

PENGEMBANGAN E-BOOKLET MENGGUNAKAN APLIKASI HEYZINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN

Rahayu Pratiwi Hegar Manah¹, Yuyun Elizabeth Patras², Mira Mirawati³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹hegarmanah011@gmail.com

ABSTRACT

Rahayu Pratiwi Hegar Manah. 037121042. Developing an E-Booklet Using the Heyzine Application to Enhance Learning Outcomes on the Topic of Rights and Obligations. This research aims to develop an e-booklet to improve learning outcomes of fourth-grade students on the topic of Rights and Obligations at SDN Bantarkemang 2, to determine the feasibility of the developed media, and to test its effectiveness in the learning process. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 27 fourth-grade students at SDN Bantarkemang 2, Kota Bogor, during the even semester of the 2024/2025 academic year. Validation was conducted by three experts: a material expert, a language expert, and a media expert. The results showed that the e-booklet obtained a feasibility percentage of 97.1% from the material expert, 93.8% from the language expert, and 98.6% from the media expert, thus overall categorized as "Highly Feasible." Effectiveness testing was conducted through pre-test and post-test assessments, which showed an increase in the average score from 81.11 to 97.40, with an N-Gain score of 0.90 categorized as high. Additionally, student response questionnaires indicated an average of 93%, and the teacher gave a perfect score of 100%. Based on all stages of development, it can be concluded that the e-booklet developed using the Heyzine application is highly feasible, effective, and appropriate to be used as a learning medium to improve student learning outcomes on the topic of Rights and Obligations in elementary school.

Keywords: Heyzine E-Booklet, Learning Outcomes, Rights and Obligations

ABSTRAK

Rahayu Pratiwi Hegar Manah. 037121042. Pengembangan E-Booklet Menggunakan Aplikasi Heyzine Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hak dan Kewajiban. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-booklet guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi Hak dan Kewajiban di SDN Bantarkemang 2, mengetahui kelayakan media yang

dikembangkan, serta menguji efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas IV SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-booklet memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,1% dari ahli materi, 93,8% dari ahli bahasa, dan 98,6% dari ahli media, sehingga secara keseluruhan dikategorikan "Sangat Layak". Uji efektivitas dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari 81,11 menjadi 97,40, dengan nilai N-Gain sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, angket respon siswa menunjukkan rata-rata sebesar 93% dan guru memberikan penilaian sempurna sebesar 100%. Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa e-booklet menggunakan aplikasi Heyzine sangat layak, efektif, dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-Booklet Heyzine, Hasil Belajar, Hak dan Kewajiban

A. Pendahuluan

Pada era Society 5.0 yang ditandai dengan percepatan teknologi dan digitalisasi, dunia pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk generasi yang kompeten, berkarakter, serta adaptif terhadap perubahan zaman. Kemajuan tekno Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi *Hak dan Kewajiban* masih belum optimal. Dari 29 siswa, sebanyak 5 siswa (17,24%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Siswa

cenderung pasif ketika proses pembelajaran masih bersifat konvensional, sedangkan tingkat keaktifan meningkat signifikan hingga 70% ketika guru menggunakan media interaktif seperti video. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, guru masih menghadapi kendala dalam menyediakan materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai Pancasila, hak, dan kewajiban. Kondisi tersebut menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu

menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Salah satu solusi yang potensial adalah pengembangan media *E-Booklet* berbasis aplikasi digital *Heyzine*. Media ini memungkinkan penyajian materi dalam format visual dan interaktif, yang dapat diakses melalui perangkat digital. Sejumlah penelitian sebelumnya, seperti Alvi Nanda dkk. (2023), telah membuktikan bahwa *booklet* konvensional efektif meningkatkan hasil belajar dan karakter mandiri siswa dengan tingkat kevalidan 94,5% dan kepraktisan 98,31%. Meski demikian, penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran IPA dan belum mengadaptasi bentuk interaktif digital untuk materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, media yang dikembangkan belum dirancang secara eksplisit untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan yang terkandung dalam profil *Pelajar Pancasila*.

Berdasarkan pandangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *E-Booklet* berbasis aplikasi *Heyzine* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bantarkemang 2 pada materi *Hak*

dan Kewajiban. Pengembangan ini diharapkan tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif, tetapi juga relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar dan integrasi teknologi. Melalui media interaktif digital ini, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan *E-Booklet* interaktif berbasis *Heyzine* yang menarik dan mudah diakses, (2) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, dan (3) menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Hak dan Kewajiban*. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar serta memberikan manfaat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, media ini menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna; bagi guru, alternatif menjadi media pembelajaran digital yang menarik dan efisien; bagi sekolah,

berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila; dan bagi peneliti, menambah wawasan serta pengalaman dalam pengembangan media berbasis teknologi yang inovatif.

B. Metode Penelitian

Menurut Waruwu (2024) metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah pendekatan utama dalam menciptakan inovasi-inovasi baru di berbagai segi kehidupan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa e-booklet digital berbasis Heyzine yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bantarkemang 2 pada materi Hak dan Kewajiban .

Langkah-Langkah Penelitian

1. Analisis (Analyze)

Dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa

pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim media digital, sehingga diperlukan media e-booklet yang interaktif dan menarik.

2. Desain (Design)

Tahap ini meliputi perancangan tampilan, penyusunan materi, serta pemilihan elemen interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine . Struktur isi, tata letak, warna, dan navigasi disusun agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Pengembangan (Pengembangan)

Produk e-booklet direalisasikan dalam bentuk media digital interaktif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kelayakan konten, visual, serta kebahasaan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli.

4. Implementasi (Implementasi)

Uji coba lapangan dilaksanakan terhadap 30 siswa kelas IV SDN Bantarkemang 2 untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Siswa dan guru memberikan umpan balik melalui angket respon sebagai dasar evaluasi.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba lapangan. Hasil belajar dibandingkan antara pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan validasi angket yang mencakup aspek media, materi, dan bahasa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik kuantitatif meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan uji N-Gain, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan guru dan siswa terhadap produk e-booklet. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bantarkemang 2 Kota Bogor, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran e-booklet digital interaktif menggunakan aplikasi Heyzine pada materi Hak dan

Kewajiban untuk peserta didik kelas IV SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Media ini dirancang melalui tahapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang secara sistematis digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap desain, peneliti menggunakan Canva sebagai alat untuk menyusun tampilan visual, mengatur tata letak teks, gambar, dan ilustrasi agar menarik serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Setelah desain selesai, hasilnya dikonversi ke dalam format flipbook interaktif menggunakan aplikasi Heyzine, sehingga setiap halaman dapat dibuka layaknya buku nyata dengan tambahan fitur multimedia.

Isi e-booklet mencakup berbagai komponen penting pembelajaran, mulai dari halaman pembuka dan petunjuk penggunaan, peta konsep serta tujuan pembelajaran, hingga materi pokok tentang hak dan kewajiban di sekolah yang disajikan secara sederhana dan kontekstual. Selain itu, e-booklet ini

juga dilengkapi dengan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari dan latihan interaktif berupa soal reflektif serta tautan multimedia yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif.

Ciri utama e-booklet ini terletak pada tampilannya yang menarik, berwarna lembut, dan menggunakan ilustrasi yang kontekstual dengan kehidupan anak sekolah dasar. Desainnya dibuat agar nyaman dibaca dan mampu menarik perhatian siswa. Media ini dapat diakses secara daring melalui tautan tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan, sehingga memudahkan guru dan siswa untuk menggunakannya kapan saja dan di mana saja. Integrasi fitur gambar, video, dan tautan eksternal menjadikan e-booklet ini tidak hanya sebagai sumber belajar yang informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan.

Melalui penyajian visual yang menarik, tata bahasa yang sederhana, serta struktur materi yang sistematis, e-booklet berbasis Heyzine ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep hak dan kewajiban dengan cara yang lebih menyenangkan,

bermakna, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar.

Proses validasi terhadap media pembelajaran e-booklet dilakukan oleh tiga orang ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ketiga validator tersebut menilai produk berdasarkan beberapa aspek, meliputi kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kelayakan penggunaan bahasa, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan media oleh peserta didik. Hasil penilaian dari masing-masing ahli disajikan dalam Tabel 4.12 sampai dengan Tabel 4.15.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media e-booklet berbasis Heyzine termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Dari aspek materi, diperoleh skor rata-rata sebesar 97,1%, yang menunjukkan bahwa isi e-booklet telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, capaian kompetensi, serta alur tujuan pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka. Selain itu, materi yang disajikan dinilai runtut, mudah dipahami, dan relevan dengan

konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pada aspek bahasa, validator memberikan skor rata-rata 93,8%, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam e-booklet bersifat komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, dan bebas dari kesalahan ejaan maupun penggunaan istilah teknis yang sulit. Bahasa disusun secara sederhana agar pesan pembelajaran tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, pada aspek media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 98,6%, yang menandakan bahwa tampilan visual, kombinasi warna, tata letak, kualitas gambar, serta navigasi dalam e-booklet telah dirancang dengan sangat baik. Desain yang menarik dan interaktif membuat media ini efektif dalam menarik perhatian serta memotivasi peserta didik untuk belajar.

Jika dirata-ratakan, hasil validasi dari ketiga ahli tersebut mencapai skor 96,5%, dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa e-booklet yang

dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, tampilan, dan bahasa, serta dapat dijadikan media pembelajaran digital yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.



Grafik 1 Hasil Validitas

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes berupa soal pilihan ganda divalidasi melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 10 soal valid (1, 2, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 18, dan 19) karena memiliki nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel* (0,355). Soal-soal ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Kuder-Richardson 21 (KR-21) menunjukkan nilai sebesar 0,809 yang termasuk kategori sangat tinggi,

sehingga instrumen dinyatakan konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur hasil belajar.

Rata-Rata Skor Total	7,419354839
n	10
Varians Skor Total	7,051612903
Reliabilitas KR 21	0,809419342
Tingkat Reliabilitas	Sangat Tinggi

Tabel 1 Hasil KR21

Dari analisis tingkat kesukaran, diperoleh bahwa lima soal termasuk kategori mudah, sedangkan lima lainnya sedang, tanpa ada yang tergolong sulit. Distribusi ini menunjukkan keseimbangan tingkat kesulitan yang ideal untuk mengukur kemampuan peserta didik. Berdasarkan uji daya pembeda, seluruh butir soal memiliki nilai yang baik hingga sangat baik. Soal nomor 1, 15, dan 19 memiliki daya pembeda sangat baik, sementara soal lainnya tergolong baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh soal mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah, sehingga semua butir soal dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Setelah melalui tahap validasi dan revisi, e-booklet berbasis Heyzine diimplementasikan pada 27 siswa kelas IV SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor untuk menguji

efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Data diperoleh melalui pre-test, post-test, dan angket respon guru serta peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar. Nilai rata-rata pre-test sebesar 81,11 meningkat menjadi 97,40 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,90 atau 90,91% (kategori tinggi dan sangat efektif). Artinya, penggunaan e-booklet Heyzine terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban. Berikut tabel pretes dan postes:

**Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain
E-Booklet Berbasis Heyzine Kelas IV SDN
Bantarkemang 2 Kota Bogor**

Kelas IV			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
	$\bar{x}$	$\bar{x}$	$\bar{x}$
27	81,11	97,40	0,90

Tabel 2 Hasil Pretest Postest

Selain itu, respon peserta didik mencapai rata-rata 93% (kategori sangat baik), sedangkan guru memberikan penilaian 100% (sangat baik). Siswa menilai e-booklet menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi, sementara guru menilai media ini praktis dan mendukung pembelajaran aktif. Lingga et al.

(2022) yang menyatakan bahwa media ini membangkitkan keinginan belajar siswa. Prananda et al. (2022) menyebutkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Diki et al. (2022) menegaskan bahwa e-booklet membantu siswa memahami materi dasar secara eksploratif. Dalam konteks pembelajaran Hak dan Kewajiban, media ini terbukti menyampaikan konsep abstrak dengan lebih visual dan kontekstual Ulfah et al., (2021)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-booklet digital berbasis Heyzine efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-booklet interaktif berbasis Heyzine yang dikembangkan pada materi Hak dan Kewajiban kelas IV SDN Bantarkemang 2 terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE yang

menghasilkan produk media menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata kelayakan 96,5% (kategori sangat layak), sedangkan uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 81,11 menjadi 97,41 dengan N-Gain sebesar 0,90 (kategori tinggi). Selain itu, respon positif dari siswa (93%) dan guru (100%) menegaskan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru dan sekolah memanfaatkan e-booklet berbasis Heyzine sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media ini juga dapat menjadi contoh inovasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan berbeda guna memperkaya variasi media pembelajaran digital di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hidayat, R., Ag, S. and Pd, M. (2019)
Buku Ilmu Pendidikan Rahmat
Hidayat & Abdillah.

Profesi Pendidikan, 9(2), pp.
1220–1230

Jurnal :

Alvi Nanda Choirina, Bintartik, L. and
Utama, C. (2023) „Pengembangan
Booklet Materi Hubungan Antar
Makhluk Hidup dalam Ekosistem
dengan Penguatan Karakter
Mandiri Siswa Sekolah Dasar”,
Jurnal Pemikiran dan
Pengembangan Sekolah Dasar
(JP2SD), 11(2), pp. 209–227.

Diki, S.A.A., Mukmin, B.A. and
Wenda, D.D.N. (2022)
„Pengembangan Bahan Ajar
Booklet Berbasis Kontekstual Pada
Materi Sumber Energi Untuk Siswa
Kelas Iv Sekolah Dasar”, Jurnal
Pendidikan dan Konseling, 4(2),
pp. 1–7.

Lingga, A.D. and Pasar Maulim
Silitonga (2022) „Penerapan Media
E-Booklet dalam Pembelajaran
Ikatan Kimia di SMA”, Educenter :
Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(9), pp.
656–660.

Prananda, A., Mahadi, I. and Suzanti,
F. (2022) „Pengembangan E-
Booklet Berbasis Discovery
Learning Untuk Meningkatkan
Minat Belajar Peserta Didik
(Discovery Learning-Based E-
Booklet Development for Increase
Students Interest Learning)”, Bio-
Lectura : Jurnal Pendidikan
Biologi, 9(2), pp. 277–286.

Waruwu, M. (2024) „Metode
Penelitian dan Pengembangan
(R&D): Konsep, Jenis, Tahapan
dan Kelebihan”, Jurnal Ilmiah