

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *HEYZINE* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA ELEMEN UNDANG-UNDANG  
NEGARA REPUBLIK INDONESIA SISWA KELAS IV SD**

**Dewi Tri Lestari<sup>1</sup>, Oktaviani Adhi Suciptaningsih<sup>2</sup>**  
Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Diterima : 20 April 2024

Disetujui : 4 Mei 2024

Dipublikasikan : Juli 2024

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan e-book interaktif berbasis *heyzine* elemen Undang-undang Negara Republik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D), metode dalam penelitian ini menghasilkan produk dan menguji tingkat keefektifan produk. Langkah yang digunakan yaitu *Analysis, Design, Development, dan Evaluation*. Penelitian ini hanya terbatas pada rancangan pengembangan produk dan validasi secara internal kepada validator ahli dan belum sampai pada tahap uji coba. Data yang dihimpun dan digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif deskriptif berdasarkan hasil validasi ahli melalui kuisioner yang diberikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket atau kuisioner penilaian validator ahli guna mengetahui kelayakan dari produk pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* ini. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil prosentase validasi dari ahli materi 1 sebesar 89,4 % dan ahli materi 2 sebesar 90,1%. Hasil prosentase ahli media 1 sebesar 96,2% dan ahli media 2 sebesar 89,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis *heyzine* layak digunakan dalam pembelajaran. E-book interaktif berbasis *heyzine* elemen undang-undang negara republic Indonesia disajikan dengan sangat menarik melalui fitur yang komplit sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** E-book Interaktif, *Heyzine*, Pemahaman Konsep

**Abstract**

This research aims to determine the feasibility of an interactive e-book based on *heyzine* elements of the Republic of Indonesia Law. This research is development research (R&D), the method in this research produces products and tests the level of product effectiveness. The steps used are Analysis, Design, Development, and Evaluation. This research is only limited to product development design and internal validation with expert validators and has not yet reached the testing stage. The data collected and used in this research is descriptive qualitative data based on the results of expert validation through the questionnaire provided. The data collection technique used is using a questionnaire or expert validator assessment questionnaire to determine the feasibility of this *heyzine*-based interactive e-book development product. The results of this research show that the percentage of validation from material expert 1 was 89.4% and material expert 2 was 90.1%. The percentage of media expert 1 was 96.2% and media expert 2 was 89.3%. This shows that *Heyzine*-based interactive e-modules are suitable for use in learning. *Heyzine*-based interactive e-book, elements of the laws of the Republic of Indonesia are presented very interestingly through complete features so that it can increase students' understanding of concepts in fourth grade elementary school.

**Keywords:** Interactive E-book, *Heyzine*, Concept Understanding

---

Corresponding Author

[dw.onandro@gmail.com](mailto:dw.onandro@gmail.com), [oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id](mailto:oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id)

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dikelas membutuhkan banyak sekali elemen penunjang guna mencapai tujuan pembelajarannya. Tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan kondisi karakter siswa dalam kelas yang beragam membutuhkan sebuah pembelajaran inovatif guna dapat mengakomodasinya. Pembelajaran yang inovatif ini tentunya merupakan bingkai serangkaian perangkat pembelajaran berupa implementasi model, metode, media dan pemanfaatan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelasnya. Penggunaan bahan ajar yang menarik sangat penting dalam pembelajaran di kurikulum merdeka saat ini bagi siswa kelas 4 SD. Pembelajaran dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang menarik seperti buku cerita berilustrasi, permainan pendidikan, dan media pembelajaran interaktif (Wahiddah et al. 2022). Hal ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Penggunaan dan pengimplementasian bahan ajar yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran dan mengembangkan minat belajar yang tinggi.

Bahan ajar yang menarik bagi pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar sebaiknya memperhatikan kreativitas dan daya tarik visual bagi para siswa. Misalnya, buku pelajaran yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang menggambarkan nilai-nilai Pancasila secara sederhana namun kuat. Selain itu, pendekatan interaktif seperti permainan edukatif, cerita pendek, atau kuis yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dapat menjadi bahan ajar yang menarik. Penggunaan teknologi seperti animasi pendek atau aplikasi pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Dengan

pendekatan seperti ini, para siswa akan lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari serta memahami makna dan pentingnya Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Guna mengakomodir kebutuhan tersebut penggunaan bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran sangat diperlukan. Bahan ajar yang menarik salah satunya adalah bahan ajar berbentuk digital (Ella, Rohmah, and Ismail 2023). Bahan ajar digital ialah bahan ajar berbentuk digital yang disusun dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi menggunakan perangkat elektronik (Aryawan, Sudatha, and Sukmana 2018). Teknologi digital yang dapat digunakan dalam membuat atau mengembangkan e-modul interaktif adalah *Heyzine*. Program *Heyzine* ialah sebuah software system digital yang dapat dimanfaatkan untuk membuat e-modul interaktif, terdapat berbagai fitur mulai dari visual, video, audio serta bahan atraktif lain yang dapat digunakan guna menciptakan sebuah bahan ajar yang menarik bagi siswa (Nugraha, Megawati, and Ikhwati 2023). *Heyzine* merupakan *website online* converter pdf ke *flipbook* secara gratis dan memberikan efek buku elektronik setiap kali halaman bukunya dibuka layaknya buku secara fisik (Manzil, Sukanti, and Thohir 2023). E-book interaktif secara *flip book* dalam system *heyzine* mempunyai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak pada umumnya, selain lebih menarik tampilannya juga dapat dikombinasikan dengan berbagai fitur yang tersedia. E-book interaktif dengan *heyzine* juga mempermudah siswa karena sifatnya yang praktis dapat diakses Dimana saja melalui perangkat digital siswa (Rahmawati 2017).

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengembangkan e-book interaktif berbasis *heyzine* pada elemen Undang-undang Negara Republik Indonesia untuk siswa kelas IV SD, selain menarik untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran pengembangan ini dirasa mampu

meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh e-book interaktif berbasis *heyzine* dapat disusun e-book yang menarik dengan fitur video, gambar, suara, dan link yang dapat disematkan sehingga lebih menarik siswa (Saraswati and Salsabila 2021; Syafaroh, S., & Atmojo, S. E. 2024). Siswa juga mendapatkan pengakaman belajar layaknya dengan buku fisik namun memiliki efek digital yang menarik (Erawati, Purwati, and Saraswati 2022). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka pada penelitian ini dilakukan pengembangan emodul logika matematika. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan proses pengembangan e-modul logika matematika menggunakan *heyzine* dan menganalisis kelayakan e-modul tersebut.

#### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) oleh



(Marpaung, Abizar, and Nurhaji 2021)

Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan Richey &Kley

Penelitian ini hanya terbatas pada rancangan pengembangan produk dan validasi secara internal kepada validator ahli dan belum sampai pada tahap uji coba produk kepada siswa. Adapun langkah yang digunakan dalam pengembangan ini sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) desain teruji (Meyriana, Syafri, and Asiyah 2021).

Data yang dihimpun dan digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif deskriptif berdasarkan hasil validasi ahli melalui kuisisioner yang diberikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket atau kuisisioner penilaian validator ahli guna mengetahui kelayakan dari produk pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* ini.

Richey & Klein, metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk dan menguji tingkat keefektifan produk tersebut. (Richey and Klein 2014; Atmojo, S. E., Lukitoaji, B. D., & Anggriani, M. D. 2024) menyebutkan bahwa metode penelitian pengembangan merupakan studi yang tersusun dengan sistematis berkaitan dengan proses perancangan, pengembangan dan penilaian yang bertujuan membangun dasar empiris guna menciptakan sebuah produk instruksional dan instruksional, model dan sebuah alat baru. Dalam penelitian ini Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan model *Product & Tool Research* dengan tipe *Tool Development & Use* karena dalam penelitian ini dilakukan pengembangan bahan ajar digital berupa e-book interaktif berbasis *heyzine*.

Analisis data melalui instrumen angket oleh validator dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk merevisi pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* elemen Undang-undang Negara Republik Indonesia. Data kualitatif diperoleh dari isian kuisisioner, masukan, saran, dan kritik atas produk oleh validator ahli.

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa E-Book Interaktif berbasis *heyzine*. Tahapan pengembangan ebook interaktif ini terdiri dari tiga tahap yaitu desain, produksi, dan evaluasi.

##### 1. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan merupakan tahapan yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang digunakan

dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan perencanaan ini akan merupakan tahapan awal dalam pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* ini, dimulai dari mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen dari e-book interaktif ini. Berikut ini adalah identifikasi dari kebutuhan untuk membuat ebook interaktif berbasis *heyzine*.

a. Analisis Kebutuhan E-Book Interaktif

- 1) Analisis Kebutuhan Fungsional, pada tahapan analisis ini akan diidentifikasi aspek dan elemen apa saja yang disajikan di ebook interaktif berbasis *heyzine* yang akan dikembangkan. Elemen yang diidentifikasi sebagai kebutuhan fungsional dalam pengembangan e-book interaktif *heyzine* ini antara lain penyajian menu yang ada pada e-book interaktif seperti menu video dan game interaktif. Penyusunan E-book interaktif berbasis *heyzine* ini berdasarkan Capaian dari elemen Undang-undang Negera Republik Indonesia pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SD. Tampilan materi, video, dan game interaktif dalam menu yang ada pada e-book interaktif berbasis *heyzine* disajikan pada setiap halaman berurutan sesuai dengan indikator turunan dari Capaian pembelajaran.
- 2) Analisis Kebutuhan Nonfungsional, pada tahapan ini dapat diidentifikasi bahwa yang menjadi kebutuhan non fungsional dalam pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* ini yaitu sarana prasarana yang dipakai dalam proses penyusunan. Kebutuhan tersebut meliputi laptop, *software* yang dipakai yaitu

*Canva, Pinterest, Youtube, Kahoot, Quiziz, Wordwall, dan Heyzine.*

b. Analisis Materi

Pada tahapan ini yang dilakukan yaitu menganalisis materi apa saja yang disajikan dalam pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* ini. Bahan materi yang disajikan dalam e-book interaktif berbasis *heyzine* ini sesuai dengan elemen Undang-undang Negera Republik Indonesia yang terurai dalam beberapa poin materi yaitu :

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan perancangan kegiatan yang dilakukan yaitu merancang atau mendesign produk. Tahap perancangan produk ini dimulai dari membuat rancangan bentuk dan isi dari e-book interaktif berbasis *heyzine* yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan. Produk yang akan dikembangkan diselaraskan dengan materi dan kebutuhan siswa sebagai pengguna dari e-book interaktif ini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu E-Book Interaktif berbasis *heyzine* yang akan diimplementasikan pada siswa kelas IV SDN.

3. *Development* (Pembuatan Produk)

Pada tahap ini berisi proses pembuatan (*Product Development*) dari e-book interaktif berbasis *heyzine*. Rancangan yang telah disusun sebelumnya direalisasikan menjadi sebuah produk berupa E-book Interaktif berbasis *heyzine*. Produk yang sudah selesai dikembangkan kemudian dilakukan pengujian oleh para ahli dan pengguna atau siswa.

4. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan proses akhir dari tahapan pengembangan dalam penelitian ini. Pada tahap ini E-book interaktif berbasis *heyzine* yang sudah dikembangkan akan dilakukan penilaian oleh para ahli dibidangnya.

Tahapan ini dilakukan untuk mengukur dan menguji kelayakan e-book interaktif berbasis *heyzine*. Kegiatan evaluasi ini dilakukan juga untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk yang sudah dikembangkan serta masukan dan saran dari para ahli, sehingga produk dapat dikategorikan layak dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji kelayakan dan kesesuaian ini dilakukan dengan menggunakan uji validitas oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji validitas ialah proses untuk menilai

apakah desain dari produk yang dikembangkan sudah sesuai, kegiatan ini dilakukan dengan memberikan instrumen berupa kuisioner kepada validator.

Hasil pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* berupa buku digital yang dapat diakses melalui smartphone android, IOS, komputer dan laptop. Produk e-book interaktif berbasis *heyzine* ini terdiri atas 22 halaman. Adapun tampilan dari e-book interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Cover E-Book Interaktif

Cover didesain dengan menampilkan gambar sesuai dengan tema dari e-book interaktif ini yaitu elemen Undang-undang Negara Republik Indonesia. Cover di desain menggunakan warna

merah yang mewakili warna Negara Indonesia. Halaman cover berisi judul e-book, gambar dan animasi yang diidentikkan dengan tema NKRI, dan nama penulis.



Gambar 3. Prakata dan Daftar Isi Ebook Interaktif

Prakata disusun dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan dan memperhatikan EYD.

Daftar isi disusun untuk mempermudah dalam penggunaan e-book interaktif berbasis *heyzine*



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan dan Pengenalan Karakter E-Book Interaktif

Petunjuk penggunaan disusun dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, sehingga dengan adanya petunjuk penggunaan ini mempermudah siswa dalam menggunakan dan

memanfaatkan e-book interaktif. Pengenalan karakter mewakili tema yang digunakan dalam e-book interaktif ini.



Gambar 5. Fitur Video dan Game Quiziz alam E-Book Interaktif

Fitur video menyuguhkan konten berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada setiap unit dalam e-book interaktif. Pengemasan materi dengan video akan lebih mempermudah siswa dalam memahami materi ajar dalam setiap unit di e-book interaktif. Materi yang dikemas dalam bentuk video

mempermudah setiap gaya belajar siswa dalam memahami konsep materi ajar. Game interaktif dalam unit ini dikemas melalui game Quiziz. Penggunaan game quiziz ini akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Nikat et al. 2022).



Gambar 6. Fitur Video dalam E-Book Interaktif

Penggunaan video dalam menyuguhkan materi pada kegiatan menganalisis akan memberikan pengalaman baru siswa dalam mengkontruksikan

pemahamannya. Siswa akan lebih mudah mengidentifikasi dan menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan (Wulandari 2021).



Gambar 7. Fitur Materi dan Video dalam E-Book Interaktif

Materi disajikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, sehingga siswa dapat memahami materi ajar dengan baik. Pengemasan materi

yang mudah dimengerti siswa mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa (Nopiantari and Agung 2021).



Gambar 8. Fitur WordWall dalam E-Book Interaktif

Latihan soal tes pemahaman siswa pada setiap unit disajikan dalam bentuk game interaktif yang berbeda-beda. Pada unit ini disajikan dalam bentuk game interaktif wordwall. Penyajian latihan

dengan game interaktif word wall mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran sehingga juga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa (Ma'rifah and Mawardi 2022).



Gambar 9. Fitur Pinterest dan Video dalam E-Book Interaktif

Kegiatan menganalisis dalam bagian ini disajikan dalam bentuk aplikasi pinterest. Menggunakan aplikasi ini siswa diajak untuk berselancar menjelajahi gambar poster guna dapat

dijadikan referensi dalam menyusunnya. Penggunaan pinterest ini dapat mempermudah siswa dan meningkatkan keaktifan siswa (Ningsih and Tambunan 2023).



Gambar 10. Fitur Kahoot dan Video dalam E-Book Interaktif

Kegiatan evaluasi dalam unit ini disajikan menggunakan game interaktif kahoot. Penggunaan game interaktif kahoot ini mempermudah siswa dalam memahami soal evaluasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan, Luthfi, and Waldi

2019; Atmojo, S. E. 2023). Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang validator terhadap pengembangan E-Book Interaktif berbasis *heyzine* dari validator ahli media dan materi dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Materi

Validator Materi	Penilaian (%)	Validator Media	Penilaian (%)
1	89,4%	1	96,2%
2	90,1%	2	89,3%

Berdasarkan tabel diatas, hasil penilaian validator ahli materi dari validator 1 sebesar 89,4% dan validator 2 sebesar 90,1% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil penilaian dari ahli media 1 sebesar 96,2% dan ahli media 2 sebesar 89,3% dengan kategori “Sangat Valid”. Pengembangan E-modul interaktif berbasis *heyzine* yang sudah diuji kelayakan oleh ahli dengan kategori Sangat Valid ini siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Pengembangan E-book interaktif berbasis *heyzine* ini juga memiliki banyak keunggulan. Keunggulan tersebut yaitu e-book interaktif berbasis *heyzine* ini mudah diakses menggunakan perangkat digital berbagai jenis, memiliki tampilan yang menarik, dan memuat materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada elemen Undang-undang Negara Republik Indonesia. Fitur-fitur yang ada pada e-book mempermudah siswa dalam memahami konsep ajar dengan tampilan dan suguhan interaktif.

Berdasarkan riset penelitian terdahulu mengenai pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* yang dilakukan oleh (Ashari and Puspasari 2024; Pratiwi, S. I., Isafriana, E., Saputra, M. G., Sari, W. P., & Atmojo, S. E. (2023)) memperoleh hasil validasi ahli sebesar 97% mempunyai kriteria sangat layak untuk digunakan. Ebook interaktif berbasis *hezine* yang sudah dikembangkan ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada elemen Undang-undang dasar negara republik Indonesia sebab pengemasan materi ajar melalui fitur-fitur yang ada memberikan kesempatan bagi siswa memahami konsep dengan lebih menarik dan menyenangkan. Hal

ini sejalan dengan hasil temuan (Manzil, Sukamti, and Thohir 2023) berdasarkan hasil uji coba dengan siswa produk pengembangan e-book berbasis *heyzine* mendapat banyak sekali respon positif dari siswa, selain siswa lebih mudah dalam memahami konsep dari materi yang terkandung juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* juga akan menambah khasanah pemahaman guru dalam menciptakan sebuah pembelajaran inovatif yang efektif (Pratiwi, Hidayat, and Suherman 2023; Hanum, N. A. A., & Atmojo, S. E. 2023). Pengembangan e-book interaktif juga dapat meningkatkan literasi siswa (Haryati et al. 2023).

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal terkait pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* sudah dikembangkan semaksimal mungkin dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil prosentase validasi dari ahli materi 1 sebesar 89,4 % dan ahli materi 2 sebesar 90,1%. Hasil prosentase ahli media 1 sebesar 96,2% dan ahli media 2 sebesar 89,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis *heyzine* layak digunakan dalam pembelajaran. E-book interaktif berbasis *heyzine* elemen undang-undang negara republic Indonesia disajikan dengan sangat menarik melalui fitur yang komplit sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.

## DAFTAR PUSTAKA

Aryawan, Rizky, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2018. “Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja.” *Jurnal Edutech Undiksha* 6(2): 180–91.



- Ashari, Luwilmi Sahefa, and Durinda Puspasari. 2024. "Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4(1): 2565–76.
- Atmojo, S. E. (2023, December). Peer Tutoring Method For Improving Learning Achievement In Adding And Subtracting Mixed Fractions At SDN Soka Pundong Bantul Elementary School Academic Year 2022/2023. In *2nd UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2023)* (pp. 270-277). Atlantis Press.
- Atmojo, S. E., Lukitoaji, B. D., & Anggriani, M. D. (2024). The Impact of Stem Integration in Pancasila Character-Oriented Learning on the Professional Competence of Indonesian Elementary School Teacher Candidates. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(7), e05456-e05456.
- Ella, Ella Widya Rizki, Miftakhur Rohmah, and Khafid Ismail. 2023. "Pengembangan E-Modul Ekonomi Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hots (High Order Thinking Skill)." *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship* 2(2): 48–58.
- Erawati, Ni Ketut, Ni Kadek Rini Purwati, and I Dewa Ayu Putri Diah Saraswati. 2022. "Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk." *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)* 8(2): 71–80.
- Hanum, N. A. A., & Atmojo, S. E. (2023, December). Education That has Not Matured Studens Impact on Student Delinquency. In *2nd UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2023)* (pp. 138-143). Atlantis Press.
- Haryati, Titik, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Radeni Sukma Indra Dewi, and Novianto Adhi Sucipta. 2023. "Development of an Interactive Ebook to Improve Cultural Literacy and Citizenship in Class VIII Junior High School Students." *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 25(3): 347–62.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8(1): 95–104.
- Ma'rifah, Maulina Zaidatul, and Mawardi Mawardi. 2022. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12(3): 225–35.
- Manzil, Emilda Farkhiatul, Sukamti Sukamti, and M Anas Thohir. 2023. "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 31(2): 112–26.
- Marpaung, Tri Mahkota Graha Agung, Haris Abizar, and Soffan Nurhaji. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL KOMPETENSI TUNE UP MESIN EFI DI SMKN 2 PANDEGLANG." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 21(1).
- Meyriana, Aknes Zelly, Fatrica Syafri, and Asiyah Asiyah. 2021. "Pengembangan Pocket Book Untuk Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Potensia* 6(2): 113–19.
- Nikat, Rikardus Feribertus, Algiranto Algiranto, Martha Loupatty, and Anderias Henukh. 2022. "Pemahaman Konsep Dinamika Dan Kinematika Berdasarkan Conceptual Knowledge Melalui Aplikasi Game Quizizz." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science*

- Education*) 10(2): 218–30.
- Ningsih, Sri, and Husna Parluhutan Tambunan. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Buku Bacaan Pada Tema VII Sub Tema 2 Anak SD Kelas VI Berbantuan Aplikasi Pinterest Sebagai Design Di SDN 066664 Medan.” *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2(3): 179–89.
- Nopiantari, I Gusti Agung Ayu, and Anak Agung Gede Agung. 2021. “Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Video Pembelajaran Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Bermuatan Masalah Sosial.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9(1): 75–84.
- Nugraha, Santi, Erna Megawati, and Azhari Ikhwati. 2023. “Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi Berbasis Flipbook Heyzine Untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam.” *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 7(2): 115–23.
- Pratiwi, Wiwik, Sholeh Hidayat, and Suherman Suherman. 2023. “Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Di Gugus Menes.” *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 14(1): 156–63.
- Pratiwi, S. I., Isafriana, E., Saputra, M. G., Sari, W. P., & Atmojo, S. E. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 7(2), 255-264.
- Rahmawati, Agnes. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Siklus Air Berbasis Metode Montessori.” *Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Richey, Rita C, and James D Klein. 2014. “Design and Development Research.” *Handbook of research on educational communications and technology*: 141–50.
- Saraswati, Rahma Rosaliana, and Ellis Salsabila. 2021. “Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga.” *Risenologi* 6(2): 17–25.
- Syafaroh, S., & Atmojo, S. E. (2024). Studi Literatur: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Discovery Learning. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 12(2).
- Wahiddah, Siti Annisa Nur et al. 2022. “Cerita Ihsan: E-Book Interaktif Sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(3): 4182–91.
- Wulandari, Silvia. 2021. “Studi Literatur Penggunaan Pbl Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah.” *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 9(1): 7.