

## PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS *HEYZINE* PADA MATERI BILANGAN PECAHAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Luh Dinda Salshabila Berliana Putri<sup>1</sup>, Made Adi Nugraha Tristaningrat<sup>2</sup>, I Gede Arya  
Wiradnyana<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: [dindasalshabilaputri@gmail.com](mailto:dindasalshabilaputri@gmail.com)<sup>1</sup>, [adinugraha817@gmail.com](mailto:adinugraha817@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[arya.wiradnyana92@gmail.com](mailto:arya.wiradnyana92@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK:

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kurangnya partisipasi siswa pada matematika khususnya materi pecahan dan kurangnya media pembelajaran yang menarik di gugus VI Kecamatan Buleleng. Tujuannya yaitu untuk menghasilkan produk yang layak dan praktis berupa media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* pada materi pecahan kelas V sekolah dasar. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, meliputi “*Analyze*”, “*Desain*”, “*Development*”, “*Implementation*”, dan “*Evaluation*”, yang mana hanya sampai pada tahap “*Implementation*”. Pada penelitian ini menggunakan 36 subjek yang terdiri atas tiga *expert* media, tiga *expert* materi, tiga *expert* bahasa, dua guru praktisi, lima siswa kelas V untuk uji coba terbatas, dan 20 siswa kelas V untuk uji coba luas di gugus VI Kecamatan Buleleng. Lembar validasi, angket, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pada hasil pengujian yang menunjukkan kelayakan media 0,97 (sangat valid), kelayakan materi 0,97 (sangat valid), dan kelayakan bahasa 0,89 (sangat valid). Adapun uji kepraktisan oleh guru 98% (sangat praktis), dan uji coba terbatas 97,3% (sangat praktis), serta uji coba luas 97,6% (sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* materi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar layak dan praktis digunakan, serta berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Flipbook*, *Heyzine*, Matematika, Sekolah Dasar

### ABSTRACT:

*This research was based on the low student participation in math, especially in the topic of pecahan, and the lack of interesting learning media in gugus VI Kecamatan Buleleng. The goal was to create a valid and practical product in the form of an interactive flipbook using Heyzine for teaching pecahan in 5th grade. The research used the ADDIE model, which includes “Analyze”, “Design”, “Development”, “Implementation”, and “Evaluation”, but only up to the Implementation stage. The study involved 36 participants: three media experts, three material experts, three language experts, two teachers, five 5th grade students for a small trial, and 20 5th grade students for a larger trial in gugus VI Kecamatan Buleleng. Data was collected using validation sheets, questionnaires, and documentation. The results showed high validity: media (0.97), material (0.97), and language (0.89). Practicality tests showed very good results: 98% from teachers, 97.3% from the small trial, and 97.6% from the large trial. This means the Heyzine-*

*based interactive flipbook for teaching pecahan in 5th grade is valid and practical to use, and it helps increase student participation in learning.*

**Keywords:** *Development, Flipbook, Heyzine, Mathematics, Elementary School*

---

## PENDAHULUAN

Agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, pendidikan memerlukan penciptaan lingkungan belajar dan proses pembelajaran. Kurikulum pendidikan, khususnya kurikulum merdeka, adalah apa yang dimaksud dengan "sistem pendidikan" di Indonesia. Dengan tujuan menciptakan sistem pendidikan yang lebih menyenangkan dan efektif yang dapat mempersiapkan siswa dengan lebih baik untuk menghadapi tantangan yang rumit di masa depan, kurikulum merdeka bertujuan untuk melakukan hal tersebut sekaligus memberikan siswa alat yang mereka butuhkan untuk berhasil secara akademis. Berdasarkan asumsi-asumsi ini, matematika memainkan fungsi yang signifikan dalam kerangka pengajaran matematika sekolah dasar dalam meletakkan dasar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam bernalar dan menganalisis. Selain mengajarkan ide-ide dan rumus-rumus numerik dasar, matematika membantu siswa memperoleh kemampuan yang dapat ditransfer dalam pemikiran analitis dan pemecahan masalah. Diharapkan siswa tidak hanya dapat menghafal rumus dan prosedur, tetapi juga memahami ide-ide dasar dan dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam konteks dunia nyata. Hal ini membutuhkan penggunaan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kualitas dan kebutuhan siswa, terutama dalam hal penguasaan konsep-konsep kompleks seperti pecahan (Radiusman, 2020).

Banyak siswa yang kesulitan memahami materi pecahan, terutama di kelas V, berdasarkan wawancara dengan Ibu Ayu Widhiyadari, S.Pd., SD pada tanggal 13 Desember 2024, dalam kapasitasnya sebagai wali kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru. Pecahan merupakan salah satu materi pokok yang dibahas dalam matematika sekolah dasar. Banyak siswa yang kesulitan dengan pecahan karena mereka tidak memahami ide-ide yang paling mendasar, seperti bagaimana membagi bagian yang sama atau bagaimana menghubungkan pecahan dengan gambar dan simbol. Selain itu, pecahan dapat terlihat membosankan dan tidak menarik jika diajarkan di ruang kelas tradisional yang hanya menggunakan buku teks dan papan tulis. Karena itu, banyak siswa kelas lima melihat matematika, khususnya pecahan, sebagai mata pelajaran yang menantang dan membingungkan, dan mereka kehilangan minat untuk belajar. (Damayanti *et al.*, 2024).

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil observasi lapangan dengan guru wali kelas dan siswa kelas V di gugus VI Kecamatan Buleleng ditemukan permasalahan bahwa: (1) Peserta didik terbiasa dengan pembelajaran tradisional, sehingga menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dan aktif berpikir kritis dalam proses pembelajaran. (2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan aktifitas menarik, sehingga siswa cepat bosan dan menganggap matematika sebagai pembelajaran yang sulit dipahami. (3) Peserta didik kurang memahami dasar matematika, seperti perkalian dan pembagian, sehingga sulit dalam memahami materi pecahan.

(4) Secara general, siswa lebih senang dan aktif jika dalam proses pembelajaran menggunakan media digital atau teknologi.

Para peneliti dan pendidik telah berupaya mencari solusi untuk masalah ini seiring dengan kemajuan teknologi, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Telah ditemukan dalam penelitian sebelumnya bahwa siswa dapat memahami ide-ide matematika yang kompleks dengan lebih baik ketika mereka menggunakan media interaktif seperti film, animasi, dan aplikasi digital. (Awaliyah & T, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Suwardi *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa film instruksional dapat membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Studi tambahan yang dilakukan oleh Ariyanto *et al.* (2023) telah menunjukkan bahwa materi pembelajaran terkait pecahan dapat memperoleh manfaat dari aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang melibatkan siswa secara lebih mendalam. Dalam matematika, kedua penelitian ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang menarik dan partisipatif dapat membantu siswa memahami materi.

Banyak penelitian yang telah menghasilkan materi pembelajaran berbasis teknologi, namun solusi ini bukannya tanpa kekurangan. Lebih sedikit kesempatan yang tersedia bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan membangun pemahaman mereka sendiri karena sebagian besar media yang dibuat terutama berkonsentrasi pada distribusi konten satu arah. Selain itu, seperti halnya dengan *flipbook* berbasis *Heyzine*, ada kelangkaan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai bentuk konten interaktif ke dalam satu platform. Selain membaca teks, siswa dapat berinteraksi dengan visual, video, dan audio dalam media *flipbook* ini, yang membantu menjelaskan konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. (Prasasti & Anas, 2023). Masih sedikit penelitian mengenai penggunaan *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* untuk pendidikan matematika, terutama yang berkaitan dengan pecahan yang diajarkan di sekolah dasar.

*Flipbook* memiliki potensi untuk menyampaikan informasi secara grafis, tetapi biasanya gagal menarik minat pemirsa karena tidak menyertakan aspek interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman. Sebagai hasilnya, *Heyzine* digunakan untuk membuat *flipbook*, sebuah platform yang memungkinkan pembuatan *flipbook* interaktif yang lebih menarik dan mudah diakses. Memasukkan elemen multimedia seperti video, audio, dan animasi ke dalam *flipbook* interaktif yang dibuat oleh pengguna hanyalah satu lagi cara *Heyzine* merevolusi cara siswa belajar. Selain itu, penelitian oleh Tifani *et al.*, (2024) tercatat bahwa media *flipbook* interaktif dapat memfasilitasi pengembangan pelajaran yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Keterlibatan siswa dan, lebih jauh lagi, pemahaman mereka tentang konsep pecahan, dapat ditingkatkan dengan memasukkan komponen interaktif ke dalam *flipbook*.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan solusi yang lebih menarik dan menyeluruh untuk masalah pendidikan pecahan di kelas V dengan membuat *flipbook* interaktif berdasarkan situs *platform Heyzine*. Pemanfaatan *Heyzine* dalam materi pembelajaran yang dibuat tidak hanya mencakup teks dan grafik, tetapi juga dapat ditingkatkan dengan komponen multimedia yang mendukung pemahaman siswa terhadap gagasan pecahan.

Siswa diharapkan akan lebih terlibat dan antusias dalam belajar dengan flipbook interaktif ini, yang juga akan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konten yang sebelumnya menantang. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membantu menciptakan materi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan dinamis, serta mengidentifikasi cara-cara yang lebih efektif untuk membantu siswa kelas V memahami pecahan dalam proses belajar.

## METODE

Sekolah dasar di Gugus VI Kecamatan Buleleng menjadi lokasi penelitian ini, yang berlangsung dari akhir tahun ajaran 2024-2025. Dua orang instruktur (guru), lima orang siswa pada uji coba terbatas, dan dua puluh orang siswa pada uji coba luas merupakan partisipan dalam penelitian ini. Selain itu, terdapat juga tiga *expert* media, tiga *expert* materi, dan tiga *expert* bahasa. Model penelitian di sini adalah R&D, atau penelitian dan pengembangan. Untuk memperbaiki produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru dari awal, penelitian pengembangan, yang sering dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), adalah proses yang sangat berharga. Dalam kerangka kerja ini, produk akhir yang dihasilkan adalah sebuah alat bantu pembelajaran untuk siswa kelas V SD tentang pecahan yang disajikan dalam bentuk *flipbook* interaktif yang dibangun di atas platform *Heyzine*. Kelayakan dan validitas *flipbook* interaktif ini dievaluasi berdasarkan penelitian *Heyzine*.

Dalam penelitian ini, model ADDIE-yang merupakan singkatan dari "*Analysis*," "*Design*," "*Development*," "*Implementation*," dan "*Evaluation*"-digunakan, meskipun hanya sampai pada langkah *Implementation*. Alasannya, mengembangkan produk semata-mata merupakan upaya praktis. Tiga analisis dilakukan selama tahap "*Analyze*": satu analisis tentang kebutuhan dan kondisi siswa untuk belajar, dan satu analisis tentang materi itu sendiri. Tahap kedua, "*Design*", adalah tentang merencanakan konten yang akan disajikan dalam media pembelajaran dan membuat media yang sebenarnya dari awal dengan menggunakan *storyboard* yang menjabarkan struktur dasar dari media *flipbook* interaktif yang akan didasarkan pada *Heyzine*. Fase ketiga adalah "*Development*". Para *expert* di bidang media, materi, dan bahasa melakukan proses validasi. Fase "*Implementation*" mengikuti. Pengujian secara terbatas dan luas dilakukan pada tahap ini. Untuk putaran pertama modifikasi media, kelompok kecil yang terdiri dari lima siswa berpartisipasi dalam eksperimen terbatas. Setelah itu, kelompok yang lebih besar yang terdiri dari 20 siswa melakukan uji coba umum untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Sampel dari setiap uji coba, baik yang skala kecil maupun yang besar, dipilih secara acak.

Dalam studi pengembangan ini, analisis deskriptif digunakan untuk memeriksa data. Metode seperti analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif membentuk analisis deskriptif. Selama penelitian awal dan validasi instrumen, analisis kualitatif digunakan untuk memeriksa komentar dan saran yang dibuat oleh para *expert* dan responden. Data yang dikumpulkan melalui observasi atau skor tes dapat dianalisis menggunakan metode kuantitatif. Skala *Likert* dengan poin dari 1 hingga 5 digunakan untuk menghitung skor. Ada sistem pembobotan yang dibangun ke dalam skala ini; skor 5 menunjukkan Sangat Baik (SB), 4 menunjukkan Baik (B), 3 menunjukkan Cukup (C), 2 menunjukkan Kurang (K), dan 1 menunjukkan Sangat Kurang (SK).

Untuk melakukan uji validitas, peneliti menggunakan rumus Aiken V untuk menghitung skor yang diberikan oleh *expert* media, *expert* materi, dan *expert* bahasa. Terdapat skor maksimal 5 dan skor minimal 1 pada kuesioner validasi. Dengan menggunakan hasil penilaian dari para *expert* terhadap media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* pada materi pecahan kelas V sekolah dasar, skor tersebut kemudian diklasifikasikan sesuai dengan syarat kelayakan yang ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk**

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,8 – 1,0	Validitas Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu revisi
0,6 – 0,79	Validitas Tinggi	Layak, tanpa perlu revisi
0,4 – 0,59	Validitas Sedang	Cukup layak, perlu revisi
0,2 – 0,39	Validitas Rendah	Kurang layak, perlu revisi
0,0 – 0,19	Validitas Sangat Rendah	Tidak layak, revisi total

(Mu'iz *et al.*, 2024)

Setelah produk dinyatakan layak, maka selanjutnya dilakukan uji kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana produk praktis digunakan. Pada uji kepraktisan menggunakan angket dengan skala lima, skor maksimal yang bisa dicapai adalah 5, sedangkan skor minimal adalah 1. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menggunakan perhitungan skor rata-rata. Kategori untuk interval uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk**

Kategori	Nilai Kepraktisan (%)
Sangat Praktis	100 - 86
Praktis	85 - 76
Cukup Praktis	75 - 60
Kurang Praktis	59 - 55
Sangat Kurang Praktis	54 $\geq$

(Vela *et al.*, 2021)

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan dikatakan memiliki nilai kepraktisan apabila rata-rata skor minimal diperoleh hasil  $>76$  maka media tersebut memenuhi kriteria praktis.

## PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* pada materi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar ada tiga temuan. Pertama, hasil dari tahapan rancang bangun media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* pada materi pecahan kelas V sekolah dasar; kedua, hasil validasi media berbasis *Heyzine* pada materi pecahan kelas V sekolah dasar; dan ketiga, hasil kepraktisan media berbasis *Heyzine* pada materi pecahan kelas V sekolah dasar. Temuan-temuan ini merupakan bagian dari penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media. Pada langkah analisis, peneliti melihat data dari gugus VI Kabupaten Buleleng, mewawancarai beberapa guru, dan menganalisis lingkungan dan kebutuhan belajar siswa. Dengan menggunakan data yang terkumpul, peneliti dapat menyesuaikan rancangan *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine*

berdasarkan topik pecahan yang diajarkan di kelas V sekolah dasar dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa.

Item-item desain yang sesuai dengan *storyboard* dan mulai didesain dengan menggunakan situs web *Heyzine* merupakan hasil dari tahap desain. Fitur-fitur seperti audio penjelasan materi, latihan soal, dan navigasi dimasukkan ke dalam media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine*. Interaktivitas, visual, dan aksesibilitas merupakan ciri khas dari media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* yang mencakup materi pecahan di kelas 5 SD. Media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* yang membahas pecahan di kelas V menggunakan tampilan yang menarik secara visual dengan warna-warna cerah dan grafik yang nyata. Media ini sebagian besar terdiri dari tombol navigasi halaman, audio dan video untuk membantu menjelaskan konsep pecahan, dan latihan soal dengan umpan balik instan.

*Expert* media, *expert* materi, dan *expert* bahasa melakukan validasi media untuk menentukan kelayakan produk selama tahap pengembangan media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* pada materi pecahan kelas V SD. Para *expert* memberikan nilai yang baik untuk media ini, memastikan bahwa media ini telah memenuhi semua persyaratan. Tabel 3 di bawah ini merangkum hasil analisis kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.


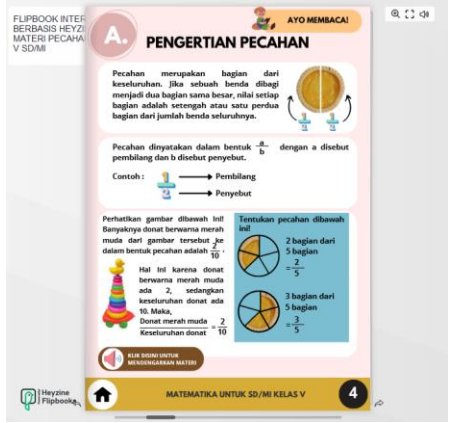


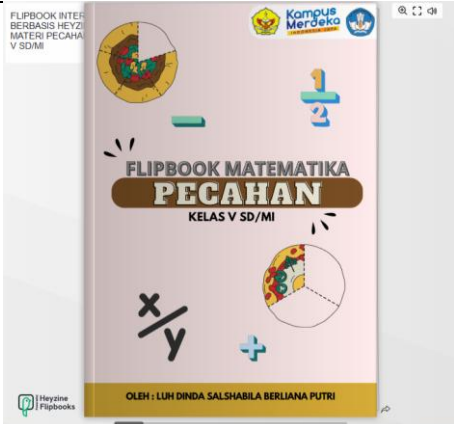
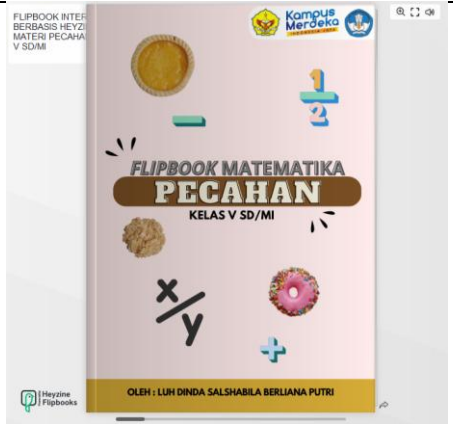
**Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Kelayakan Produk**




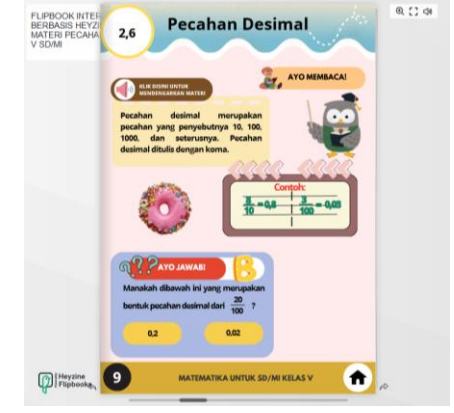
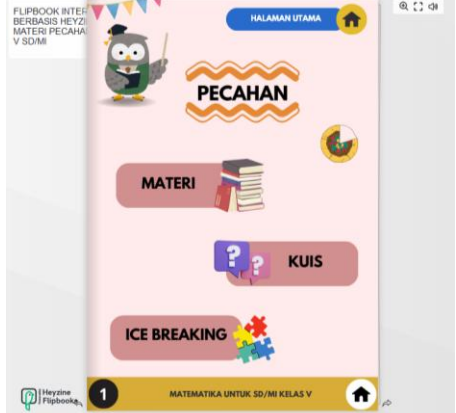

<i>Expert</i>	Butir	Penilai			$\Sigma S$	$n(c - 1)$	<i>V</i>	Keterangan
		S1	S2	S3				
Media	A1-E3	57	59	59	175	180	0,97	Sangat Layak
Materi	A1-C3	54	60	60	174	180	0,97	Sangat Layak
Bahasa	A1-D4	53	49	58	160	180	0,89	Sangat Layak

Ketiga uji validitas yang dilakukan terhadap media pembelajaran *flipbook* interaktif yang dikembangkan menggunakan *Heyzine* memenuhi semua kriteria kevalidan, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3. Pada rentang 0,8-1,0 pada indeks kelayakan media sebesar 0,97; pada indeks kelayakan materi sebesar 0,97; dan pada indeks kelayakan media secara keseluruhan sebesar 0,89. Jika indeks kelayakan berada di antara 0,8-1,0, maka produk yang dibuat dianggap sangat valid menurut kriteria skala 5. Hal ini menjadi pertanda baik bagi kelayakan penggunaan media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* untuk mengajar siswa kelas 5 SD tentang pecahan di kelas.

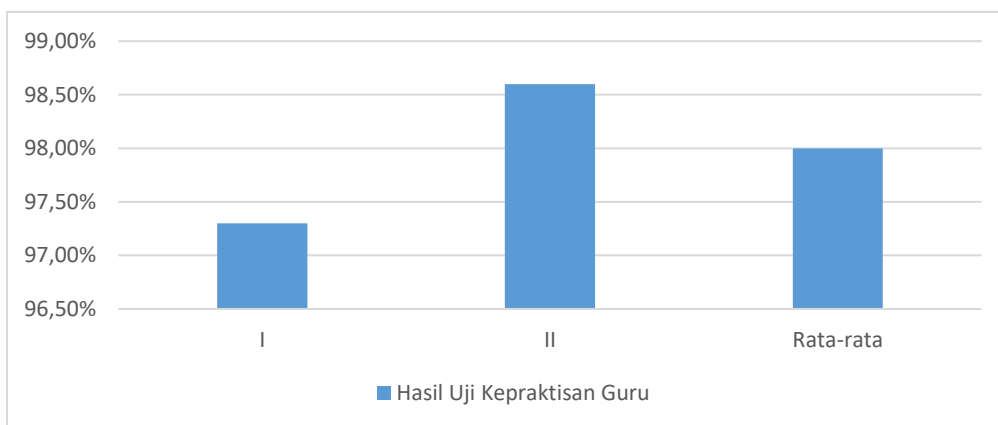
Berdasarkan hasil tersebut, media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* pada materi pecahan kelas V berkualitas, maka perlu memperbaiki beberapa saran yang diberikan validator untuk media, isi/materi, dan bahasa penyajian. Memperbaiki produk yang telah dihasilkan merupakan tujuan dari revisi produk. Di bawah ini, pada Tabel 4, merupakan bagian sebelum dan sesudah produk diperbaiki sesuai dengan saran dan ide dari ketiga *expert*.

Tabel 4. Bukti Revisi

No.	Saran dan Komentar Para Ahli	
1	Menambahkan audio penjelasan materi	
	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
		
2	Menambahkan tombol “Kembali” pada jawaban benar	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		
3	Ilustrasi menggunakan benda realistik, contohnya kue donat dan jajan Bali	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		

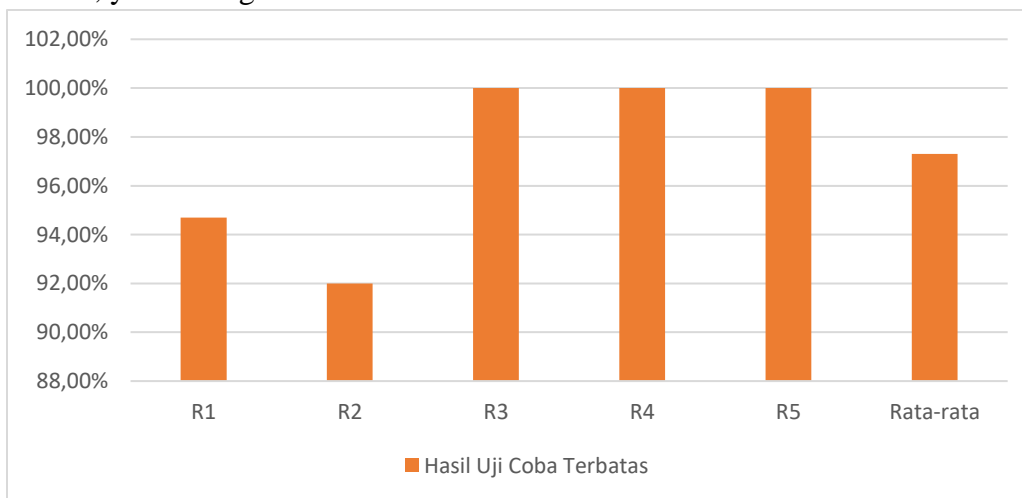
<p>4</p>	<p>Pada halaman 11, angka ditulis dibawah gambar lingkaran</p>	
	<p><b>Sebelum Revisi</b></p> 	<p><b>Sesudah Revisi</b></p> 
<p>5</p>	<p>Penulisan kata dicek kembali</p>	
	<p><b>Sebelum Revisi</b></p> 	<p><b>Sesudah Revisi</b></p> 
<p>6</p>	<p>Istilah asing disesuaikan kembali</p>	
	<p><b>Sebelum Revisi</b></p> 	<p><b>Sesudah Revisi</b></p> 

Kelayakan atau validitas media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* pada materi pecahan di kelas V SD dievaluasi setelah uji validasi. Guru melakukan uji coba produk, siswa melakukan uji coba skala terbatas, dan terakhir, siswa melakukan uji coba skala luas pada tahap implementasi. Uji coba dilakukan untuk mengevaluasi kegunaan dan kebermanfaatannya bagi siswa dan guru. Untuk tahap pertama penyempurnaan produk, lima siswa kelas V diuji cobakan dari SD N 1 Kampung Baru, SD N 2 Kampung Baru, SD N 4 Kampung Baru, dan SD N 5 Kampung Baru. Sekolah dasar di gugus VI Kecamatan Buleleng diminta untuk berpartisipasi dalam uji coba lapangan (skala luas) untuk mendapatkan hasil akhir dari pengembangan produk. Gambar 1 di bawah ini menampilkan hasil perhitungan kepraktisan yang dilakukan oleh dua praktisi (guru).



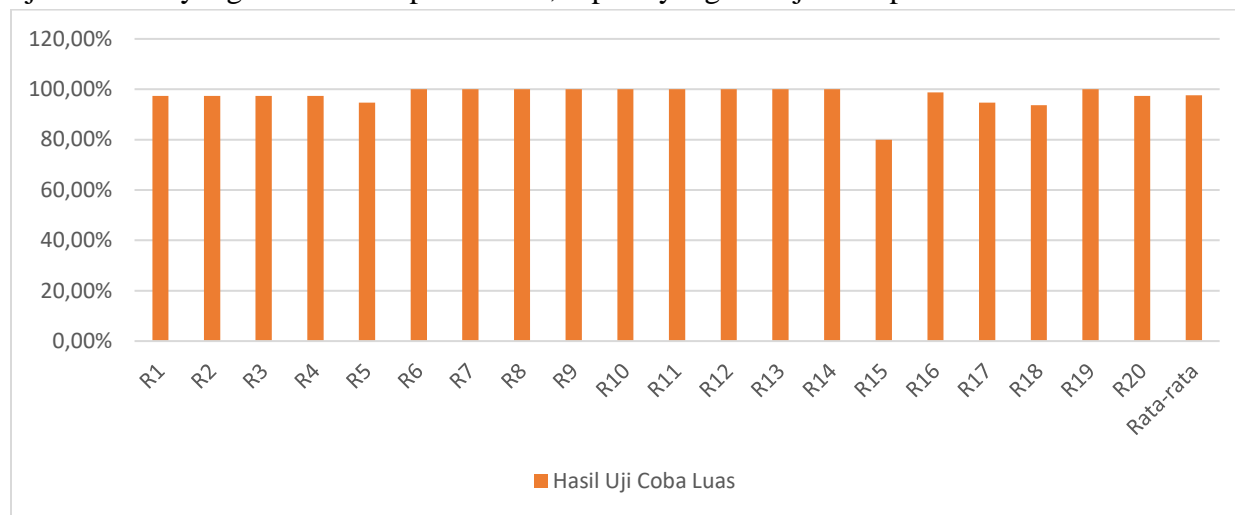
**Gambar 1. Hasil Uji Kepraktisan Guru Media Flipbook Interaktif Berbasis Heyzine**

Penelitian ini produk media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* mendapatkan hasil kepraktisan 98%. Dari penilaian kepraktisan oleh guru tidak terdapat revisi yang harus diperbaiki pada produk. Adapun uji coba terbatas yang diuji cobakan kepada 5 orang siswa didapatkan hasil pada Gambar 2, yaitu sebagai berikut.



**Gambar 2. Hasil Uji Coba Terbatas oleh Siswa**

Siswa dalam penelitian ini mencapai skor kepraktisan sebesar 97,3% dalam uji coba terbatas menggunakan produk media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine*. Oleh karena produk akhir tidak memerlukan perubahan (revisi) setelah uji coba terbatas, 20 siswa secara acak ditugaskan untuk berpartisipasi dalam uji coba kedua yang lebih luas. Berikut ini adalah hasil dari uji coba luas yang diberikan kepada siswa, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 3. Hasil Uji Coba Luas oleh Siswa**

Gambar 3 menunjukkan bahwa 97,6% siswa pada uji coba skala luas memberikan skor kepraktisan. Produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori "sangat praktis", yang ditunjukkan dengan total skor rata-rata 86-100 pada penilaian kepraktisan guru dan siswa dengan skala 5. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas V SD sangat terbantu dengan adanya media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* dalam pembelajaran pecahan.

## SIMPULAN

Model pengembangan ADDIE-yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*-hanya mendapatkan *flipbook* berbasis *Heyzine* berdasarkan materi bagian kelas V sampai pada langkah implementasi. Media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* mencakup materi pecahan di kelas V menggunakan tampilan yang menarik secara visual dengan warna-warna cerah dan grafik yang nyata. Media ini sebagian besar terdiri dari tombol navigasi halaman, audio dan video untuk membantu menjelaskan konsep pecahan, dan latihan soal dengan umpan balik instan.

Para *expert* menempatkan media *flipbook* interaktif kelas 5 SD berbasis konten pecahan *Heyzine* dalam kategori "sangat layak". Nilai validasi dari *expert* media adalah 97% (Sangat Valid), sama dengan 97% untuk *expert* materi dan 89% untuk *expert* bahasa. Berdasarkan hasil validasi tersebut, produk *flipbook* interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Heyzine* dan berfokus pada materi pecahan kelas V dinilai "Sangat Layak" untuk diujicobakan di lapangan.

Gugus VI, Kecamatan Buleleng, respon guru terhadap media *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine* untuk materi pecahan kelas V memperoleh nilai kepraktisan sebesar 98% (Sangat Praktis). Respon siswa pada uji coba skala terbatas mencapai 97,8% (Sangat Praktis). Sementara itu, 97,6%

(Sangat Praktis) adalah persentase yang dicapai pada uji coba skala besar (luas). Berdasarkan hasil tersebut, media *flipbook* interaktif yang berasal dari konten pecahan *Heyzine* ini "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran kelas V SD di gugus VI Kecamatan Buleleng.

Hasil dari penelitian pengembangan ini telah menghasilkan beberapa saran untuk diteliti lebih lanjut. Salah satunya adalah kebutuhan untuk mengatasi waktu persiapan yang agak lama terkait dengan penggunaan materi *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine*, karena metode ini bergantung pada akses ke internet. Membuat versi HTML *offline* dari *flipbook* interaktif berdasarkan *Heyzine* adalah langkah selanjutnya dalam pengembangan berdasarkan masukan dari pengguna. Dengan demikian, dapat melewati rintangan teknologi dan mempercepat proses persiapan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Awaliyah, I. N., & T, A. Y. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika : Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Mathematics Learning Innovation: Interactive Learning Videos to Increase Student Learning Activity and Motivation. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 10(1), 1–18.
- Damayanti, S. E., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2024). Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 5 SD 1 Piji Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 6(1), 708–718.
- Mu'iz, K. 'Abdul, Musyarofah, N., Rahman, A., & Putranta, H. (2024). Pengembangan dan Uji Kelayakan Media Pembelajaran Roket Terjun Islami Bagi Peserta Didik MI Kelas V. *Edification Journal*, 7(1), 45–60.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Suwardi, S., Utama, S., Hidayati, Y., & Rahmawati, L. (2021). Pembelajaran pecahan melalui video: apakah dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa? *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 163–173. <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.41864>
- 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>

Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41.  
<https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250>