

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK MENGGUNAKAN APLIKASI
HEYZINE PADA SUBTEMA BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN**

Mahda Risa¹, Iyan Irdiyansyah², Mira Mirawati³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan

²PGSD FKIP Universitas Pakuan

³PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹mahdarisa11@gmail.com

¹082123561443

ABSTRAK

Mahda Risa 037120058. Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Heyzine* Pada Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. Subjek penelitian siswa kelas V SDN Bojong 02 Kecamatan Kemang yang terdiri dari 32 siswa, penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menganalisis kebutuhan pada proses pembelajaran masih menggunakan buku cetak, selanjutnya merencanakan penyusunan bahan ajar e-book. Dilanjutkan dengan mengembangkan produk yang telah dirancang kepada ahli media, bahasa, dan materi. Melakukan implementasi kepada kelas V SDN Bojong 02 dan mengevaluasi hasil respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar e-book ini memperoleh 94% dari ahli media, 96% dari ahli bahasa, 100% dari ahli materi bidang evaluasi, dan 82,25% dari respon peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Heyzine* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahan ajar, *Heyzine*, *e-book*, RnD.

ABSTRACT

Mahda Risa 037120058. Development of E-Book Teaching Materials Using the Heyzine Application on the Subtheme of Single and Mixed Objects. The research subjects were 32 students of grade V SDN Bojong 02, Kemang District, the research was conducted in the even semester of the 2023/2024 school year. The research method used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analyzing the needs of the learning process still using printed books, then planning the preparation of e-book teaching materials. Continued by developing products that have been designed for media, language, and material experts. Implementing it to grade V SDN Bojong 02 and evaluating the results of student responses to the products that have been developed. The results of the study showed that the development of this e-book teaching material obtained 94% from media experts, 96% from language experts, 100% from material experts in the

field of evaluation, and 82.25% from student responses. Based on these results, it can be concluded that e-book teaching materials using applications Heyzine are very suitable for use in the learning process.

Keywords: teaching materials, Heyzine, e-book, RnD

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dihindari karena telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan perlu menciptakan inovasi global, di mana seluruh elemen seperti pembuat kebijakan, guru, peserta didik, dan program sekolah berperan penting dalam keberhasilan sistem pendidikan melalui teknologi pendidikan.

Teknologi membantu peserta didik mengalami pembelajaran yang lebih bermakna dengan menghadirkan pengalaman baru. Guru dituntut untuk menggunakan teknologi secara seimbang guna meningkatkan eksplorasi pengetahuan, kreativitas, dan inovasi dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran dibutuhkan bahan ajar berorientasi HOTS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Bahan ajar menjadi penghubung antara guru dan peserta didik untuk memotivasi dan memudahkan pemahaman materi.

Berdasarkan studi pendahuluan

melalui wawancara dengan Ibu Anissa Luthfiah di SDN Bojong 02, diketahui bahwa penggunaan bahan ajar masih berupa buku cetak, membuat peserta didik kurang aktif dan hanya tertarik di awal pembelajaran. Belum digunakan bahan ajar digital seperti e-book, sehingga kurang memotivasi peserta didik.

Untuk itu, dibutuhkan bahan ajar yang sesuai perkembangan zaman, yaitu e-book. E-book merupakan buku digital yang dilengkapi animasi, audio, dan video sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengkaji, mengoreksi dan menemukan teori-teori ilmiah. Menurut Andriani (2018) Prosedur penelitian pengembangan produk bahan ajar ini menggunakan model ADDIE, model ADDIE ini merupakan suatu model yang bisa digunakan

untuk mengembangkan media, bahan ajar, model pembelajaran, maupun strategi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 02 yang terletak di Jl. Raya Bojong No.02 RT 01 RW 01 Kec. Kemang , Kab. Bogor, Prov. Jawa Barat. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2023 sampai bulan Juni 2024. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Bojong 02. Subjek penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* adalah peserta didik yang berjumlah 32 orang di kelas V SD Negeri Bojong 02, serta guru kelas V SD Negeri Bojong 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti pada saat pra-penelitian ini dengan melalui observasi dan wawancara. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data sebagai penunjang penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan, meliputi Lembar Observasi, Lembar Wawancara, Angket Validasi Ahli dan Angket Responden Peserta Didik. Teknik Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Analyze (Tahap Analisis)

Tabel 1 Hasil Wawancara Analisis Keibutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru?		√
2.	Apakah peserta didik menggunakan buku tematik dalam pembelajarannya ?	√	
3.	Apakah peserta didik memiliki buku pegangan selain buku tematik		√
4.	Apakah peserta didik menggunakan bahan ajar <i>e-book</i> ?		√
5.	Apakah bahan ajar yang terdapat disekolah dapat memotivasi peserta didik?		√
6.	Apakah bahan ajar yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar ?		√
7.	Apakah peserta didik terlihat antusias dalam proses pembelajaran?		√
8.	Apakah pengembangan bahan ajar diperlukan?	√	

Tabel 2 Wawancara Guru Kelas V SD Negeri Bojong 02

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Kesulitan apa yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran?	Saya merasakan kesulitan yaitu mengajak peserta didik untuk semangat dalam belajar.
2.	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?	belum adanya bahan ajar yang menarik bagi siswa agar mereka tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

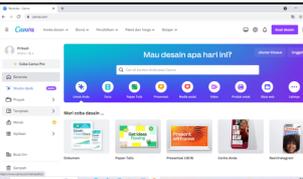
3.	Dalam proses pembelajaran, apa saja yang digunakan peserta didik sebagai sumber belajar?	Peserta didik masih menggunakan bahan ajar berupa buku tematik dari sekolah saja.
4.	Apakah peserta didik paham tentang materi yang terdapat di dalam buku tema?	Berdasarkan Analisa saya , peserta didik belum begitu paham dengan buku yang tersedia karena bersifat monoton.
5.	Kebutuhan apa saja yang diperlukan di dalam proses pembelajaran dikelas?	Saya merasa memerlukan bahan ajar yang menarik sesuai kemajuan zaman.
6.	Apakah ibu menyiapkan atau membuat bahan ajar sendiri untuk dibagikan kepada peserta didik?	Saya sendiri merasa belum memahami cara membuat bahan ajar menggunakan teknologi, sehingga saya sendiri tidak menyiapkan bahan ajar digital kepada peserta didik
7.	Apakah terdapat kesulitan dalam proses pengembangan bahan ajar?	Ya, saya merasakan kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar digital dikarenakan keterbatasan ilmu dan fasilitas yang dibutuhkan.
8.	Bahan ajar seperti apa yang diperlukan oleh peserta didik saat ini?	Berdasarkan analisa saya, peserta didik memerlukan bahan ajar yang sesuai dengan kemajuan zaman. Seperti berbentuk video, gambar dan audio.

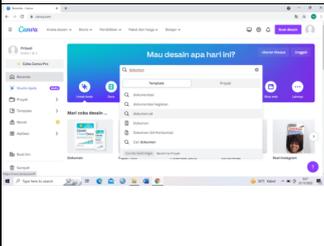
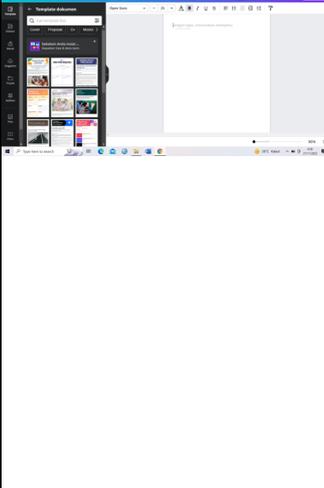
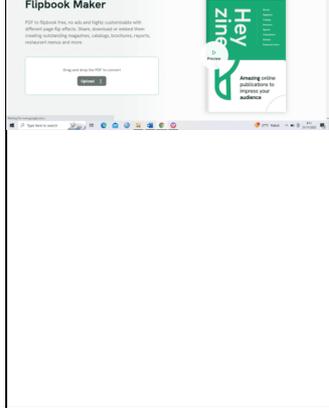
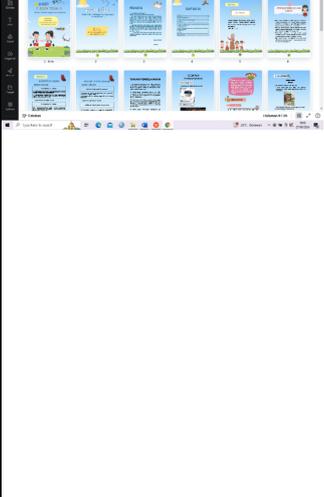
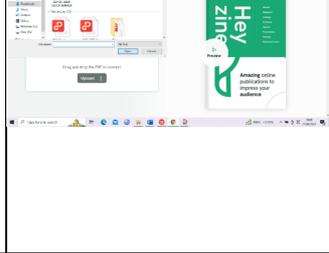
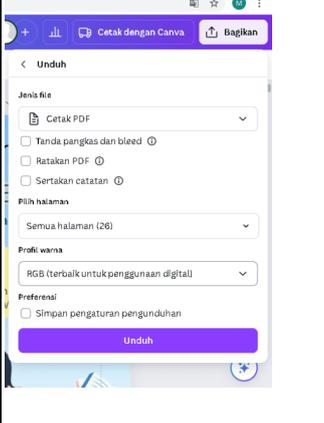
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan

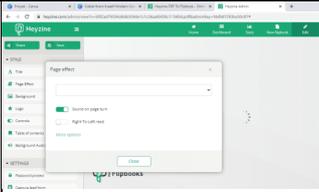
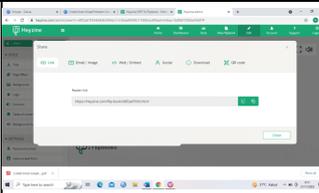
produk, yaitu bahan ajar dalam pembelajaran belum menggunakan teknologi. Diketahui bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku tematik. Oleh karena itu perlu bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran ialah menggunakan bahan ajar elektronik (*e-book*) agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Tahap Desain

Tabel 3 Storyboard e-book

No.	Gambar	Penjelasan
1.		Diawali dengan membuka aplikasi canva https://www.canva.com/ atau dapat mengunduhnya di smartphone. Kemudian <i>log in</i> dengan akun yang telah didaftarkan atau dapat login melalui akun <i>google</i> atau <i>facebook</i> .
2.		Sesudah masuk pada aplikasi canva, selanjutnya bisa menentukan template sesuai dengan

3.		<p>yang diinginkan.</p> <p>Setelah itu pilih dokumen A4 dipilih sebagai <i>template</i> yang akan digunakan.</p>	7.		<p>kemudian pilih cetak pdf dan klik unduh. Tunggu beberapa saat sehingga <i>file</i> PDF tersebut tersimpan.</p>
4.		<p><i>Template</i> gambar, jenis, dan warna <i>font</i> terdapat dalam aplikasi canva sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam menyusun <i>e-book</i> semenarik mungkin.</p>	8.		<p>Tahap selanjutnya adalah membuka aplikasi <i>heyzine</i> melalui web https://heyzine.com/ Kemudian log in dengan akun yang telah di daftarkan.</p>
5.		<p>Dapat mendesain <i>e-book</i> dengan menarik menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca, dan terdapat gambar gambar yang disajikan pada aplikasi canva.</p>	9.		<p><i>Upload file</i> pdf yang telah diunduh di canva ke aplikasi <i>heyzine flipbook</i>. Lalu klik <i>import now</i>.</p>
6.		<p>Setelah mendesain <i>e-book</i> yang menarik selanjutnya dapat disimpan <i>file</i> tersebut dalam bentuk PDF, dengan cara klik kanan atas dengan huruf bagikan</p>	<p>PDF yang sudah dimasukkan ke dalam aplikasi <i>heyzine flipbook</i> akan ditambahkan fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi <i>heyzine</i> yaitu <i>layouts, effect, audio</i> dan <i>video</i>.</p>		

10.		<p>Setelah itu klik edit pages lalu sisipkan video, atau URL agar peserta didik dapat berinteraksi dengan aplikasi <i>heyzine</i> tersebut. Setelah menyisipkan <i>video</i> dan URL lalu klik <i>save</i> and <i>exit</i>.</p>
11.		<p>Setelah <i>e-book</i> tersebut di edit, lalu klik <i>upload online</i> dan <i>publish</i>. Setelah <i>upload</i> selesai terdapat <i>link</i> yang bias diakses untuk dibagikan kepada peserta didik. <i>E-book</i> dapat diakses dengan peserta didik.</p>

	menarik dan mudah dibaca.	3
7	Kesesuaian teks sesuai dengan warna latar.	3
8	Kemudahan dalam mengoperasikan <i>e-book</i> berbantuan <i>heyzine</i> dengan menggunakan <i>handphone</i> atau <i>laptop</i> .	4
9	Video yang disajikan sesuai dengan topik pembelajaran.	3
10	Menampilkan gambar menarik.	4
Total Penilaian		37
Skor Maksimal		50
Presentase		X100%
Rata-rata total validitas		74%

Melihat angket yang disiapkan berupa 10 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, jika 10 dikaitkan dengan jumlah responden pakar maka skor yang diperoleh adalah 37 sehingga hasil perhitungan menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* yang dikembangkan memiliki presentase 74%. Maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Cukup layak” dengan memiliki nilai antara 61%-80%. Artinya produk ini cukup layak untuk dipakai di lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk bahan ajar *e-book* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan komentar dan saran dari pakar media dalam validasi pertama pengembangan produk bahan ajar *e-book*. Komentar dan saran oleh pakar media ditunjukkan pada tabel berikut

Tahap Pengembangan

Tabel 4 Hasil Validasi Ke-1 E-book Oleh Pakar Media

No.	Indikator	Nilai
1	Cover memiliki daya tarik.	5
2	Terdapat petunjuk serta langkah-langkah dalam menggunakan <i>e-book</i> .	4
3	Penggunaan transisi slide halaman tidak berlebihan.	4
4	Menampilkan latar yang menarik.	4
5	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca.	3
6	Huruf yang digunakan	3

ini.

Tabel 5 Hasil Validasi Setelah Revisi

No.	Indikator	Nilai
1	Cover memiliki daya tarik.	5
2	Terdapat petunjuk serta langkah-langkah dalam menggunakan <i>e-book</i> .	5
3	Penggunaan transisi slide halaman tidak berlebihan.	5
4	Menampilkan latar yang menarik.	5
5	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca.	5
6	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	4
7	Kesesuaian teks sesuai dengan warna latar.	4
8	Kemudahan dalam mengoperasikan <i>e-book</i> berbantuan <i>heyzine</i> dengan menggunakan handphone atau laptop.	5
9	Video yang disajikan sesuai dengan topik pembelajaran.	4
10	Menampilkan gambar menarik.	5
Total Penilaian		47
Skor Maksimal		50
Presentase		X100%
Rata-rata total validitas		94%

Dari hasil diatas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan presentase 94% sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Layak” dengan produk perolehan nilai antara 81%-100%. Yang artinya bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* pada Subtema Benda Tunggal dan Campuran dianggap layak untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

Tabel 6 Hasil Validasi Ke-1 Pakar Bahasa

No.	Indikator	Nilai
1	Kalimat yang digunakan mudah dipahami.	3
2	Kalimat yang digunakan sederhana.	3
3	Kalimat yang digunakan	2

	sesuai dengan isi materi.	
4	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang peserta didik dalam membaca <i>e-book</i> .	3
5	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.	2
6	Bahasa yang digunakan dapat membuat peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu.	3
7	Menyajikan informasi yang jelas.	3
8	Kesesuaian penggunaan simbol dan tanda baca.	4
9	Ketetapan penggunaan ejaan.	4
10	Terdapat glosarium pada <i>e-book</i> yang membantu peserta didik dalam memahami istilah kata.	4
Total Penilaian		31
Skor Maksimal		50
Presentase		X100%
Rata-rata total validitas		62%

Melihat angket yang disiapkan berupa 10 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, jika 10 dikaitkan dengan jumlah responden pakar maka skor yang diperoleh 31. Maka hasil perhitungan menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* yang dikembangkan memiliki presentase 62%. Maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Cukup Layak” dengan memiliki nilai antara 61%-80%. Artinya produk ini sudah layak untuk dipakai lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik.

Tabel 7 Validasi Setelah Revisi

No.	Indikator	Nilai
1	Kalimat yang digunakan mudah dipahami.	5
2	Kalimat yang digunakan sederhana.	4
3	Kalimat yang digunakan sesuai dengan isi materi.	5
4	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang peserta didik dalam membaca <i>e-book</i> .	4
5	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5
6	Bahasa yang digunakan dapat membuat peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu.	5
7	Menyajikan informasi yang jelas.	5
8	Kesesuaian penggunaan simbol dan tanda baca.	5
9	Ketetapan penggunaan ejaan.	5
10	Terdapat glosarium pada <i>e-book</i> yang membantu peserta didik dalam memahami istilah kata.	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		50
Presentase		X100%
Rata-rata total validitas		96%

Dari hasil diatas, Hasil kelayakan validasi mendapatkan nilai presentase 96%. Melihat angket yang disiapkan berupa 10 indikator dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, jika 10 dikaitkan dengan nilai dari pakar maka skor yang diperoleh adalah 48 sehingga hasil perhitungan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini berada pada kualifikasi "Layak" dengan memiliki nilai antara 81%-100%.

Tabel 8 Hasil Validasi Ke-1 Pakar Materi oleh Dosen

No.	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan awal pembelajaran serta	5

	tujuan pembelajaran.	
2	Kesesuaian materi dengan indikator.	5
3	Menyajikan materi sesuai dengan karakter peserta didik.	5
4	Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.	4
5	Materi yang disajikan terkait dengan kehidupan sehari-hari.	5
6	Pemakaian <i>e-book</i> dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.	5
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	5
8	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	4
9	Memberikan soal sesuai dengan materi.	5
10	Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		50
Presentase		X100%
Rata-rata total validitas		96%

Melihat angket yang disiapkan berupa 10 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, jika 10 dikaitkan dengan jumlah responden pakar maka skor yang diperoleh adalah 48. Maka hasil perhitungan menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* yang dikembangkan memiliki 96% sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Layak" dengan memiliki nilai antara 81%-100%. Artinya produk ini sudah layak untuk dipakai di lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk bahan ajar *e-book*

menggunakan *heyzine* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik.

Tabel 9 Hasil Validasi Setelah Revisi

No.	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan awal pembelajaran serta tujuan pembelajaran.	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator.	5
3	Menyajikan materi sesuai dengan karakter peserta didik.	5
4	Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.	5
5	Materi yang disajikan terkait dengan kehidupan sehari-hari.	5
6	Pemakaian <i>e-book</i> dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.	5
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	5
8	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	5
9	Memberikan soal sesuai dengan materi.	5
10	Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
Total Penilaian		50
Skor Maksimal		50
Presentase		X100%
Rata-rata total validitas		100%

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan presentase sempurna, yaitu 100%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Layak" dengan produk perolehan nilai antara 81%-100%. Yang artinya bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* pada subtema benda tunggal dan campuran dianggap layak untuk

digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

Tabel 10 Hasil Validasi Ahli Materi 2

No.	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan awal pembelajaran serta tujuan pembelajaran.	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator.	4
3	Menyajikan materi sesuai dengan karakter peserta didik.	4
4	Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.	4
5	Materi yang disajikan terkait dengan kehidupan sehari-hari.	4
6	Pemakaian <i>e-book</i> dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.	4
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	4
8	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	4
9	Memberikan soal sesuai dengan materi.	4
10	Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
Total Penilaian		40
Skor Maksimal		50
Presentase		X100%
Rata-rata total validitas		80%

Melihat angket yang terdiri dari 10 indikator dengan skor 1 sampai 5, jika semua indikator memperoleh skor tertinggi dari pakar materi, maka total skor adalah 40. Hasil menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* memiliki presentase kelayakan 80%. Berdasarkan tabel kelayakan, produk ini masuk kriteria "Layak" dengan nilai antara 81%-100%, sehingga dianggap layak diuji coba tanpa kekurangan. Penilaian dari pakar materi telah

sempurna, sehingga tidak diperlukan perbaikan atau validasi kedua, dan produk siap digunakan dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar e-book menggunakan aplikasi Heyzine dinilai sangat bagus untuk peserta didik karena menarik, sesuai dengan materi, memudahkan pemahaman, meningkatkan keaktifan, serta antusiasme belajar.

Tabel 11 Nilai Rata-rata Validitas Pertama

Validator	Total Validitas
Ahli Media	74%
Ahli Bahasa	62%
Ahli Materi 1	96%
Ahli Materi 2	80%
Rata-rata Total	78%

Penilaian rata-rata total validitas kedua kemudian dikonversi penilaian dari para pakar untuk mendapatkan kesimpulan pengembangan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* subtema benda tunggal dan campuran, disajikan pada Tabel berikut ini:

Tabel 12 Hasil Penilaian Keseluruhan Validasi Pertama

Validator	Penilaian secara Keseluruhan
Ahli Media	Cukup Layak
Ahli Bahasa	Cukup Layak
Ahli Materi 1	Layak
Ahli Materi 2	Cukup Layak

Hasil penilaian kelayakan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* subtema benda tunggal dan campuran, diperoleh kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 13 Nilai Rata-rata Validitas Sesudah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Total Validitas
Ahli Media	94%
Ahli Bahasa	96%
Ahli Materi 1	100%
Ahli Materi 2	80%
Rata-rata Total	92,5%

Tabel 14 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian secara Keseluruhan
Ahli Media	Layak
Ahli Bahasa	Layak
Ahli Materi 1	Layak
Ahli Materi 2	Cukup Layak

Sumber: Shafiyah (2021:68)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* subtema benda tunggal dan campuran “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut berdasarkan pada penilaian atau validasi dari pakar media, pakar Bahasa, dan pakar materi serta layak untuk diujicobakan.

Tahap Implementasi

Setelah melakukan proses validasi oleh pakar media, bahasa, serta materi, maka dapat diketahui kekurangan apa saja yang terdapat pada bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* kemudian melakukan perbaikan agar produk menjadi lebih baik. Pada tahap implementasi produk dilakukan uji coba pada peserta didik kelas V SD Negeri Bojong 02.

Tabel 15 Rekapitulasi Respon Peserta didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Presentase %	Rata-rata Persentase
1	37	50	74	85,25
2	45	50	90	
3	41	50	82	
4	43	50	86	
5	44	50	88	
6	43	50	86	
7	46	50	92	
8	48	50	96	
9	43	50	86	
10	46	50	92	
11	44	50	88	
12	46	50	92	
13	37	50	74	
14	42	50	84	
15	32	50	64	
16	46	50	92	
17	43	50	86	
18	32	50	64	
19	47	50	94	
20	44	50	88	
21	45	50	90	
22	42	50	84	
23	30	50	60	
24	42	50	84	
25	43	50	86	
26	49	50	98	
27	49	50	98	
28	47	50	94	
29	42	50	84	
30	39	50	78	
31	47	50	94	
32	40	50	80	

Berdasarkan rekapitulasi pada data penilaian tabel diatas, maka bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* pada subtema benda tunggal dan campuran pembelajaran 1 terhadap 32 peserta didik serta yang digunakan peserta didik kelas V memperoleh nilai respon. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata presentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 85,25%. Jumlah yang

diperoleh presentase peserta didik berada diantara 80%-100%, sehingga penggunaan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* ini dinyatakan sangat baik (layak) digunakan peserta didik dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita subtema benda tunggal dan campuran pembelajaran 1 dan secara umum bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* ini tidak diperlukan adanya revisi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi produk oleh pakar materi, media, dan bahasa, diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi media oleh Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom dilakukan dua kali. Validasi pertama memperoleh skor 37 dari 50 (74%) dengan kategori “cukup layak” dan disarankan revisi pada konsistensi warna, jenis huruf, serta penambahan video. Validasi kedua memperoleh skor 47 (94%) dan dinyatakan “layak”.

Validasi bahasa oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd juga dilakukan dua kali. Validasi pertama memperoleh skor 31 (62%) dengan revisi pada tata kalimat, tanda baca, dan layout. Validasi kedua memperoleh skor 48 (96%) dan dinyatakan “layak”.

Validasi materi oleh Ibu Annisa Nurramadhani, M.Pd menghasilkan skor 50 (100%) pada validasi kedua setelah revisi kalimat dan struktur. Validasi oleh Ibu Anissa Luthfiah, S.Pd mendapatkan skor 40 (80%) dan dinyatakan “layak” tanpa revisi.

Produk kemudian diuji coba kepada 32 peserta didik kelas V SD Negeri Bojong 02. Hasil respon menunjukkan presentase 85,25%, yang menandakan bahan ajar e-book menggunakan aplikasi Heyzine “layak digunakan” tanpa perlu revisi.

Rata-rata hasil validasi dari seluruh pakar adalah 92,5% dan termasuk dalam kategori “layak” atau “valid”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian R&D yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan kelayakan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *heyzine* pada subtema benda tunggal dan campuran layak digunakan dan respon peserta didik sangat antusias dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dan pengembangan bahan ajar *e-book* cocok digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari para pakar sebagai berikut.

Hasil validasi dari pakar media

dinyatakan layak untuk digunakan dengan memperoleh presentase sebesar 94% sehingga produk ini layak digunakan. Selanjutnya, hasil validasi pakar Bahasa memperoleh presentase 96%, dengan kriteria layak untuk digunakan. Validasi pakar materi memperoleh presentase 100%, yang artinya layak. Kemudian respon peserta didik terhadap kelayakan produk memperoleh respon yang sangat baik dengan presentase 85,25% sehingga produk ini layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. D., Hasanah, S. I., Nuritasari, F., Munawwaroh, M., & Wahyuni, S. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Klopeditatika Berbasis Kearifan Lokal Madura. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(4), 226-238.
- Andes, D., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan Media Voice E-book sebagai Upaya Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 540-547.
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565-2576.

- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565-2576.
- Ayunin, R. Q., Maruti, E. S., & Samsiyah, N. (2023). Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 683-692.
- Bilqis, A., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 437-448.
- Cintiaraa, D. A., Syahada, A. A., & Majdudin, F. N. (2023). Relevansi Open Educational Resources (E-Book) dalam Penghematan Finansial Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 384-392.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71-80.
- Fauzie, D. F., Komariah, K., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 01-18.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Hasan, M., Sihotang, D. O., Pagiling, S. L., Tanjung, R., Lotulung, C., Aruan, D. G. R., ... & Iwan, I. (2023). *Riset Pendidikan*. Penerbit Kita Menulis.
- Herdianto, F., Prayito, M., & Yuliana, V. A. (2023, July). 50. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Flipbook Kelas IV SD 1 Payaman Kudus. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (Vol. 1, No. 1, pp. 448-454)*.
- Hidayat, T., & Dewi, N. R. (2024, February). *Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Aljabar Berorientasi Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan Heyzine Flipbooks Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (pp. 235-243)*.
- Isnantyo, F. D., Sumarni, S., & Siswanto, B. (2019). Pendampingan pengembangan bahan ajar melalui digital book pada guru-guru smk teknik bangunan. *SENADIMAS*.
- Janah, N. N., Budiana, S., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Flip PDF Professional pada Tema 9 Subtema Kegiatan Berbasis Literasi Kelas V Sekolah

- Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(6), 7894-7901.
- Khairunnisa, G. (2024). Optimalisasi Pembelajaran: Panduan Digitalisasi Bahan Ajar bagi Guru di SDN 03 Situjuah Banda Dalam. Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 3(2), 90-99.
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 31(2), 112.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis problem based learning materi keragaman budaya. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(1), 127-136.
- Mellisa, M., Hajar, I., Herlina, S., Pebriani, P., & Anthonia, S. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Modul Hidroponik Berbasis Hasil Penelitian. Perspektif Pendidikan dan Keguruan, 15(1), 1-7.
- Multifah, S., Yuliana, R., & Andriana, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multiliterasi Untuk Melatih Keterampilan Membaca Pemahaman di SD. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 7(1), 48-58.
- Nafingah, H., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(7), 6780-6784.
- Noor, A. F., Candrawangi, R., Qory, D. L., & Ashfiyah, A. (2023). ANALISIS MATERI E-BOOK AL-MUMTAZ JILID I DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA TK B. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 9(1).
- Numan, M. (2019). Pengembangan bahan ajar statistika penelitian pendidikan matematika. Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 3(2), 114-128.
- Nuryati, N., & Fauziati, E. (2021). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kab. Semarang. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 3(2), 86-95.
- Oktariyani, M. P., Arief, Z. A., & Raini, Y. (2023). Studi Literatur Pengembangan Buku Elektronik Interaktif berbasis Hypercontent pada Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan. PROSIDING TEKNOLOGI PENDIDIKAN, 3(1), 54-59.
- Oktariyani, M. P., Arief, Z. A., & Raini, Y. (2023). Studi Literatur Pengembangan Buku Elektronik Interaktif berbasis Hypercontent pada Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan. PROSIDING TEKNOLOGI PENDIDIKAN, 3(1), 54-59.
- Prajawinanti, A., & Khoirunnisa, N. (2023). Analisis Pemanfaatan E-

- book Sebagai Bahan Penunjang Pembelajaran Oleh Pengguna Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru Tulungagung. *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 3(1), 11-21.
- Prasetyo, D., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Flip Pdf Profesional Pada Materi Tumbuhan dan Hewan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1709-1718.
- Qouri, N. R., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6 (11), 9622–9629.
- Raharjo, A. A., Supratman, S., & Lestari, P. (2022). Analisis kompetensi strategis matematis matematis ditinjau dari kemandirian belajar peserta didik melalui blended learning berbantuan flipbook. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 149-163.
- Rajab, A., Dewa, N. Y., Nabil, M., & Muhaymin, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Menggunakan Media E-Book SD 1 Muhammadiyah Turikale. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 2(4), 631-647.
- Rifqiawati, I., & Madani, W. F. (2023, August). Pemanfaatan Konsep Paperless Dalam Menciptakan Sekolah Ramah Lingkungan Pada Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal (Vol. 1)*.
- Salsabila, A., Safitri, N., & Suchyadi, Y. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK MENGGUNAKAN FLIPBOOK PADA SUBTEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2305-2317.
- SARI, A. A. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK NAPZA SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI PENCEGAHANPENYALAHGUNAAN NAPZA DI SMAN 15 WAJO.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian kepustakaan dalam penelitian pengembangan pendidikan bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60-69.
- Satriani, E., & Pryanti, D. (2024). Pelatihan Desain E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook bagi Guru SMK YAPIM Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 229-236.
- Septia, R., & Sesmiarni, Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Neurosains Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(10), 447-454.