



**ANALISIS UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *HEYZINE* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Sri Rahayu<sup>1</sup>, Ina Agustin<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban<sup>12</sup>

e-mail: [rahayuu66578@gmail.com](mailto:rahayuu66578@gmail.com), [inaagustin88@gmail.com](mailto:inaagustin88@gmail.com)

Diterima: 23/04/2026; Direvisi: 29/04/2026; Diterbitkan: 30/05/2026

**ABSTRAK**

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di kelas V UPT SD Negeri Ronggomulyo 4 masih belum optimal karena proses belajar lebih banyak didukung bahan ajar cetak, seperti buku paket dan LKS. Kondisi tersebut membuat variasi pembelajaran terbatas serta penggunaan teknologi dalam kelas belum berjalan maksimal. Penelitian ini dilakukan untuk menilai tingkat validitas *E-BOOK* interaktif berbasis *Heyzine* sebagai acuan kelayakan penggunaannya pada mata pelajaran IPAS. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Validator dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data diperoleh melalui angket validasi menggunakan skala penilaian 1–5, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase penilaian ahli materi 94%, ahli media 89%, dan ahli bahasa 91%. Capaian tersebut menandakan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, tampilan, dan kebahasaan. Berdasarkan hasil tersebut, *E-BOOK* interaktif berbasis *Heyzine* dinilai layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V.

**Kata kunci:** *E-BOOK, Heyzine, hasil belajar*

**ABSTRACT**

The integration of digital media in learning activities for grade V students at UPT SD Negeri Ronggomulyo 4 has not been fully optimized, as teachers still predominantly use printed instructional materials such as textbooks and worksheets. This situation limits learning variation and reduces the effective use of technology in classroom instruction. This study aimed to determine the validity level of an interactive *E-BOOK* developed using *Heyzine* as a reference for its feasibility in IPAS learning. The research applied a *Research and Development* method with the ADDIE model, which includes the stages of *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Validation was conducted by material, media, and language experts. Data were collected through validation questionnaires using a 1–5 rating scale and analyzed with descriptive quantitative methods. The findings revealed that the developed product achieved a very valid category, with validation scores of 94% from material experts, 89% from media experts, and 91% from language experts. These results indicate that the product fulfills content, visual, and language feasibility criteria. Therefore, the *Heyzine*-based interactive *E-BOOK* is considered suitable for use as a supporting learning medium in fifth-grade IPAS instruction.

**Keywords:** *E-BOOK, Heyzine, learning outcomes*



## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas individu melalui pengembangan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses tersebut menjadi landasan dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan sosial maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wulandari et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan kehidupan sehari-hari (Okpatrioka, 2023).

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Penggunaan media dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Nurazizah, 2024). Pada mata pelajaran IPAS, kebutuhan terhadap media pembelajaran cukup tinggi karena materi yang dibahas mengintegrasikan konsep alam, sosial, dan lingkungan dalam konteks kehidupan nyata (Sulistianingrum et al., 2024). Tanpa dukungan media yang memadai, materi cenderung dipahami secara abstrak sehingga minat belajar siswa menurun.

Hasil observasi di kelas V UPT SD Negeri Ronggomulyo 4 menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih bertumpu pada metode ceramah dan penggunaan bahan ajar cetak. Pembelajaran yang berlangsung cenderung satu arah sehingga partisipasi siswa belum optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses belajar. Data awal juga menunjukkan bahwa hanya 42% siswa mencapai KKTP, sementara sebagian besar lainnya belum memenuhi standar ketuntasan. Temuan tersebut mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan ialah bahan ajar digital dalam bentuk *E-BOOK* interaktif. Media ini memungkinkan integrasi berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga materi dapat disajikan lebih menarik dan mudah dipahami (Hidayat & Susanto, 2023). Selain itu, penggunaan *E-BOOK* memberi keleluasaan kepada siswa untuk belajar secara mandiri karena materi dapat diakses secara fleksibel (Prasetyo & Suyanto, 2020; Hutasoit et al., 2024).

Platform *Heyzine* merupakan salah satu layanan yang mendukung pengembangan *flipbook* interaktif berbasis web. Melalui platform ini, materi pembelajaran dapat dikemas lebih visual dan sistematis sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa (Qouri & Zulherman, 2023). Beberapa penelitian sebelumnya juga melaporkan bahwa media berbasis *Heyzine* memiliki tingkat kelayakan tinggi dan mampu mendukung peningkatan minat maupun hasil belajar peserta didik (Hani et al., 2025; Wahyudi et al., 2025; Lestari & Suciptaningsih, 2024).

Walaupun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak membahas aspek pengembangan produk, kepraktisan, serta efektivitas penggunaan media. Kajian yang berfokus pada analisis validitas media sebagai dasar penentuan kelayakan penggunaannya masih relatif terbatas. Padahal, validasi merupakan tahapan penting untuk memastikan kesesuaian media dari aspek isi, bahasa, dan desain pembelajaran (Erawati et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Penelitian ini berfokus pada analisis tingkat validitas *E-BOOK* berbasis *Heyzine* pada pembelajaran IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri Ronggomulyo 4. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kelayakan media sebagai bahan ajar digital pendukung pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *E-BOOK* interaktif berbasis *Heyzine*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (Sugiyono, 2018; Okpatrioka, 2023). Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Ronggomulyo 4. Validator dalam penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertugas menilai kelayakan produk. Siswa kelas V hanya dilibatkan secara terbatas pada tahap keterbacaan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media.

Tahap awal penelitian dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta kondisi pembelajaran. Selanjutnya disusun rancangan *E-BOOK* yang memuat materi IPAS, petunjuk penggunaan, dan latihan interaktif. Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli, dilanjutkan dengan uji coba terbatas dan revisi berdasarkan saran validator. Pengumpulan data menggunakan angket validasi dan masukan tertulis dari validator. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk menentukan kategori validitas produk, serta deskriptif kualitatif untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *E-BOOK* interaktif berbasis *Heyzine* yang diuji kelayakannya melalui validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses penilaian menggunakan skala 1–5, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat validitas. Perhitungan tingkat validitas menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase validitas selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kategori Validitas *E-BOOK***

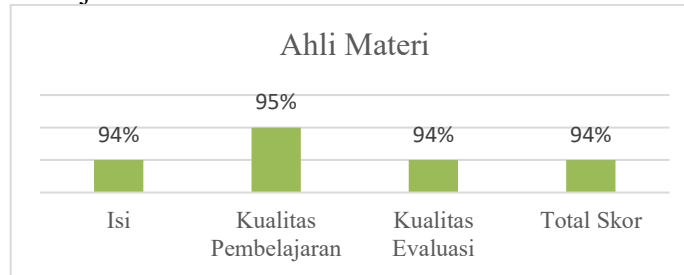
Interval Persentase	Kategori
$0\% \leq V \leq 20\%$	Tidak Valid
$20\% < V \leq 40\%$	Kurang Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
$60\% < V \leq 80\%$	Valid
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid

Berikut ini hasil penelitian *E-BOOK* berbasis *Heyzine* dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Skor Aspek	Skor Maks	Persentase	Keterangan
Isi	14	15	94%	Sangat Valid
Kualitas Pembelajaran	19	20	95%	Sangat Valid
Kualitas Evaluasi	14	15	94%	Sangat Valid
<b>Skor Total</b>	<b>47</b>	<b>50</b>	<b>94%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa *E-BOOK* memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori *sangat valid*. Nilai tertinggi terdapat pada aspek kualitas pembelajaran (95%), diikuti oleh aspek isi dan evaluasi masing-masing sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tersusun sistematis, serta mampu mendukung proses evaluasi yang relevan dengan indikator pembelajaran.



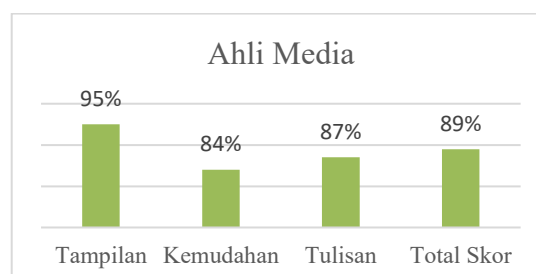
**Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

Gambar 1 memperlihatkan distribusi penilaian pada setiap aspek validasi materi. Terlihat bahwa seluruh aspek berada pada kategori tinggi dengan selisih nilai yang relatif kecil, yang mengindikasikan konsistensi kualitas materi dalam *E-BOOK*. Visualisasi ini memperkuat bahwa produk memiliki kelayakan yang sangat baik dari segi substansi materi.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Skor Aspek	Skor Maks	Persentase	Keterangan
Tampilan	19	20	94%	Sangat Valid
Kemudahan	21	25	84%	Sangat Valid
Tulisan	13	15	87%	Sangat Valid
<b>Skor Total</b>	<b>53</b>	<b>60</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kategori *sangat valid*. Aspek tampilan memperoleh nilai tertinggi (94%), diikuti aspek tulisan (87%) dan kemudahan penggunaan (84%). Hal ini menunjukkan bahwa *E-BOOK* memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, serta memiliki tingkat keterbacaan yang baik.



**Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media**

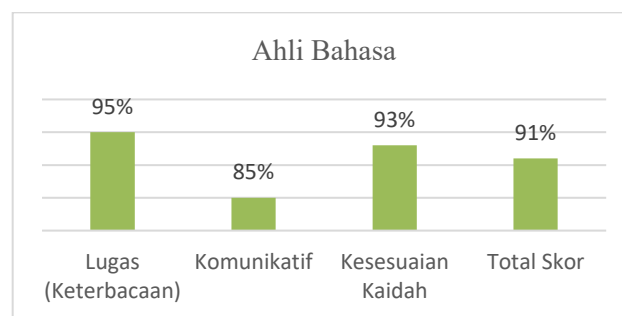
Gambar 2 menunjukkan visualisasi penilaian terhadap aspek media. Terlihat bahwa seluruh aspek berada pada kategori tinggi, meskipun aspek kemudahan memiliki nilai relatif

lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum media sudah optimal, namun masih memerlukan sedikit penyesuaian pada aspek teknis penggunaan.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Aspek	Skor Aspek	Skor Maks	Persentase	Keterangan
Lugas (Keterbacaan)	19	20	95%	Sangat Valid
Komunikatif	17	20	85%	Sangat Valid
Kesesuaian Kaidah	14	15	93%	Sangat Valid
<b>Skor Total</b>	<b>50</b>	<b>55</b>	<b>91%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kategori *sangat valid*. Aspek keterbacaan memperoleh nilai tertinggi (95%), diikuti kesesuaian kaidah (93%) dan aspek komunikatif (85%). Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam *E-BOOK* sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan dan mudah dipahami oleh siswa.



**Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Gambar 3 memperlihatkan distribusi nilai pada aspek bahasa. Terlihat bahwa aspek komunikatif memiliki nilai paling rendah dibandingkan aspek lainnya, meskipun masih dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan perlunya penyempurnaan bahasa agar lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa.

**Tabel 5. Hasil Telaah *E-BOOK***

No Validator	Saran dan Masukan
1 Ahli Materi	Capaian pembelajaran perlu dicantumkan secara eksplisit dalam <i>E-BOOK</i> .
2 Ahli Media	Perlu penyesuaian tampilan pada berbagai perangkat agar ukuran teks tetap proporsional.
3 Ahli Bahasa	Gunakan bahasa yang lebih kontekstual sesuai perkembangan siswa.

Berdasarkan Tabel 5, hasil telaah menunjukkan bahwa *E-BOOK* telah mendapatkan masukan konstruktif dari para validator. Saran yang diberikan berfokus pada penyempurnaan aspek isi, tampilan, dan bahasa. Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar revisi untuk meningkatkan kualitas produk.



**Gambar 4. Tampilan Bagian Awal**

Gambar 4 menampilkan halaman awal (*cover*) dari *E-BOOK* berbasis *Heyzine* yang dikembangkan pada materi “Indonesiaku Kaya Raya”. Tampilan visual didesain dengan ilustrasi keanekaragaman hayati Indonesia, seperti flora dan fauna, guna menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Penggunaan warna yang kontras dan elemen grafis yang kontekstual bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual serta memotivasi siswa dalam mengakses materi. Selain itu, judul yang ditampilkan secara jelas mencerminkan isi materi yang akan dipelajari, sehingga membantu siswa memperoleh gambaran awal terhadap konten pembelajaran.



**Gambar 5. Tampilan Bagian Inti**

Gambar 5 menampilkan bagian inti (*content*) dari *E-BOOK* berbasis *Heyzine* yang memuat materi pembelajaran tentang keanekaragaman hayati. Pada bagian ini disajikan informasi berupa klasifikasi flora dan fauna yang dilengkapi dengan ilustrasi visual untuk memperjelas konsep yang dipelajari. Struktur penyajian materi disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan konsep hingga contoh konkret yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa. Selain itu, penggunaan elemen visual dan tata letak yang interaktif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian materi yang terintegrasi dengan gambar dan teks memungkinkan siswa memahami konsep secara lebih mudah dan kontekstual, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.



**Gambar 6. Tampilan Bagian Akhir**



Gambar 6 menampilkan bagian akhir dari *E-BOOK* berbasis *Heyzine* yang dikembangkan. Pada bagian ini terdapat komponen evaluasi pembelajaran yang dilengkapi dengan *QR Code*, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses soal secara langsung melalui perangkat digital. Penyajian evaluasi secara interaktif ini memungkinkan siswa untuk mengerjakan latihan secara mandiri sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa *E-BOOK* berbasis *Heyzine* berada pada kategori *sangat valid* dari seluruh aspek penilaian. Hal ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

### **Pembahasan**

Validasi produk memperlihatkan bahwa *E-BOOK* interaktif berbasis *Heyzine* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar dasar pengembangan produk pembelajaran sebelum diterapkan dalam proses belajar. Dalam penelitian pengembangan, validitas menjadi indikator penting untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan bahasa sehingga produk dapat digunakan secara tepat pada konteks pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Temuan penelitian di UPT SD Negeri Ronggomulyo 4 juga memperlihatkan bahwa pengembangan media dilakukan sesuai kebutuhan nyata peserta didik di sekolah dasar.

Pada aspek materi, persentase validasi sebesar 94% menandakan bahwa isi *E-BOOK* telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator, dan karakteristik siswa kelas V. Materi yang tersaji secara runtut memudahkan siswa memahami konsep secara bertahap. Penyusunan bahan ajar digital yang sistematis penting dilakukan agar siswa memperoleh alur belajar yang jelas dan tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep utama (Prasetyo & Suyanto, 2020). Selain itu, integrasi materi, ilustrasi, dan latihan dalam satu media menjadikan *E-BOOK* lebih praktis digunakan sebagai sumber belajar mandiri (Hidayat & Susanto, 2023).

Kesesuaian materi dengan konteks pembelajaran IPAS juga menjadi nilai tambah dari produk yang dikembangkan. Materi Bab 6 *Indonesiaku Kaya Raya* berkaitan dengan lingkungan dan keanekaragaman hayati, sehingga membutuhkan penyajian yang dekat dengan pengalaman siswa. Pembelajaran yang kontekstual dinilai mampu membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Sulistianingrum et al., 2024).

Dari sisi media, persentase validasi sebesar 89% menunjukkan bahwa aspek visual dan teknis produk telah memenuhi kategori sangat valid. Tampilan yang memadukan warna, gambar, dan tata letak yang terorganisasi mendukung daya tarik media sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari et al. (2023) yang menyebutkan bahwa desain media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pemanfaatan platform *Heyzine* juga memberi kemudahan akses karena media dapat dibuka melalui berbagai perangkat digital.

Walaupun demikian, terdapat beberapa catatan pada aspek teknis, khususnya terkait kemudahan penggunaan pada perangkat yang berbeda. Beberapa penyesuaian masih diperlukan agar tampilan media lebih responsif ketika diakses melalui *smartphone* maupun *laptop*. Aspek aksesibilitas menjadi bagian penting dalam pengembangan media digital karena berkaitan langsung dengan kenyamanan pengguna (Adila et al., 2026).



Pada aspek bahasa, hasil validasi sebesar 91% memperlihatkan bahwa penggunaan bahasa dalam *E-BOOK* telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Pemilihan kosakata yang sederhana dan struktur kalimat yang jelas membantu meningkatkan keterbacaan media. Bahasa yang komunikatif dalam pembelajaran digital berkontribusi terhadap kemudahan siswa memahami informasi dan instruksi pembelajaran (Erawati et al., 2022). Meski demikian, penyempurnaan pada aspek komunikatif tetap diperlukan agar bahasa yang digunakan semakin dekat dengan pengalaman belajar siswa.

Secara umum, kombinasi validitas tinggi pada aspek materi, media, dan bahasa memperlihatkan bahwa *E-BOOK* berbasis *Heyzine* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis *Heyzine* memiliki potensi tinggi dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan menarik (Qouri & Zulherman, 2023; Wahyudi et al., 2025; Hani et al., 2025). Penggunaan *flipbook* digital juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena materi dapat dipelajari secara fleksibel dan lebih interaktif (Prasetyo et al., 2025; Novianti & Tirtoni, 2024).

Keunggulan utama media yang dikembangkan terletak pada integrasi berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, serta *QR Code* yang terhubung dengan evaluasi interaktif. Fitur tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan penggunaan buku cetak konvensional. Media digital yang menyediakan unsur interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa (Munawwarah, 2023; Elfiranur & Hariyani, 2025; Nurazizah, 2024).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Lestari dan Suciptaningsih (2024) serta Liyawindari et al. (2023) yang menegaskan bahwa *E-BOOK* interaktif dapat membantu penguatan pemahaman konsep dan mendukung pengembangan keterampilan belajar siswa. Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran memberi peluang untuk menciptakan proses belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan abad ke-21, termasuk penguatan kreativitas dan kemandirian belajar (Ananda & Hidayat, 2026).

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, *E-BOOK* berbasis *Heyzine* yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di UPT SD Negeri Ronggomulyo 4. Media ini dapat dijadikan alternatif bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, fleksibel, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *E-BOOK* interaktif berbasis *Heyzine* yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan persentase sebesar 94%, yang menandakan bahwa isi materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Penilaian ahli media memperoleh persentase 89%, sehingga aspek tampilan, navigasi, serta fitur interaktif pada media dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan. Selain itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase 91%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga aspek tersebut memperlihatkan bahwa *E-BOOK* berbasis *Heyzine* telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran digital. Media yang dikembangkan tidak hanya layak dari segi materi, desain, dan bahasa, tetapi juga berpotensi mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, *E-BOOK* berbasis *Heyzine* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V, khususnya materi Bab 6 *Indonesiaku Kaya Raya*. Penggunaan media ini diharapkan mampu



membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih variatif sekaligus mendukung siswa belajar secara mandiri melalui bahan ajar digital yang mudah diakses.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adila, D. R., Basori, B., & Liantoni, F. (2026). Development of *e-learning* technology in designing and making *E-BOOK*-based learning modules in audio video engineering subjects to increase student learning creativity. *Journal of Global Hospitality and Tourism Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.12590325>
- Ananda, N., & Hidayat, A. (2026). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan di kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40296>
- Elfiranur, E., & Hariyani, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *E-BOOK* untuk meningkatkan minat belajar materi wujud zat dan perubahannya. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 607–616. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4117>
- Erawati, N. K., Rini, P. N. K., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan *e-modul* logika matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 71–80. <https://doi.org/10.33373/chypend.v11i2.8474>
- Hani, S., Ardianto, D., & Sukmanasa, E. (2025). Pengembangan *E-BOOK* berbantuan *Heyzine* pada materi “Indonesiaku kaya alamnya” untuk meningkatkan berpikir kreatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 331–356. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7272>
- Hidayat, N., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan *E-BOOK* interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 14–21. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v8i1.7786>
- Hutasoit, L. I. M., Azis, Z., & Sitorus, H. (2024). Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media interaktif berbasis web. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 433–438. <https://doi.org/10.30596/edutech.v10i2.19821>
- Lestari, D. T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan *E-BOOK* interaktif berbasis *Heyzine* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada elemen undang-undang negara Republik Indonesia siswa kelas IV SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 450–459. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v11i2.4312>
- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan media *E-BOOK* cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500–510. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>
- Munawwarah. (2023). Karakteristik *E-BOOK* interaktif kimia matematika berbasis web menggunakan *Bookcreator*. *Journal of Natural Science Learning*, 2(1), 22–28. <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/JNSL>
- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh media buku interaktif digital terhadap hasil belajar materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas V. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–220. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikdasar/article/view/1840>



- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666–5670. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasetyo, B. A., Trisiana, A., & Sarafuddin, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook* digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Papahan. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 575–580. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5485>
- Prasetyo, Z. K., & Suyanto, S. (2020). Pengembangan bahan ajar digital berbasis *E-BOOK* interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 120–130. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32448>
- 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. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9622–9629. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>
- Sulistianingrum, F. A., Suparman, T., & Anwar, A. S. (2024). Implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 373–381. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18000>
- Wahyudi, G. A. R., Desviana, S., Shafarina, R. G., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan *E-BOOK* berbasis *Heyzine flipbook* “Wasibasul” tentang sifat wajib bagi rasul pada pembelajaran PAI kelas II SD. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 13–27. <https://doi.org/10.56633/kaisa.v5i1.1050>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>