.30998/jh.v7i2.2440

Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEET PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09(01), 404–414. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711

Oktaviane, Y., Yarmi, G., & Suhandoko, A. D. J. (2024). Optimalisasi Literasi Digital dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Genially. Jurnal Impresi Indonesia (JII), 3744–3759. https://doi.org/10.58344/jii.v4i10.7039

Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021a). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika, 11(2), 102–109. https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235

Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021b). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika, 11(2), 96. https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235

Pomalingo, F. P., Paida, A., & Ratnawati. (2025). Animated Canva Media Supports Storytelling Skills of Elementary Students. Academia Open, 10(2). https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11848

Purnama, J., & Agustina, S. (n.d.). Exploring Students' Perceptions in Writing English Descriptive Text Using Canva [Mengeksplorasi Persepsi Siswa dalam Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Menggunakan Canva]. https://doi.org/10.21070/ups.5328

Rahmah, R. N., Rejeki, T., Sari, V. P., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. Proceeding International Seminar on Islamic Studies, 6(1). www.canva.com.https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3196

Rahmawati, S., Ratih, P., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 6(4), 819–827. https://doi.org/https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3196

Rahmita, S. A., Rozi, F., Nurmayani, Ananda, L. J., & Simanihuruk, L. (2024). PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI LIVEWORKSHEET PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI SISTEM

PERNAPASAN MANUSIA KELAS V SDN 056018 KAMPUNG BAMBAN T.A. 2023/2024. Jurnal Unimed, 8(4), 697–708. https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.61087

Saida, R. S., Purnamasari, I., & Komarudin, O. (2025). Perancangan Antarmuka dengan Design Thinking , Sentimen , Topic Modeling , dan Evaluasi Visual. Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 11(3), 415–434. https://doi.org/10.28932/jutisi.v11i3.11945

Sasabila, S. N. (2024). PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS TPACK LEARNING MODEL COLLABORATIVE LEARNING MATERI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN TUMBUHAN UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA. Bioedu, 13(3), 674–683. https://doi.org/10.26740/bioedu.v13n3.p674-683

Sidiq, R., Azhari, F. N., Peranginangin, S. T., Nababan, W. D. B., & Candras, K. (2025). Pengembangan modul elektronik menggunakan website heyzine flipbooks pada pembelajaran sejarah kelas X. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 5(4), 260–274. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i4.7602

Syafi, A., & Rapi, M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN : Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendahuluan. AL-RIWAYAH, 14(1), 52–70. https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i1.470

Tanjung, R. E. , & F. D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. 79–83. . Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika, 79–83. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261

Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha, 11(2), 133–143. https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.61947

Taufan, A., Astutik, S., Mujib, M. A., Nurdin, E. A., & Apriyanto, B. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi pengelolaan sumber daya alam Indonesia siswa SMA. Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha, 133–143. https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.61947

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

Tullah, H., Aprilia, A., & Dwandaru, W. S. B. (2025a). Development of Physics E-book based on Socio Scientific Issues Assisted by Heyzine Flipbook on Static Fluid Topic to Improve Students' Critical Thinking and Collaboration Skills. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 11(1), 155–162. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8984

Tullah, H., Aprilia, A., & Dwandaru, W. S. B. (2025b). Development of Physics E-book based on Socio Scientific Issues Assisted by Heyzine Flipbook on Static Fluid Topic

to Improve Students' Critical Thinking and Collaboration Skills. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 11(1), 155–162. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8984

Wangi, A. N. (2024). PEMANFAATAN LIVEWORKSHEET SEBAGAI E-LKPD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI TINGKAT SEKOLAH DASAR. Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan, 4(6), 742–750. https://doi.org/10.58578/alsys.v4i6.3789

Widyawati, S., Putra, F. G., & Bekti, M. F. (2024). Integrating liveworksheets for multirepresentational probability learning : A study on design validity and instructional effectiveness. Journal of Research and Advances in Mathematics Education, 9(2), 117–125. https://doi.org/10.23917/jramathedu.v9i2.10399

Zamzami, A. N., & Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. Jurnal Budi Pekerti Agama Islam, 2(3), 31–40. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.294

Zulfi Idayanti, & Muh. Asharif Suleman. (2024). E-Modul sebagai Bahan Ajar Mandiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 8(1), 127–133. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.61283

Biografi Singkat Penulis



Isnaini Intan Pratiwi merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret. Saat ini sedang menempuh pendidikan pada semester akhir dan memiliki minat pada bidang pengembangan media dan instrumen penilaian pembelajaran berbasis teknologi digital serta integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran fisika. Selain aktif dalam kegiatan akademik, penulis juga memiliki pengalaman sebagai tentor bimbingan belajar untuk jenjang sekolah dasar dan menengah pertama. Penulis tertarik melakukan penelitian terkait evaluasi pembelajaran, pengembangan instrumen diagnostik, serta pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran interaktif. Penulis bercita-cita menjadi pendidik yang inovatif serta berkontribusi dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi.



Disti Nurul Khoiriyah merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret angkatan 2022. Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan di semester 8 dan sedang dalam proses penyelesaian skripsi. Penulis memiliki ketertarikan yang besar dalam pengembangan modul serta media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai aplikasi digital seperti Canva, Genially, Liveworksheets, dan platform sejenis. Keikutsertaan seminar ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk mengikuti sidang skripsi. Ke depannya, penulis bercita-cita menjadi seorang pendidik yang mampu mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi digital yang inovatif, khususnya dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan pendekatan deep learning.



Dr. Elvin Yusliana Ekawati, S.Pd., M.Pd. adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret. Beliau memiliki keahlian dan konsentrasi bidang kajian di dunia pendidikan, khususnya terkait instrumen penilaian, pengembangan media dan bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran. Dedikasi beliau dalam dunia akademik terbukti dari banyaknya mahasiswa yang berhasil dibimbing hingga mampu mempresentasikan hasil penelitian di seminar, serta mempublikasikan karya ilmiah di jurnal bereputasi baik tingkat nasional terakreditasi SINTA maupun internasional terindeks Scopus. Selain aktif dalam kegiatan akademik dan penelitian, beliau juga tergabung sebagai tim dalam Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang berkontribusi mencetak guru-guru profesional.