



## Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Heyzine Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar

Chrysanda Alya Zahra<sup>1\*</sup>, Mira Mirawati<sup>1</sup>, Fitri Anjaswuri<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2255>

### Article Info:

Received : 17 Juni 2026  
Revised : 30 Juni 2026  
Accepted : 05 Juli 2026  
Published : 10 Juli 2026

### Correspondence:

Chrysanda Alya Zahra

Phone: +628568295982

**Abstract:** Development of Digital Instructional Materials Using Heyzine Flipbook to Improve Students' Learning Motivation on the Topic of Mutual Cooperation in the Surrounding Environment. Students' learning motivation in the topic of Mutual Cooperation in the Surrounding Environment was found to be relatively low. Based on the results of the initial classroom observations, this condition was indicated by students' low enthusiasm during the learning process, the limited use of digital teaching materials, and the predominance of conventional teaching methods. Therefore, this study aimed to develop digital teaching materials using heyzine flipbook and examine their feasibility and effectiveness for elementary school learning. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects consisted of 36 fifth-grade students of SD Negeri Krack 01, selected using a random sampling technique. The research instruments included expert validation sheets (content, language, and media), teacher and student response questionnaires, and a learning motivation questionnaire. The validation results showed average scores of 98% from the content expert, 86% from the language expert, and 98% from the media expert, indicating that the product was highly feasible. The limited field trial showed teacher responses of 98% and student responses of 88.6%, both categorized as highly practical. The N-Gain analysis yielded an average score of 0.71, which falls into the high category. Therefore, the digital teaching materials developed using heyzine flipbook were found to be feasible, practical, and effective in improving the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri Krack 01.

**Keywords:** ADDIE Model; Digital Instructional Materials; Heyzine Flipbook; Learning Motivation.

**Citation:** Zahra, C. A., Mirawati, M., & Anjaswuri, F. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Heyzine Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3381-3389. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2255>

## Pendahuluan

Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu nilai yang perlu ditanamkan sejak dini adalah gotong royong karena dapat mengembangkan sikap kerja sama, kepedulian sosial, dan tanggung jawab peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Pernyataan tersebut sejalan dengan

Mulyani *et al.* (2020) yang menyatakan bahwa penanaman nilai gotong royong mulai dari usia dini sangat penting untuk dilakukan. Melalui penanaman nilai gotong royong, peserta didik diharapkan mampu membangun kesadaran untuk bekerja sama, saling membantu, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V,

Email: [chrysandaaz@gmail.com](mailto:chrysandaaz@gmail.com)

sebagian besar peserta didik menunjukkan antusias yang rendah selama pembelajaran dan kurang tertarik menggunakan bahan ajar yang tersedia. Selain itu, penggunaan bahan ajar yang masih bersifat konvensional menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Menurut Manik *et al.* (2024), motivasi belajar menjadi landasan penting bagi peserta didik dalam mencapai keberhasilan akademik. Rendahnya motivasi belajar dapat menghambat keterlibatan peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sazidah *et al.* (2023) yang mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun luar diri peserta didik, yang mampu mendorong semangat dan keinginan belajar serta mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah pengembangan bahan ajar digital. Yulaika *et al.* (2020) menyatakan bahwa bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang disajikan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, laptop, dan komputer guna menunjang proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih fleksibel, mandiri, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital adalah *heyzine flipbook*. Menurut Auwaliah *et al.* (2023) berpendapat bahwa *heyzine flipbook* merupakan situs web yang dapat mengubah file *PDF* menjadi majalah digital, *flipbook*, *notebook* digital, maupun brosur interaktif. Platform ini dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, audio, video, animasi, serta tautan interaktif, yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan *heyzine flipbook* memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena mendukung penyajian berbagai elemen multimedia, seperti animasi, gambar, video, dan tautan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Erniwati *et al.*, 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Tifani, Nugraha dan Karlina (2024) menunjukkan bahwa

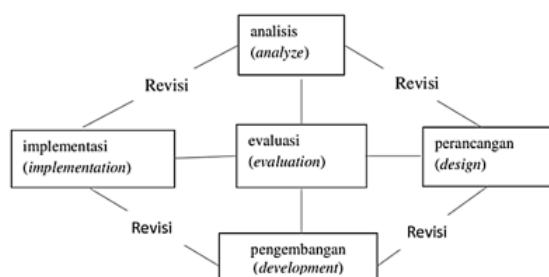
penggunaan media pembelajaran *flipbook* mampu mendukung terciptanya pembelajaran IPAS yang mendorong keaktifan peserta didik melalui penerapan prinsip terdiferensiasi, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih beragam dan disesuaikan dengan minat serta kebutuhan peserta didik. Sementara itu, Nafingah dan Suciptaningsih, (2024) mengemukakan bahwa bahan ajar berbantuan *heyzine flipbook* ini layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu membantu penyampaian materi secara efektif.

Selain itu, Fitriyah, Suciptaningsih dan Mashfufah, (2024) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis *flipbook* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan belajar peserta didik. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPAS. Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar, masih terbatas. Selain itu, penelitian yang menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas bahan ajar digital tersebut secara terpadu juga masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menilai efektivitas penggunaannya (Rahayu, 2025). Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)* yang merupakan suatu desain instruksional yang berfokus pada proses pembelajaran individu dengan tahapan yang sistematis yang didasarkan pada teori pengetahuan dan pembelajaran manusia (Siregar dan Rhamayanti, 2025). Model ini dipilih karena pendekatannya yang sistematis dan terstruktur, di mana setiap fase saling berkaitan, serta mengandalkan analisis dan evaluasi berbasis data untuk menghasilkan produk relevan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara terukur. Tahapan pengembangan model *ADDIE* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Diagram tahapan ADDIE (Aisyah & Srigustini, 2023)

Tahap pertama yang dilakukan adalah *analyze*, tujuannya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi peserta didik pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Kegiatan pada tahap ini meliputi observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V dan peserta didik kelas V SD Negeri Kracak 01, serta analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan dan penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran belum optimal sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang produk yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi sesuai capaian pembelajaran, penyusunan alur penyajian materi, perancangan tampilan bahan ajar digital, pemilihan gambar dan video pendukung, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons guru, angket respons peserta didik, dan angket motivasi belajar peserta didik.

Tahap *development* atau pengembangan dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar digital menggunakan platform *heyzine flipbook* berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Produk yang dikembangkan memuat materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar yang dilengkapi dengan gambar, video, latihan soal, serta elemen interaktif lainnya. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar revisi produk sehingga bahan ajar yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan media.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik kelas V SD Negeri Kracak 01. Uji coba terbatas melibatkan 12 peserta didik untuk memperoleh masukan awal terkait penggunaan produk. Setelah dilakukan perbaikan, produk diimplementasikan pada uji coba penelitian yang melibatkan 24 peserta didik. Pada tahap ini dilakukan

pengumpulan data berupa respons guru, respons peserta didik, serta data motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital. Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen angket motivasi belajar terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan kesesuaian indikator, isi, dan bahasa yang digunakan.

Tahap terakhir adalah *evaluation* yang dilakukan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, respons guru, respons peserta didik, serta hasil angket motivasi belajar. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.

Subjek penelitian ini terdiri atas validator ahli, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SD Negeri Kracak 01. Validator terdiri atas dua ahli materi, satu ahli bahasa, dan satu ahli media. Validator ahli bertugas menilai kelayakan bahan ajar digital yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, bahasa, dan media. Selain itu, validator ahli materi juga melakukan validasi terhadap instrumen angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian. Guru kelas V berperan sebagai responden untuk menilai kepraktisan penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran. Adapun peserta didik berperan sebagai responden untuk menilai kepraktisan produk melalui angket respons peserta didik serta sebagai subjek penelitian untuk mengukur efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan motivasi belajar. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 36 orang, yang terdiri atas 12 peserta didik pada uji coba terbatas dan 24 peserta didik pada uji coba penelitian. Pemilihan peserta didik dilakukan menggunakan teknik *random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pengembangan bahan ajar. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respons guru, respons peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung lainnya.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa komentar, kritik, dan saran yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru, dan peserta didik. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket



motivasi belajar telah divalidasi oleh ahli materi dan memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli, respons guru, respons peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik. Data hasil validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik dianalisis menggunakan skala *likert*, dengan rentang angka 1 hingga 5. Setiap skor pada skala *Likert* menunjukkan penilaian, yaitu skor (1) Sangat Tidak Layak, skor (2) Kurang Layak, skor (3) Cukup Layak, skor (4) Layak, dan skor (5) Sangat Layak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut (Qouri, 2023):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

#### Keterangan:

*P* = Persentase

*F* = Jumlah skor hasil pengumpulan data

*N* = Skor maksimal

Untuk mengukur peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar digital, dilakukan analisis *N-Gain* terhadap skor motivasi belajar peserta didik. Menurut Wahab *et al.* (2021) peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dihitung menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas bahan ajar digital yang dikembangkan.

## Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Produk dikembangkan melalui lima tahap model *ADDIE*. Bahan ajar digital dirancang dengan memadukan teks, gambar, video pembelajaran, latihan soal, serta elemen interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Tampilan produk disusun sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar agar materi lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari. Validasi bahan ajar digital dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media

untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.



**Gambar 2.** Tampilan Cover Bahan Ajar Digital Menggunakan *Heyzine Flipbook*

Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* memperoleh persentase sebesar 98% dari ahli materi, 86% dari ahli bahasa, dan 98% dari ahli media. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Bahan Ajar Digital

| Validator   | Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli materi | 98%        | Sangat Layak |
| Ahli bahasa | 86%        | Sangat Layak |
| Ahli media  | 98%        | Sangat Layak |

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa aspek kesesuaian materi, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran telah dinilai sesuai oleh validator. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Kosasih (2021) yang menegaskan bahwa bahan ajar memuat inti pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum serta mengajarkan peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu melalui metode pembelajaran yang sistematis dan jelas. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan penyajian materi agar lebih sistematis dan kontekstual. Seluruh saran tersebut telah ditindaklanjuti melalui revisi sebelum bahan ajar diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 86%, yang

merupakan persentase terendah dibandingkan validator lainnya, meskipun masih berada pada kategori sangat layak.

Persentase tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek kebahasaan yang perlu disempurnakan, seperti penggunaan kalimat yang lebih efektif, perbaikan ejaan dan tanda baca, serta penyesuaian bahasa agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Seluruh masukan dari validator telah digunakan sebagai dasar revisi sehingga kualitas kebahasaan bahan ajar menjadi lebih baik. Tampilan bahan ajar disusun secara menarik melalui penggunaan ilustrasi gambar, warna, serta tata letak yang sistematis sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sahida dan Jufinda (2024) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital mampu merubah peran peserta didik yang semula pasif menjadi lebih aktif serta memiliki ketertarikan pada materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, desain visual yang menarik menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya persentase kelayakan bahan ajar digital yang dikembangkan. Temuan ini didukung oleh penelitian Putra, Yulianti, dan Fitriawan (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar *flipbook* digital sangat tepat digunakan pada tingkat sekolah dasar karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Nafingah dan Suciptaningsih (2024) yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dan kelayakan tersebut menunjukkan bahwa materi tersebut diterima peserta didik dengan baik. Persamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* mendukung penyajian materi yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, sehingga bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* dinilai layak digunakan sebagai bahan ajar pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar berdasarkan validasi ahli.

Kepraktisan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah penggunaan produk dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan dalam aspek akses, penggunaan, dan penyajian materi. Hasil penilaian kepraktisan bahan ajar digital disajikan pada Tabel 2.

Berdasarkan hasil angket respons guru diperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori "Sangat Praktis". Kepraktisan bahan ajar digital ini terlihat dari kemudahan akses melalui perangkat digital, penyajian materi yang runtut, serta tampilan yang

sistematis sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Digital

| Responden     | Persentase | Kategori       |
|---------------|------------|----------------|
| Guru          | 98%        | Sangat Praktis |
| Peserta didik | 88,6%      | Sangat Praktis |

Penggunaan *heyzine flipbook* juga tidak memerlukan langkah yang rumit, sehingga guru dapat menggunakan bahan ajar digital secara langsung untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan lebih efisien. Hal ini juga didukung oleh pendapat Andika (2023) yang menyatakan bahwa *heyzine flipbook* tidak perlu mengunduh aplikasi sehingga dapat dibuka melalui *google chrome*. Pendapat tersebut diperkuat oleh Daniyah dan Yuni (2024) yang menyatakan bahwa *heyzine flipbook* adalah *platform* yang tersedia dan dapat diakses gratis ataupun berbayar tanpa memerlukan pemasangan aplikasi. Selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi, bahan ajar digital juga memperoleh respons sangat praktis dari peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa bahan ajar mudah dioperasikan, materi mudah dipahami melalui penyajian yang sistematis, serta tampilan visual yang menarik dan adanya gambar, video, serta audio membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian, kepraktisan bahan ajar tidak hanya ditunjukkan dari kemudahan penggunaan oleh guru, tetapi juga dari kemudahan peserta didik dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran.

Bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas tersebut, mempermudah temuan tersebut sesuai dengan pendapat Pratiwi *et al.* (2022) bahwa teknologi digital dapat membantu peserta didik mengakses materi pelajaran kapan saja dan dimana saja, serta sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan belajarnya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Banasari, Nurfadilah, dan Akmal (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan pada abad ke-21 sangat memerlukan pemanfaatan teknologi di dalamnya karena akan mempermudah dan mendukung keberhasilan dalam dunia Pendidikan.

Kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya tingkat kepraktisan bahan ajar digital yang dikembangkan. Maka dari itu, bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* dinilai praktis untuk digunakan selama pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sekaligus memberi kesempatan pada peserta didik

untuk belajar dengan fleksibel dan mandiri. Efektivitas bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik diketahui melalui perbandingan skor angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk. Efektivitas produk dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis N-Gain disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Analisis N-Gain

| Data                    | Nilai  |
|-------------------------|--------|
| Rata-rata skor pretest  | 68,46  |
| Sata-rata skor posttest | 83,42  |
| Rata-rata N-Gain        | 0,71   |
| Kategori                | Tinggi |

Berdasarkan perhitungan nilai N-Gain, diperoleh hasil sebesar 0,71 yang termasuk dalam kriteria “Tinggi”. Selanjutnya, nilai tersebut dikonversi ke dalam %N-Gain dan memperoleh hasil sebesar 71% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar terjadi karena bahan ajar yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Pratiwi *et al.* (2022) yang berpendapat bahwa dengan menggunakan bahan ajar digital sebagai media pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dapat mendukung peningkatan pemahaman dan kemampuan mengingatnya. Penggunaan ilustrasi gambar, tampilan yang menarik, serta penyajian materi yang disesuaikan dengan kebutuhan akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung pendapat Hasanah *et al.* (2024) bahwa penggunaan bahan ajar digital yang interaktif dapat membantu meningkatkan minat, motivasi bahkan hasil belajar peserta didik dengan baik. Kedua hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Abnisa (2024) terkait pentingnya motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar, yaitu meningkatkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman materi. Bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan menggunakan bahan ajar konvensional atau cetak. Temuan ini sesuai dengan ayang dikatakan Lestari, Kuswoyo dan Andriyanto (2025) bahwa *heyzine flipbook* menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan bahan ajar memuat informasi yang lebih beragam melalui integrasi gambar, video,

tautan, dan sumber belajar lainnya dibandingkan bahan ajar cetak. Keberagaman fitur tersebut memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif yang kemudian turut mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rais *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital yang efektif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik di lingkungan sekolah, serta penelitian Meilinda, Sunaengsih, dan Sujana (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* terbukti cukup efektif digunakan dalam pembelajaran materi gotong royong di lingkungan sekitar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* juga mendukung kebutuhan peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital mempermudah penerapan pembelajaran yang lebih personal, di mana peserta didik dapat belajar menyesuaikan proses belajar dengan kecepatan dan gaya belajar yang dimilikinya (Pratiwi *et al.*, 2022).

Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* mampu menjalankan fungsi motivasi dalam pembelajaran. Menurut Sardiman dalam Lestari (2020), motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penyaring tindakan peserta didik dalam belajar. Penyajian materi yang interaktif melalui gambar, video, audio, dan aktivitas pembelajaran mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran, mengarahkan perhatian mereka pada tujuan pembelajaran, serta membantu peserta didik memusatkan aktivitas belajarnya pada materi yang dipelajari. Dengan demikian, karakteristik bahan ajar digital yang dikembangkan mendukung terbentuknya motivasi belajar yang lebih baik.

Bahan ajar ini dapat diakses melalui perangkat digital secara fleksibel sehingga mempermudah guru dan juga peserta didik dalam penggunaannya baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini selaras dengan hasil temuan Lestari dan Suciptaningsih (2024) mengenai kemudahan menggunakan *heyzine flipbook* dalam mempermudah peserta didik karena sifatnya yang praktis sehingga dapat diakses dimana saja melalui perangkat digital peserta didik. Maka dari itu, pembelajaran dengan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* ini juga mendukung pembelajaran yang lebih inovatif yang memanfaatkan teknologi modern (Nurjannah & Pandika (2025).

Selain memiliki berbagai keunggulan, bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* juga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Produk ini dapat



dikembangkan pada materi pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda dengan menyesuaikan isi materi dan karakteristik peserta didik. Bahan ajar dapat dikembangkan dengan penambahan fitur audio, video dan latihan interaktif yang lebih bervariasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Potensi tersebut didukung oleh Tifani, Nugraha dan Karlina (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat menunjang pembelajaran yang menerapkan prinsip diferensiasi sehingga mampu mengakomodasi minat dan kebutuhan peserta didik yang beragam. Selain itu, karakteristik bahan ajar digital yang fleksibel dan mudah diperbarui memungkinkan isi maupun fitur pada bahan ajar untuk terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penggunaan bahan ajar digital memerlukan perangkat digital dan koneksi internet yang stabil sehingga tidak semua peserta didik dapat mengakses bahan ajar secara optimal. Kedua, materi yang dikembangkan hanya berfokus pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar sehingga penggunaan bahan ajar belum mencakup materi pembelajaran lainnya. Ketiga, penelitian ini juga hanya mengukur peningkatan motivasi belajar peserta didik sehingga belum mengkaji pengaruh bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* terhadap hasil belajar atau aspek pembelajaran lainnya. Keterbatasan tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam menginterpretasikan hasil penelitian.

Meskipun demikian, produk yang dikembangkan tetap menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat layak berdasarkan validasi para ahli, tingkat kepraktisan yang sangat praktis berdasarkan respons guru, serta tingkat efektivitas yang cukup efektif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

## Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas V SD Negeri Kracak 01. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta analisis N-Gain. Pengembangan bahan ajar digital ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memanfaatkan

teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang berharga selama proses penelitian dan penyusunan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para validator ahli yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses pengembangan bahan ajar digital menggunakan *heyzine flipbook*. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri Kracak 01 yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian, serta kepada guru kelas V dan peserta didik kelas V SD Negeri Kracak 01 yang telah membantu dan berpartisipasi aktif selama kegiatan penelitian berlangsung.

## Referensi

- Abnisa, A. P. (2024). Peranan Motivasi Belajar PAI Siswa Melalui Metode Tanya Jawab di SMAN 6 Tangerang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 375-380.
- Rahayu, Ade. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Aisyah, I., & Srigustini, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Grafis dan Matematis Model ADDIE Pada Pembelajaran Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, Vol. 13 No.1 Hlm 82-93, 81-93.
- Andika, M. A. L. R. (2023). Pengembangan Majalah Digital Berbasis Contextual Learning Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Hakikat Ilmu Kimia Di MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 13(1), 48-54. <https://doi.org/10.21009/jrpk.131.07>
- Auwaliyah, H. M., Sahrina, A., Soekamto, H., & Masruroh, H. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Materi Mitigasi Bencana Untuk Siswa Kelas Xi Ips Sman 1 Singosari. *Jurnal Geografi*, 12(1), 40-55. <https://doi.org/10.24036/geografi/vol12-iss1/3423>
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). (2023). Pemanfaatan teknologi pendidikan pada abad 21. 6(Snip 2022), 459-464.

- Hasanah, D. K., Wahab, A. S. D., Nawali, J., Savika, I., H., & Yaqin, M. Z. N. (2024). Peran dan ragam jenis bahan ajar (cetak dan non cetak) yang relevan dalam pembelajaran bahasa dan seni budaya di SDI Surya Buana Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 05(01), 361–378.
- Erniwati, E., Sudding, S., & Anwar, M. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook dalam Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Chemistry Education Review (CER)*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.26858/cer.v6i1.39490>
- Fitriyah, S. N., Suciptaningsih, O. A., & Mashfufah, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Heyzine pada Muatan Cerita Tentang Daerahku. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5230–5236.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar (B. S. Fatmawati (ed.); 1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Lestari, P., Kuswoyo, A., & Andriyanto. (2025). Buku Ajar Inovatif: Membangun Pembelajaran Dengan Heyzine (S. Ismayanti (ed.); 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya. 15(1), 978–990.
- Mulyani, D., Ghufon, S., Akhwani, A., & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(2), 225–238. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4724>
- 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.
- Nurjannah, F., & Pandika. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Canva pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 14(1), 43–58. <https://doi.org/10.15294/upej.v14i1.24172>
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211–216.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. 6(April), 2173–2177.
- Qouri, N. R. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), (Vol. 6, Issue November).
- Daniyah, R. D. R., & Yuni, R. (2024). Development Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Heyzine Flipbook Kelas XI IPS SMA Cerdas Murni. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 224–241. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.262>
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52.
- Manik, R. E., Hasugian, D. H. M., Sitanggang, H., & Turnip, H. (2024). Konsep Dasar Motivasi Belajar. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 358–368. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.941>
- Sahida, D., & Jufinda, A. (2024). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Berbass Elektronik. *EDU RESEARCH*, 5(2), 5, 55–61.
- Sazidah, O. M., Hanifah, R. M., Haliza, R. V., & Marini, A. (2023). PEMBERIAN REWARD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 829–838. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100., 3(2), 85–100.
- Suciptaningsih, O. A., & Lestari, D. T. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Elemen Undang-Undang. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 15(1), 37–48.
- Tifani, S. R. D., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah*



- Ibtidaiya, 8(3), 1033.  
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3633>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76.  
<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>