

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HEYZINE PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SEKOLAH DASAR

Sri Harmuli¹, Faizal Chan², Alirmansyah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

[¹sriharmuli8@gmail.com](mailto:sriharmuli8@gmail.com), [²faizal.chan@unja.ac.id](mailto:faizal.chan@unja.ac.id)

[³alirmansyah@unja.ac.id](mailto:alirmansyah@unja.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop a Heyzine-based learning media for the topic “Rights and Obligations at Home and at School” for fourth-grade elementary students. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages; however, the study was limited to the Develop stage with restricted dissemination. The Define stage included front-end analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, and the formulation of learning objectives. The Design stage involved creating a storyboard and selecting visual elements to be integrated into the Heyzine platform. The Develop stage consisted of validation by media experts, material experts, and language experts, followed by small-group trials involving fourth-grade students. The results indicate that the Heyzine-based learning media met all feasibility criteria with a “Highly Feasible” category based on expert validation. Small-group trials also showed that the media was highly practical, easy to use, engaging, and effective in helping students understand the concepts of rights and obligations. Therefore, Heyzine-based learning media can serve as an innovative tool to enhance motivation and improve the quality of Civic Education learning in elementary schools.

Keywords: *rights and obligations, heyzine, learning media, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Heyzine pada materi Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*, namun dibatasi hanya sampai tahap *Develop* dan penyebaran terbatas. Tahap *Define* dilakukan melalui analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap *Design* disusun rancangan media berupa *storyboard* dan pemilihan elemen visual untuk diintegrasikan dalam platform *Heyzine*. Tahap *Develop* meliputi proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta uji coba kelompok kecil pada peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis *Heyzine* memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori "Sangat Layak" dari seluruh validator. Hasil uji coba kelompok kecil juga menunjukkan bahwa media sangat praktis, mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami konsep hak dan kewajiban. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Heyzine* dapat digunakan sebagai media inovatif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: hak dan kewajiban, *heyzine*, media pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Penerapan Kurikulum Merdeka sebagaimana diatur dalam Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 menegaskan bahwa satuan pendidikan wajib menyediakan perangkat ajar dan sumber belajar yang tidak hanya mengandalkan buku teks utama, tetapi bahan ajar lain dapat dimodifikasi dan diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik. Ketentuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif, bukan sekadar pelengkap. Guru dituntut mampu menciptakan media yang inovatif dan memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Zakiya dkk. (2025), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana guru dalam menyampaikan pengetahuan secara

lebih menarik dan bermakna. Lestari (2024) juga menegaskan bahwa kualitas media dapat dilihat dari aspek tampilan visual, keterbacaan, kesesuaian desain, serta relevansi elemen multimedia. Media yang baik harus memiliki komponen visual yang harmonis, tata letak yang rapi, pilihan warna yang proporsional, serta gambar atau video yang mendukung pemahaman materi. Melalui media yang tepat, siswa dapat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran (Saputri dkk., 2025).

Namun, kondisi yang ditemukan di SDN 14/I Sungai Baung menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan papan tulis. Proses pembelajaran berlangsung monoton, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah bosan. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban

di sekolah dan di rumah, masih banyak peserta didik yang belum mencapai hasil belajar optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya penyediaan media yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa kelas IV yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Salah satu alternatif media digital yang relevan adalah *Heyzine Flipbook*, yaitu platform yang dapat mengubah file PDF menjadi *flipbook* interaktif yang menyerupai buku cetak namun dilengkapi fitur multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, dan tautan interaktif.

Heyzine memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik dan fleksibel, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat baik secara online maupun offline. Dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD yang menyukai tampilan visual, media elektronik, dan aktivitas kontekstual, *Heyzine* berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep hak dan kewajiban.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Heyzine* menjadi penting untuk dilakukan. Media interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi

secara lebih variatif, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Heyzine* pada materi hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah serta menguji tingkat kepraktisannya pada peserta didik kelas IV SDN 14/I Sungai Baung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu metode penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena, proses, atau temuan secara sistematis dan faktual tanpa menggunakan analisis statistik. Menurut Sugiyono (2019), penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan data apa adanya sesuai kondisi di lapangan. Pendekatan ini sesuai karena penelitian berfokus proses pengembangan media serta hasil penilaian validator dan peserta didik.

Penelitian ini berada dalam kerangka *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*,

Develop, dan *Disseminate*. Model ini cocok dalam pengembangan media pembelajaran karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan terstruktur.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan untuk memeroleh gambaran mengenai kebutuhan awal sebelum mampu mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih menggunakan media konvensional seperti buku paket dan papan tulis sehingga siswa sering merasa bosan dan kurang memahami contoh konkret mengenai hak dan kewajiban. Guru juga menyampaikan perlunya media lebih menarik dan mudah digunakan untuk mendukung pemahaman siswa. Analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media berbasis cerita, gambar, ilustrasi, dan aktivitas interaktif. Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi materi pokok “Hak dan Kewajiban di Rumah dan di

Sekolah”, yang mencakup pengertian hak, pengertian kewajiban, contoh hak dan kewajiban di rumah dan sekolah, serta hubungan antara hak dan kewajiban. Analisis tugas kemudian menghasilkan rumusan aktivitas pembelajaran yang harus dikuasai siswa, seperti membaca cerita kontekstual, mengamati ilustrasi, memahami materi, dan mengerjakan latihan atau kuis dalam media.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan menghasilkan rancangan awal atau blueprint media. Pada tahap ini disusun *Storyboard* yang memuat urutan halaman media, alur penyajian materi, tata letak gambar dan teks, pemilihan warna yang sesuai, serta penempatan tombol navigasi dalam *Heyzine Flipbook*. Pemilihan konten visual dilakukan dengan menyeleksi ilustrasi anak, gambar situasi rumah dan sekolah, serta ikon pendukung yang menarik bagi peserta didik. Materi pembelajaran disusun dalam bentuk cerita kontekstual, penjelasan ringkas materi, tabel contoh hak dan kewajiban, latihan pemahaman, kuis interaktif, dan refleksi. Semua rancangan tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam draft awal media.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri atas validasi ahli, revisi produk, dan uji coba kepraktisan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi dengan menggunakan perhitungan rata-rata sesuai instrumen penelitian.

Tabel 1 Hasil validasi akhir

Validator	Skor Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	4.92	Sangat Valid
Ahli Media	4.70	Sangat Valid
Ahli Bahasa	5.00	Sangat Valid
Praktisi	4.82	Sangat Praktis

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor rata-rata 4.92, ahli media 4.70 , dan ahli bahasa 5.00, yang semuanya termasuk kategori Sangat Valid. Praktisi memberikan skor total 4.82, yang dikategorikan Sangat Praktis. Berdasarkan masukan para validator, dilakukan revisi beberapa bagian media, seperti penyempurnaan ukuran dan ketajaman gambar, perbaikan redaksi kalimat agar lebih komunikatif, penataan ulang tata letak halaman, dan penegasan tombol navigasi agar lebih mudah digunakan oleh siswa. Setelah revisi, media diuji coba pada kelompok kecil peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa menilai media menarik,

mudah dioperasikan, dan membantu memahami materi hak dan kewajiban. Rekapitulasi penilaian menunjukkan bahwa media berada pada kategori Sangat Praktis, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Heyzine diperoleh melalui pemberian angket yang terdiri atas 14 butir pernyataan. Angket tersebut diberikan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 peserta didik kelas IV.A SDN 14/I Sungai Baung. Setiap butir pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 1–5. Perhitungan data dilakukan menggunakan rumus rata-rata yang digunakan dalam penelitian, yaitu jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah butir pernyataan. Rekapitulasi nilai respon peserta didik, dengan jumlah total skor keseluruhan 123.65. Selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan rumus berikut:

$$R = \frac{\Sigma X}{N}$$

di mana ΣX merupakan total skor respon peserta didik dan N jumlah peserta didik. Berdasarkan rumus tersebut diperoleh hasil:

$$R = \frac{123,65}{25} = 4.95$$

Rata-rata nilai tersebut kemudian disesuaikan dengan kategori interpretasi skor yang digunakan dalam penelitian, sehingga nilai 4.95 termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Heyzine* dinilai sangat mudah digunakan, tampilan menarik, ilustrasi jelas, dan konten mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik juga memberikan tanggapan positif pada aspek kejelasan informasi, daya tarik visual, serta kemudahan navigasi. Dengan demikian, respon peserta didik pada uji coba kelompok besar mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Heyzine* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran Terbatas)

Tahap penyebaran terbatas dilaksanakan di SDN 14/I Sungai Baung. Pada tahap ini media digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan guru memberikan tanggapan positif bahwa media tersebut memudahkan penyampaian materi hak dan kewajiban serta meningkatkan fokus dan motivasi

belajar siswa. Peserta didik terlihat lebih antusias karena media menyajikan kombinasi cerita, gambar, ilustrasi, dan kuis interaktif yang menarik. Penggunaan media tidak menimbulkan kendala teknis dan dinilai layak untuk diterapkan secara lebih luas pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Heyzine* pada materi hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan melalui tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa produk berada pada kategori *sangat valid* sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Uji coba kepraktisan melalui respon peserta didik menunjukkan bahwa media berbasis *Heyzine* ini memperoleh kategori *sangat praktis*. Peserta didik menilai media menarik,

mudah dipahami, dan membantu memahami materi melalui tampilan visual, cerita, dan latihan interaktif yang disajikan. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *Heyzine* yang dikembangkan dinyatakan layak, sangat valid, dan sangat praktis digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah. Media ini dapat menjadi alternatif sumber belajar yang mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kemendikbud. (2018). *Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, S. (2024). Kualitas media pembelajaran dilihat dari aspek tampilan visual dan kesesuaian desain. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–53.
- Majid, A. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saputri, A., Widodo, S., & Ramadhani, P. (2025). Pengaruh media interaktif terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 101–110.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zakiya, L., Pratama, R., & Fadhilah, N. (2025). Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi yang menarik dan bermakna. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 12–20.