

Pengembangan *E-Book* Interaktif Menggunakan Heyzine Pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara

Tiara Novita Sari*, Muhammad Reza Pahlevi
Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: tiaranovitasari2003@gmail.com

Dikirim: 11-05-2025; Direvisi: 01-06-2025; Diterima: 03-06-2025

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar digital berupa *e-book* interaktif menggunakan Heyzine yang menarik dengan validitas dari para ahli dan kepraktisan dari guru dan juga peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model Alessi & Trollip. Hasil Kevalidan *e-book* interaktif didasarkan pada validasi yang telah dilaksanakan dengan melibatkan ahli media, materi dan juga bahasa. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi media yaitu 97,22 %, validasi materi yaitu 81,25 %, validasi bahasa 71,42 % dengan katagori sangat valid. Praktis-nya *e-book* interaktif menggunakan Heyzine dapat dilihat dari respon guru dan juga peserta didik yang diukur melalui tahap uji beta, pada respon guru diperoleh rata rata nilai sebesar 97,3 %, respon peserta didik kelas X.3 sebesar 99,2 % dan respon peserta didik kelas X.4 sebesar 97,3 % dan jika di akumulasikan rata rata dari guru dan juga peserta didik mendapat rating nilai 98,3 % dengan katagori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif menggunakan Heyzine pada materi peninggalan Kedatuan Sriwijaya bisa digunakan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan *E-Book*; Heyzine; Peninggalan Kedatuan Sriwijaya

Abstract: The aim of this research is to develop digital teaching materials in the form of interactive e-books using Heyzine that are attractive with validity from experts and practicality for teachers and students. This research is a type of development research using the Alessi & Trollip model. Results The validity of interactive e-books is based on validation that has been carried out involving media, material and language experts. The results obtained from media validation were 97.22%, material validation was 81.25%, language validation was 71.42% with the very valid category. The practicality of interactive e-books using Heyzine can be seen from the responses of teachers and students as measured through the beta test stage. In the teacher's response, an average score of 97.3% was obtained, the response of class X.3 students was 99.2% and the response of students in class So it can be concluded that interactive e-books using Heyzine on Sriwijaya Kingdom heritage material can be used in the learning process, especially history learning.

Keywords: E-Book Development; Heyzine; The legacy of the Sriwijaya Chieftdom

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang terencana sebagai tempat mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan dan keterampilan yang dibutuhkan (Sari & Safitri, 2022). Kebutuhan pendidikan mengalami transformasi, seperti pada pendidikan abad-21 yang berorientasi pada teknologi dan digitalisasi dalam upaya meningkatkan pembelajaran (Taufiqurrahman, 2023 ; Said, 2023; Santing *et al.*, 2024). Salah satu upaya meningkatkan pembelajaran adalah dengan menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran serta penguasaan keterampilan

4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration dan Creativity*) (Mansor & Jamaludin, 2024). Namun Pembelajaran yang baik pada dasarnya memperkenalkan identitas bangsa, budaya dan sejarah bangsanya sendiri sebagai upaya pembentukan karakter bangsa (Hudaidah *et al.*, 2021). Salah satu bentuk pembelajaran yang sejalan dengan hal tersebut adalah pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah berkaitan dengan dimensi materi dan kejadian yang terjadi di masa lalu membuat pembelajaran sejarah mempunyai ikatan terhadap jati diri bangsa dan pembentukan karakter bangsa (Syarifuddin *et al.*, 2022; San *et al.*, 2024). Pembelajaran sejarah terdiri dari dua konsep yakni sejarah nasional dan sejarah lokal. Penanaman sejarah lokal sangat penting diberikan kepada peserta didik Karena sejarah lokal berkaitan dengan sejarah suatu daerah yang mencerminkan rekonstruksi peristiwa masa lalu yang terjadi di suatu daerah (Dhita *et al.*, 2022; Y. Lestari & Safitri, 2023). Salah satu materi yang diimplementasikan kurikulum merdeka belajar kepada peserta didik adalah materi kerajaan Hindu Buddha di Nusantara di mana salah satu materi sejarah lokalnya ialah Kerajaan Sriwijaya.

Kedatuan Sriwijaya juga banyak meninggalkan peninggalan-peninggalan, Namun pengetahuan tentang peninggalan Kedatuan Sriwijaya masih sangat rendah baik dari masyarakat dan juga peserta didik nyatanya pengetahuan tentang peninggalan Kedatuan Sriwijaya menjadi salah satu upaya untuk melestarikan peninggalan tersebut (Susanti *et al.*, 2024; Pahlevi & Yusuf, 2023). Oleh karena itu, Materi sejarah lokal tersebut bisa di sampaikan dengan cepat melalui perantara media pembelajaran. Salah satu media dan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dan juga peserta didik pada pembelajaran di kelas ialah buku cetak.

Buku cetak mampu menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik sesuai dengan tujuan kurikulum yang ada (Soesilo & Munthe, 2020). Sayangnya buku cetak mempunyai kelemahan seperti tampilan yang kurang menarik, kurangnya ketersediaan untuk setiap peserta didik serta buku cetak yang tidak bisa di bawa kemana-mana (Komariah & Halimah, 2022; Saifudin Zuhri *et al.*, 2023). Buku cetak juga dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zaman yang mana pada pembelajaran di abad-21 teknologi *digital* dapat menjadikan pembelajaran terlihat menarik dan interaktif (Yosimayasari, 2021).

Teknologi digital dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan dengan memberikan fasilitas dalam upaya mempercepat penrasnferan materi dari pendidik ke peserta didik (Delfi & Hudaidah, 2021; Marshelina & Safitri, 2024; Tea *et al.*, 2022). Sehingga tata laksana sekolah memerlukan kontribusi teknologi yang berdampak positif terhadap peningkatan sistem pendidikan dan pengajaran di sekolah (Sari *et al.*, 2024). Tidak heran jika di dalam dunia pendikan teknologi telah merevolusi pemikiran dari yang sebelumnya menggunakan media cetak beralih menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar dikelas (Pahlawan *et al.*, 2021). Oleh karena itu, adanya inovasi buku dari buku cetak menjadi buku *digital* (*E-book*) sebagai langkah dalam penyesuaian terhadap perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan.

E-book sebagai salah satu alternatif dalam membudayakan minat baca karena lebih praktis serta bisa digunakan secara mandiri (Putri *et al.*, 2023). Hal tersebut sejalan karena *e-book* bisa di simpan dalam bentuk file serta bisa di akses melalui perangkat *elektronik* (Morales *et al.*, 2023). *E-book* juga dapat dikembangkan menjadi *e-book* interaktif dengan maksud menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik (Zhang *et al.*, 2024). *E-book* interaktif sama halnya dengan *e-book*



namun *e-book* interaktif dapat memungkinkan adanya interaksi antara media *e-book* dengan penggunanya. *E-book* interaktif dapat dikemas dengan menarik tanpa menghilangkan fungsinya sebagai sumber pengetahuan (Arviansyah *et al.*, 2024).

E-book interaktif menghadirkan elemen-elemen berisi gambar, audiovisual, teks, grafis, video serta kuis dan memberikan interaksi berkreasi dan berkomunikasi terjadi dalam pembelajaran (Keedle *et al.*, 2024; Setiawan *et al.*, 2024). Pengimplemetasian *e-book* interaktif dapat memberikan dampak perkembangan berbagai keterampilan yang dibutuhkan peserta didik kedepannya (Grøver *et al.*, 2023). Namun agar *e-book* interaktif lebih sempurna dibutuhkan sebuah softwer pendukung pembuatan *e-book*.

Heyzine sebagai *software* yang digunakan dalam membuat *e-book* ini bisa memberikan pengalaman menarik dan interaktif (Muljo *et al.*, 2024). Heyzine pada dasarnya mempunyai fungsi utama yakni mengubah buku kedalam bentuk digital (Sahabuddin *et al.*, 2024; Rahmawati, 2019). Selain itu Heyzine juga memiliki kelebihan seperti bisa membalik halaman dengan bantuan foto, teks dan audio serta bisa memasukkan *link* video sehingga menyempurnakan konteks buku yang menarik dan interaktif (Firah *et al.*, 2024). Tata cara penggunaan Heyzine yang mudah yakni dapat dilakukan dengan menggunakan tautan yang diberikan guru membuat pembelajaran menggunakan Heyzine menjadi lebih praktis (Suciptaningsih & Andriyani, 2024). Heyzine dapat membantu menyajikan materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya secara visual dan interaktif. Hal tersebut terjadi karen Heyzine menyediakan fitur penambahan gambar, video serta adanya fitur gambar pop-up.

Adapun penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian ini ialah penelitian dari Haji & Muhammad, 2023 di mana hasil yang diperoleh menunjukkan *e-book* interaktif telah berhasil menyajikan materi dimana tanggapan peserta didik "sangat baik" terhadap penggunaan *e-book*. *E-book* juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk mempelajari fisika secara lebih mendalam. Penelitian berikutnya ialah penelitian yang dilakukan oleh Shiyamsayh & Yuliana, 2022 dimana hasil yang diperoleh menunjukkan tanggapan positif dari peserta didik. Penelitian selanjutnya yakni dari Chaniago, 2024 yang membahas e-modul berbasis Heyzine untuk pembelajaran sejarah dengan hasil peserta didik 32 orang berhasil mencapai kriteria ketuntasan.

Jika melihat penelitian terdahulu yang telah di jelaskan di atas terdapat perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini jika ditinjau dari beberapa aspek. pada penelitian sebelumnya yang membahas *e-book* interaktif materi yang diangkat bukan berkaitan dengan pembelajaran sejarah dan materi sejarah lokal sumatera selatan. kemudian penelitian tentang softwer Heyzine bukan membahas *e-book* interaktif serta materi yang di bahas ialah materi sejarah lokal sumatera selatan dengan materi penyebaran islam di palembang.

Sehingga pada penelitian ini mempunyai perbedaan dari penelitian sebelumnya baik dari subjek penelitian, lokasi penelitian dan materi yang diangkat. Subjek penelitian ini ialah peserta didik pada tingkat SMA berada di kelas X yang sedang menempu pembelajaran sejarah kemudian lokasi penelitian ini berada di SMA Negeri 1 indralaya Utara. Selanjutnya mengenai materi pada penelitian ini membahas mengenai sejarah lokal yang ada di sumatera selatan yakni tentang kerajaan Sriwijaya tepatnya membahas mengenai peninggalan kedatuan Sriwijaya. Adapun rumusan masalah pada artikel ini ialah bagaimana proses pengembangan *e-*



book interaktif menggunakan Heyzine pada materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya, bagaimana kevalidan dan kepraktisan *e-book* interaktif yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Metode Pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah suatu metode dengan hasil akhir berupa produk tertentu. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model penelitian Alessi & Trollip. Model pengembangan Alessi & Trollip mempunyai tiga tahapan yakni tahapan *planning* (perencanaan), *Design* (Mendesain model) dan *Development* (Pengembangan) (Lahinta, 2025). Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah wawancara, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, validasi ahli dan uji kepraktisan, kemudian teknik pengumpulan data pada artikel ini ialah wawancara, analisis karakteristik dan kebutuhan, uji alpha dan uji beta.

Tahap pertama Alessi & Trollip adalah perencanaan, tahap perencanaan merupakan tahap pertama dalam model pengembangan Alessi & Trollip. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui permasalahan dasar serta menentukan tujuan dari pengembangan sebuah media. Oleh karena itu pada tahap ini ada serangkaian langkah yang akan dilakukan seperti melakukan penetapan ruang lingkup penelitian produk, melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan dalam mengidentifikasi sebuah media yang dibutuhkan peserta didik. Tahap desain merupakan tahap kedua dalam pengembangan model Alessi & Trollip. Pada tahap ini *e-book* sudah mulai dirancang dengan melakukan penyesuaian dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Di tahap ini juga akan dijelaskan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana produk tersebut akan dikembangkan pada tahap berikutnya. Tahap ke tiga dalam model Alessi & Trollip ialah tahap pengembangan atau (*Development*). Pada tahap ini produk yang sudah dirancang akan digabungkan dengan komponen-komponen *e-book*. Setelah produk berhasil dibuat tahap yang dilakukan selanjutnya ialah melakukan uji kevalidan produk dengan melibatkan validator media, materi dan bahasa dan Uji kepraktisan produk dengan memberikan instrumen penilaian berupa angket. Angket respon guru terdiri dari indikator kelayakan isi, indikator media, indikator materi, indikator kebahasaan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari indikator tampilan bahan ajar, indikator ketertarikan bahan ajar pada peserta didik dan indikator isi materi. Kevalidan dan kepraktisan produk tersebut kemudian di analisis sehingga menghasilkan sebuah data yang menjadi hasil dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan *e-book* interaktif menggunakan Heyzine pada materi peninggalan Kedatuan Sriwijaya memanfaatkan prosedur dari model penelitian Alessi & Trollip. *Planning* merupakan tahapan awal yang harus dilakukan dalam model penelitian dan pengembangan Alessi & Trollip. Tahap ini terdiri dari penetapan ruang lingkup pengembangan produk, analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta penentuan dan pengumpulan sumber. Tahap ini bertujuan untuk menyusun perencanaan dalam membuat produk berupa *e-book* dengan penyesuaian terhadap kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti menggunakan analisis penetapan ruang lingkup pengembangan produk dan analisis karakteristik dan



kebutuhan peserta didik. Penetapan ruang lingkup pengembangan produk dengan cara melakukan wawancara bersama guru sejarah SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Wawancara bertujuan untuk mengetahui Ruang lingkup kurikulum dan materi serta kebutuhan peserta didik ketika dalam belajar sejarah di kelas sehingga dapat menentukan batasan materi yang akan di bahasa dalam produk *e-book* interaktif dan kebutuhan peserta didik ketika di kelas.

Dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara adalah kurikulum merdeka belajar dari hasil tersebut juga menunjukkan materi yang digunakan dalam penelitian ini relevan pada mata pelajaran sejarah pada Fase E yang merujuk pada peserta didik kelas X di Semester Genap. Materi Kerajaan Hindu Buddha di Nusantara merupakan Capaian pembelajaran pada Fase E, Namun pada penelitian ini materi berfokus pada Kedatuan Sriwijaya (Peninggalan Kedatuan Sriwijaya).

Setelah penetapan ruang lingkup pengembangan produk dilakukan dengan metode wawancara bersama pendidik mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, langkah selanjutnya yakni analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didiki menggunakan teknik angket melalui penyebaran *Google Form* yang diberikan kepada peserta didik. Angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas X.3 dan X.4 SMA Negeri 1 Indralaya Utara mempunyai 5 indikator. Pengisian angket tersebut didasari dari pengalaman peserta didik selama belajar sejarah di kelas. Berikut Pada Tabel 1. terdapat persentasi hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas X.3 dan X.4:

Tabel 1. Persentase Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik

Aspek	Perolehan Nilai	Katagori
Pedagogi	80,63%	Tinggi
Teknis	65,80%	Sedang
Kognitif	79,77%	Tinggi
Estetika	88,52 %	Tinggi
Materi	89,70%	Tinggi

Sehingga dari hasil analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada Tabel 1 bahwa pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik secara menyeluruh. Aspek pedagogis, menunjukkan bahwa kebutuhan dan karakteristik akan aspek pedagogi cukup tinggi sehingga, pendidik perlu menyesuaikan metode mengajar peserta didik agar peserta didik nyaman ketika belajar sejarah di lingkungan kelas. Pada aspek teknis, menunjukkan bahwa mereka sudah mampu dalam menggunakan alat bantu berupa media dengan menggunakan teknologi. Aspek kognitif menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik pada aspek kognitif tergolong tinggi sehingga, perlu peningkatan lingkungan kelas agar proses penyerapan informasi yang diberikan pendidik tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Aspek selanjutnya adalah aspek estetika yang menandakan bahwa peserta didik cenderung tertarik terhadap media interaktif dengan menggunakan teknologi digital dari pada media cetak biasa. Aspek materi menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan materi yang relevan sehingga perlu adanya penyesuaian terhadap sejarah lokal yang mendalam untuk kebutuhan peserta didik.



Mengumpulkan sumber pendukung dilakukan dengan tujuan untuk menambah kekayaan materi dan komponen yang akan dimasukkan ke dalam produk pembelajaran. Berdasarkan analisis kurikulum yang dilakukan sebelumnya, peneliti mulai mencari berbagai referensi yang berkaitan dengan materi peninggalan Kedatuan Sriwijaya. Dalam tahap ini, hal yang dilakukan adalah menghimpun informasi mengenai Kedatuan Sriwijaya yang diperoleh dari artikel, buku serta sumber lainnya. Hal tersebut dilakukan agar materi peninggalan Kedatuan Sriwijaya menjadi pengantar sebagai pemahaman awal sebelum memasuki materi utama.

Tahapan kedua dari model pengembangan *Alessi & Trollip* setelah tahapan *planning* adalah tahap desain. Tahap desain adalah tahapan merancang produk berupa *e-book* interaktif, tahap desain terdiri dari mengembangkan ide awal dengan menentukan tema yang akan menjadi produk *e-book* interaktif, penentuan materi tersebut di dasari dari analisis sebelumnya dimana peserta didik merasa penting mempelajari materi peninggalan Kedatuan Sriwijaya kemudian pada tahap ini komponen-komponen *e-book* sudah mulai di susun. Selanjutnya menentukan *software* produk yang dibutuhkan untuk membantu dalam mengembangkan suatu produk sehingga produk yang dikembangkan menjadi sempurna agar siap diberikan dan digunakan dalam penelitian. Pengembangan *e-book* membutuhkan beberapa *software* seperti Canva dan juga Heyzine sebagai *software* utama. Dan tahapan akhir pada tahap desain adalah membuat *Flowchart* dan *Storyboard*. Pada tahap ini produk yang telah di rancang akan disusun secara sistematis untuk menciptakan sebuah produk berupa *e-book* interaktif yang sempurna. Cuplikan storyboard produk *e-book* interaktif pada Tabel 2. berikut ini.

Tabel 2. Cuplikan Storyboard E-Book Interaktif

Tampilan	Teks	Keterangan
	Prasasti Karang Berahi	Terdapat kotak panjang menandakan sub judul
	Tempat Penemuan: Desa Karang Berahi, Kecamatan Pemenang, Kabupaten Merangin, Jambi.	Pada bagian ini terdapat gambar Prasasti Karang Berahi
	Tempat Penyimpanan: Desa Karang Berahi pada sebidang tanah beratap	Di atas gambar prasasti terdapat keterangan prasasti
	Aksara: Pallawa Akhir Bahasa: Melayu Kuno Tahun: VII Masehi Raja: - Dimensi: Panjang 90 cm, Lebar 90 cm, Tinggi 10 cm	Di bawah gambar prasasti terdapat keterangan nama prasasti dan sumber
		Terdapat kotak putih sebagai petunjuk penggunaan
		Halaman 41 menunjukkan keterangan halaman

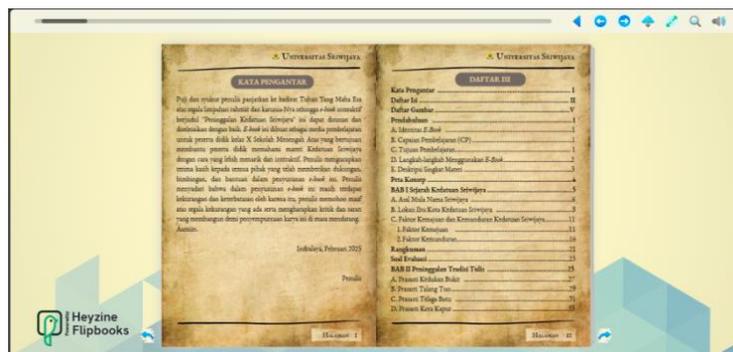
Pada Tabel 2 terdapat cuplikan storyboard terdapat alur isi materi yang ada pada e-book. Penyusunan storyboard dilakukan untuk memastikan bahwa setiap halaman e-book tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Development* (Pengembangan) merupakan tahapan terakhir yang harus dilewati pada model pengembangan *Alessi & Trollip*. Setelah tahap desain dilewati yang meliputi langkah-langkah seperti mengembangkan ide awal pengembangan produk,

menentukan *software* produk, membuat *Flowchart* dan *Storyboard* maka tahap selanjutnya yang dilakukan ada melakukan tahap pengembangan (*development*) dengan cara membuat bahan berupa materi dan disusun dari berbagai sumber pendukung yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya untuk kemudian dimasukkan kedalam *e-book*. Materi dibuat berdasarkan ruang lingkup pembahasan yang dikaitkan pada hasil wawancara di tahap sebelumnya. Kemudian, Pada tahap ini hal yang dilakukan ialah mempersiapkan gambar peninggalan Kedatuan Sriwijaya yang diambil dari Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya dan juga internet. Gambar-gambar tersebut akan di kelompokkan kedalam peninggalan tradisi tulis, peninggalan kemaritiman, peninggalan perdagangan dan peninggalan keagamaan. Setelah menyelesaikan materi dan komponen-komponen *e-book* pada tahap sebelumnya hal selanjutnya yang dilakukan adalah membuat *e-book*. Dalam membuat produk berupa *e-book* interaktif terdapat beberapa tahapan seperti merancang *e-book* pada aplikasi Canva, mengonversi file ke website Heyzine, membuat fitur interaktif.



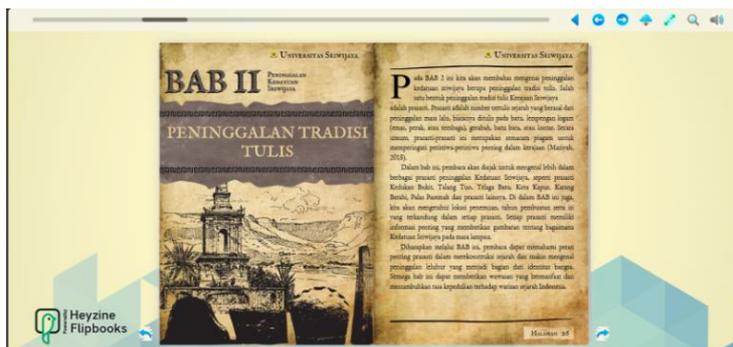
Gambar 1. Tampilan Awal E-Book pada Website Heyzine.

Pada Gambar 1 Ditampilkan hasil design awal e-book atau cover e-book dari website Heyzine. Di tampilan awal ini tidak hanya menampilkan cover saja tetapi terdapat navigasi yang berguna untuk membalik halaman, memperbesar tampilan e-book serta audio.



Gambar 2. Tampilan Kata Pengantar dan Daftar Isi.

Pada Gambar 2 Memperlihatkan komponen e-book berupa kata pengantar dan daftar isi kedua komponen tersebut merupakan komponen wajib yang ada dalam e-book.



Gambar 3. Tampilan pada bagian BAB di *E-Book*.

Pada Gambar 3 Menampilkan salah satu bab dalam e-book interaktif yang dikembangkan. Pada bab tersebut terdapat cover bab serta adanya kalimat pengantar sebelum memasuki materi utama.

Uji alpha merupakan tahapan dalam pengembangan *e-book* interaktif menggunakan Heyzine. Uji alpha atau disebut juga uji validasi digunakan untuk melihat kevalidan suatu produk yang dikembangkan sebelum di uji cobakan pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini uji alpha atau uji validasi terdapat tiga tahapan yaitu validasi media, validasi materi dan validasi bahasa yang harus dilewati. Berdasarkan hasil validasi media, materi dan bahasa yang telah di jabarkan di atas bahwa *e-book* interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan skor rata-rata pada validasi media yang berada pada katagori sangat valid, validasi materi yang berada pada matagori sangat valid, serta validasi bahasa yang berada pada katagori Valid, pada Tabel 3. disajikan hasil rata-rata rekapitulasi nilai hasil validasi ahli.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Media	97,22 %	Sangat valid
2	Materi	81,25 %	Sangat Valid
3	Bahasa	71,42 %	Valid
	Rata-rata	83,30%	Sangat Valid

Setelah tahap uji alpha dilakukan dengan melibatkan tiga vaidator ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, langkah selanjutnya ialah melakukan revisi yang didasari komentar dan saran dari validator. Saran dan komentar dari ahli media seperti merapikan teks, sedangkan ahli materi memberikan saran untuk merapikan peta konsep serta perbaikan soal. Komentar dan saran terakhir dari ahli bahsa berupa penyesuaian kalimat sesuai pedoman, penggunaan simbol yang benar serta perbaikan kalimat konjungsi, di antara ahli media dan materi ahli bahasa lebih banyak memberikan saran oleh karena itu ahli bahasa berada pada katagori valid. Komentar dan saran tersebutlah yang menjadi acuan untuk melakukan revisi terhadap produk berupa *e-book* interaktif menggunakan Heyzine dalam rangka menyempurnakan produk agar lebih valid dan siap digunakan pada tahapan selanjutnya.

Tahap uji beta merupakan tahap mengujicobakan *e-book* interaktif yang sudah direvisi sesuai saran dari para ahli, tahap uji coba beta bertujuan untuk mengetahui kepraktisan *e-book* interaktif yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan setelah melewati tahapan revisi yang merupakan hasil dari uji beta melalui validator ahli. Lokasi yang dipilih yaitu SMA Negeri 1 Indralaya Utara yang beralamat di Jl.

Pesirah Mat Nang, Tanjung Pering Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan. *E-book* interaktif menggunakan Heyzine diujicobakan kepada seorang guru dan peserta didik yang berjumlah 69 jumlah peserta didik tersebut merupakan peserta didik kelas X.3 yang berjumlah 33 peserta didik dan X.4 yang berjumlah 36 peserta didik.

Pada tahap uji coba pengisian angket respon guru terdapat 4 indikator yang dinilai seperti indikator kelayakan isi, indikator media, indikator materi, indikator kebahasaan. Pengisian angket respon guru dilakukan sebelum uji coba terhadap peserta didik. guru yang menjadi responden diminta memberikan penilaian melalui angket yang sudah disediakan, kemudian guru responden memberikan penilaian dengan cara mencentang pada kolom ya atau tidak pada lembar angket. Pada tahap ini juga guru diperbolehkan memberikan saran dan kritik terhadap *e-book* yang dikembangkan peneliti. Hasil pengisian angket respon guru di sajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengisian Angket Respon Guru

Indikator yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Katagori
Kelayakan isi	3	3	100	Sangat Praktis
Media	7	7	100	Sangat Praktis
Materi	1	1	100	Sangat Praktis
Kebahasaan	2	2	100	Sangat Praktis
Jumlah	13	13	100	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4 menyatakan seluruh indikator penilaian mendapat persentase 100% dengan katagori sangat praktis. Pernyataan tersebut menjadi alasan untuk menindak lanjuti penelitian, yaitu mengujicobakan bahan ajar yang dikembangkan kepada peserta didik.

Uji coba pengisian angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap *e-book* interaktif yang dikembangkan. Penilaian ini mencakup beberapa indikator seperti indikator tampilan media, daya tarik media bagi peserta didik, dan isi materi yang disajikan. Uji coba produk *e-book* interaktif melibatkan peserta didik kelas X.3 dan X.4 SMA Negeri 1 Indralaya utara. Proses pengumpulan data dalam uji coba ini menggunakan angket respon dengan skala Guttman. Pada skala ini, setiap jawaban “Ya” diberi skor 1, sedangkan “Tidak” diberi skor 0. Hasil olah data angket respon di kelas X.3 disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Olah Data Angket Respon Kelas X.3

Indikator Yang dinilai	Skore perolehan	Total skor	Persentase %	Katagori
Tampilan Media	196	198	98,9	Sangat Praktis
Ketertarikan media pada peserta didik	197	198	99,4	Sangat Praktis
Isi Materi	164	165	99,3	Sangat Praktis
Jumlah	557	561	99,2	Sangat Parktis

Berdasarkan Tabel 5 Hasil penelitian angket respon peserta didik yang diberikan pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Indralaya Utara memperoleh skor sebesar 557 dengan persentase 99,2 % yang masuk katagori sangat praktis. Peserta didik juga memberikan komentar positif terhadap *e-book* yang dikembangkan seperti sangat bagus dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa *e-book* interaktif dinilai layak oleh pesert didik untuk digunakan dalam kegiatan



pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan olah data pada kelas X. 4. Berikut hasil olah data angket respon yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Olah Data Angket Respon Kelas X.4

Indikator Yang dinilai	Skore perolehan	Total skor	Persentase %	Katagori
Tampilan Media	211	216	97,6	Sangat Praktis
Ketertarikan media pada peserta didik	208	216	96,2	Sangat Praktis
Isi Materi	177	180	98,3	Sangat Praktis
Jumlah	596	612	97,3	Sangat Parktis

Berdasarkan Tabel 6 hasil penelitian angket respon peserta didik yang diberikan pada kelas X.4 SMA Negeri 1 Indralaya Utara, memperoleh skor sebesar 596 dengan persentase 97,3 % yang masuk katagori sangat praktis. Peserta didik juga memberikan komentar positif terhadap *e-book* yang dikembangkan seperti sangat keren dan mudah dipahami. Salah satu peserta didik juga bertanya bagaimana cara membuat *e-book* tersebut. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif dinilai layak oleh pesert didik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penilaian angket yang telah diberikan kepada guru dan peserta didik kemudian direkapitulasi menjadi satu kesimpulan dalam bentuk tabel. Rekapitulasi hasil lembar angket respon tersebut ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Angktet Respon Guru dan Peserta didik

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase %	Katagori
Respon Guru	13	13	100	Sangat Praktis
Respon Peserta didik kelas X.3	557	561	99,2	Sangat Praktis
Respon Peserta didik Kelas X.4	596	612	97,3	Sangat Praktis
Jumlah	1166	1186	98,3	Sangat Praktis

Berdasarkan perolehan nilai pada tabel 7. yang mendapatkan persentase 98,3 % dan berkatagori sangat praktis menunjukkan bahwa *e-book* interaktif menggunakan Heyzine berada dalam kriteria angket yakni sangat praktis, oleh karena itu dapat disimpulkan bahawa *e-book* interaktif menggunakan Heyzine yang dikembangkan termasuk katagori sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Seperti yang dijelaskan oleh Aretha Amelia dan Dinar Maftukh Fajar (2021) berpendapat bahwa produk *e-book* interaktif menjadi sumber belajar mandiri sehingga memudahkan peserta didik untuk memahmi materi dengan mudah (Amalia & Fajar, 2021). Berdasarkan pengamatan dari peneliti selama mengujicobakan produk dan pengisian angket produk yang dikembangkan, mendapatkan perhatian dan respon positif dari peserta didik terhadap tampilan visual, pop-up serta vidio. Dimana pendapat tersebut selaras dengan Wibowo & Fitriyanti (2024) yang menjelaskan rangsangan yang menarik mampu memunculkan respon yang diharapkan berupa minat belajar dan perhatian peserta didik (Wibowo & Fitriyanti, 2024). Sehingga dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif dikategorikan sangat valid serta sangat praktis untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada pembelajaran sejarah.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *e-book* interaktif menggunakan Heyzine sangat layak untuk digunakan dengan bukti validasi media, materi dan bahasa mempunyai rata-rata sebesar 83,30% yang masuk kategori sangat valid. Kemudian dari hasil analisis respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa hasil olah data respon guru dengan rata-rata sebesar 98,3 % dan masuk kategori sangat praktis. Kevalidan dan kepraktisan yang berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis menunjukkan bahwa produk *e-book* interaktif dengan menggunakan Heyzine dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., & Fajar, D. M. (2021). Pengembangan E-book Interaktif Sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Materi Pemuaian Kelas VII SMP/MTs. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(2), 88–95. <https://doi.org/10.35719/vektor.v2i2.46>
- Arviansyah, M. R., Safitri, S., Syarifuddin, & Alfiandra. (2024). Digitalizing History: Development of E-Module for History Learning on the Subject of Japanese Colonialism Period in Indonesia. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 31–50. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Chaniago, A. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Materi Penyebaran Islam di Palembang Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 11 Palembang [Universitas Sriwijaya]. In *Universitas Sriwijaya*. <https://repository.unsri.ac.id/29681/>
- Delfi, I., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4658994>
- Dhita, A. N., Rol Asmi, A., Reza Pahlevi, M., Aderoben, A., & Lazio Rianda, I. (2022). Pengembangan buku teks Sejarah lokal Kota Palembang. 2022, 9(3), 328–338.
- Firah, J. Al, Miranti, M. G., Romadhoni, I. F., & Pangesthi, L. T. (2024). Pengembangan E-modul Hidangan Kentang dan Pasta Berbasis Heyzine Flipbooks Untuk Siswa SMK Kuliner. 9, 1731–1738.
- Grøver, V., Snow, C. E., Evans, L., & Strømme, H. (2023). Overlooked advantages of interactive book reading in early childhood? A systematic review and research agenda. *Acta Psychologica*, 239(July). <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103997>
- Haji, N. A., & Muhammad, N. (2023). E-Book Interaktif Materi Usaha dan Energi (eIUE) untuk Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(1), 15–22. <https://doi.org/10.30599/jti.v15i1.2097>
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 289–297. <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/150>



- Hudaidah, Susanti, R., & Andriani, D. S. (2021). *Building a Love Character of the Cultural Environment Through Historical Learning*. 524(Icce 2020), 118–124. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210204.018>
- Keedle, H., Young, K., Arundell, F., & Burns, E. (2024). Midwifery student engagement with digital interactive books: A cross sectional survey. *Women and Birth*, 37(6), 101826. <https://doi.org/10.1016/j.wombi.2024.101826>
- Komariah, A., & Halimah, N. (2022). Ragam Pemanfaatan Buku Teks Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kota Bitung Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(2), 180. <https://doi.org/10.30984/jii.v16i2.2045>
- Lahinta, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo Abstrak*. 5(1).
- Lestari, Y., & Safitri, S. (2023). Development of Google Sites Website-Based Learning Media for Local History Material in Class XI SMA N 1 Tanjung Raja. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(3), 548. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i3.7519>
- Mansor, A., & Jamaludin, K. A. (2024). The Level of Knowledge and Readiness of Teachers and Their Relationship to The Implementation of 21st Century Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(1), 980–994. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i1/20634>
- Marshelina, D., & Safitri, S. (2024). Studi dampak perkembangan iptek bagi pendidikan. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 20–31.
- Morales, U., Joanan, S., & Julia, H. (2023). Development of Arabic E-Book Media Based on Flip PDF Professional Application for Students. *Journal International of Lingua and Technology*, 2(1), 40–59. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v2i1.243>
- Muljo, A., Anggreni, F., & Maulida, S. (2024). Pengembangan E-Modul Persamaan Lingkaran Kelas XI SMA Dengan Menggunakan Aplikasi Heyzine. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 8(1), 113–121. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v8i1.8368>
- Pahlawan, R., . I., & . S. (2021). Developing an Interactive Digital Handout for Momentum and Impulse Material Physics in High Schools. *Journal of Education Technology*, 5(1), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.31719>
- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., Yusuf, S., Supriyanto, Alian, & Dhita, A. N. (2021). Pendampingan Materi Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Bagi Guru Sejarah SMA Se-Kota Lubuklinggau. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 17. <https://doi.org/10.29300/mjppm.v10i1.3863>
- Pahlevi, M. R., & Yusuf, S. (2023). Sosialisasi Tinggalan Sriwijaya Di Kota Palembang Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Tingkat SMA Se-Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 6(April), 47–56.
- Putri, H. R., Aria Yuliantri, R. D., & Hudaidah, H. (2023). Pengembangan Buku Digital Kerajaan Sriwijaya Berbasis Flip Book Maker Untuk Siswa Sekolah



- Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 11(1), 63. <https://doi.org/10.24127/hj.v11i1.6937>
- Sahabuddin, E. S., Hartono, & Kaltsum, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 01(01), 219–232.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Saifudin Zuhri, M., Chusniyah, T., & Muslihati. (2023). Buku Digital untuk Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 95–105. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25674>
- San, F. Y. G., Mardiana, P., Safitri, S., & Ardiansyah, T. (2024). Efektivitas pembelajaran sejarah berbasis kuis interaktif. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Santing, V. E., van der Zee, S., Klaver, L. T., de Brouwer, J., & Sins, P. H. M. (2024). The long-term effect of alternative education on self-regulated learning: A comparison between Montessori, Dalton, and traditional education. *Studies in Educational Evaluation*, 83(June), 101380. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101380>
- Sari, S. E., Pahlevi, M. R., & Safitri, S. (2024). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis VistaCreate dengan Pendekatan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14, 265–274.
- Sari, & Safitri, S. (2022). Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 130–142. <https://doi.org/10.25078/aw.v7i2.927>
- Setiawan, R., Gusriyanti, D. A., Nugroho, A., Winanto, E. A., Jusia, P. A., & Jambi, P. (2024). Workshop Peningkatan Kualitas Konten Wisata Dengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPMU)*, 3(2), 119–124. <https://doi.org/10.33998/jpmu.v3i2>
- Shiyamsayh, F. S. F., & Yuliana. (2022). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Respirasi Seluler Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa SMA Kelas XII. *Bioedu*, 11(2), 492–501. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10, 231–243.
- Suciptaningsih, O. A., & Andriyani, F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Melalui Heyzine Flipbook Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 5 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 4853–4861.



- Susanti, R., Fathiah, H., Mariyani, M., Hidayanti, M., & Oktarina, T. (2024). Analisis Peninggalan Keagamaan Hindu-Buddha di Kedatuan Sriwijaya: Perspektif Sosio-Kultural. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 8(1), 160–172. <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i1.23821>
- Syarifuddin, S., Amelia, M. R., & Hudaidah, H. (2022). Implementasi Bahan Ajar Media Autoplay Studio 8 Materi Motif Batu Nisan Di Kesultanan Palembang Darussalam. *Akademika*, 11(02), 215–225. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2003>
- Taufiqurrahman, M. (2023). Pembelajaran Abad 21 Berbasis Kompetensi 4C di Perguruan Tinggi. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.32616/pgr.v7.1.441.78-90>
- Tea, F. G., Syarifuddin, S., & Asmi, A. R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Akademika*, 11(02), 255–268. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2006>
- Wibowo, W. P., & Fitriyanti, A. N. (2024). Paradigma Behaviorisme dalam Menyikapi Urgensi Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 209–215.
- Yosimayasari, S. (2021). Pengembangan mobile game untuk pembelajaran pada materi larutan penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 94–105. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.37561>
- Zhang, Y., Xiang, X., Chen, K., & Xu, Z. (2024). An individuality-oriented interactive architectural system for children with emotional/behavioral disorders. *Frontiers of Architectural Research*, 13(6), 1423–1434. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2024.06.004>

