



Original Article

Inovasi Pembelajaran Sejarah Lokal : Pengembangan E-Book interaktif Berbasis Heyzine pada Materi Candi Bumiayu di SMA Negeri 2 Palembang

Erika Isnada^{1✉}, Reza Pahlevi²

^{1,2}Universitas Sriwijaya Pendidikan Sejarah

Correspondence Author: erikaisnada12@gmail.com✉

Abstract:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis Heyzine pada materi situs Candi Bumiayu untuk kelas X IPS di SMA Negeri 2 Palembang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah yang masih disampaikan secara konvensional serta kurangnya media pembelajaran berbasis sejarah lokal yang interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Alessi dan Trollip melalui tiga tahap, yaitu planning, design, dan development. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, angket validasi ahli, dan uji coba produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-book sangat valid dari segi isi maupun media, dengan skor 89% dari ahli materi dan 83% dari ahli media. Respon siswa dan guru terhadap penggunaan e-book ini juga sangat positif. E-book berbasis Heyzine dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal.

Keywords: e-book, heyzine, sejarah local, bahan ajar interaktif, candi bumiayu

Introduction

Sejarah sebagai bagian dari ilmu sosial berperan penting dalam membentuk karakter dan identitas siswa. Namun, dalam praktiknya, pelajaran sejarah sering dianggap membosankan karena metode pengajaran yang konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang monoton (Indriani et al., 2021). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran harus mampu memanfaatkan teknologi digital agar lebih interaktif dan kontekstual (Lestari, 2018).

Situs Candi Bumiayu adalah peninggalan penting dari masa Kerajaan Sriwijaya yang terletak di Kabupaten PALI, Sumatera Selatan. Sayangnya, keberadaannya belum banyak diangkat dalam bahan ajar di sekolah, khususnya dalam bentuk digital yang menarik dan relevan. Padahal, pengintegrasian sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan rasa cinta terhadap budaya daerah dan memperkuat identitas nasional (Susilawati & Sukardi, 2018).

Heyzine adalah platform pembuat flipbook interaktif yang memungkinkan



penggabungan teks, gambar, video, dan kuis dalam satu tampilan digital. Penggunaan Heyzine dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa karena adanya interaksi dua arah yang tercipta (Sa'diyah, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis Heyzine dengan mengangkat materi situs Candi Bumiayu.

Methods

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap: planning, design, dan development (Alessi & Trollip, 2001). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 2 Palembang. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dengan guru dan siswa, validasi ahli materi dan media, serta uji coba produk dalam skala kecil dan besar.

Pada tahap planning, dilakukan analisis kurikulum, identifikasi kebutuhan siswa, dan studi materi. Pada tahap design, peneliti merancang e-book menggunakan Canva, lalu dikonversi menjadi flipbook melalui Heyzine. Selanjutnya, pada tahap development, produk divalidasi oleh dua ahli dan diuji coba ke siswa.

Results

Sub 1 Aceh Humanity Problem

Produk yang dikembangkan berupa e-book interaktif dengan konten sejarah lokal Candi Bumiayu. Hasil validasi menunjukkan skor 89% dari ahli materi dan 83% dari ahli media, termasuk kategori sangat valid. Uji coba menunjukkan siswa lebih antusias, memahami materi lebih cepat, dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan.

Table Hasil validasi materi dan media e-book berbasis Heyzine

No	Aspek	Skor total	Skor maksimal	Persentase (%)	Kriteria
1	Materi	80	90	89	Sangat Valid
2	Media	50	60	83	Sangat Valid
	Rata-rata			86	Sangat Valid

Sub 2 Aceh Humanity Etnich

Produk yang dinyatakan valid saat proses validasi materi dan media oleh validator dapat diuji coba pada perorangan dan kelompok besar yang berjumlah 60 peserta didik. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai kepraktisan e-book yang telah dikembangkan menggunakan angket kepraktisan e-book yang telah dikembangkan menggunakan angket kepraktisan yang diberikan setelah peserta didik selesai menggunakan dan mengerjakan e-book.

Table 1. hasil angket kepraktisan e-book berbais heyzine oleh peserta didik .

no	Aspek	Jumlah skor diperoleh	skor maksimal	Persen (%)
1	kepraktisan	1362	1500	90,8
2	Isi/materi	1317	1500	87,88
3	Keterbacaan	1060	1200	88,33
4	Kualitas media	819	900	91
5	Manfaat	1325	1500	88,33
6	Keefisienan			

penggunaan	809	900	89,88
Rata-rata			89,37

Conclusion

Selain itu, guru menyatakan bahwa media ini praktis digunakan dan membantu dalam menjelaskan topik sejarah lokal yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya dengan buku cetak atau ceramah. Kehadiran gambar arkeologis, video penjelasan, peta interaktif, serta kuis digital membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh [Simbolon dan Purba \(2023\)](#) yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, [Piper et al. \(2018\)](#) juga menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Suggestion

Pengembangan e-book berbasis Heyzine pada materi situs Candi Bumiayu terbukti valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Diharapkan, pengembangan media serupa dapat diterapkan pada topik sejarah lainnya.

References

- Afifah, N., & Mulyani, S. (2022). Penggunaan e-book sebagai sumber belajar. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 34–45.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Allyn and Bacon.
- Azis, A., & Nurashia, N. (2024). Development of History Problems Based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) Using Anderson Krathwohl Taxonomy. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 111–118.
- Indriani, R., Hadiyanti, F., & Utami, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 150–162.
- Lestari, R. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 12–18.
- Makdis, M. (2020). Perkembangan e-book dalam pendidikan digital. *Jurnal Literasi Digital*, 4(2), 56–65.
- Piper, B., Zuilkowski, S. S., & Dubeck, M. (2018). Using technology to support reading improvement: Findings from a study in Kenya. *International Journal of Educational Development*, 59, 23–34.
- Sa'diyah, N. (2021). Penggunaan Heyzine dalam pengembangan bahan ajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 44–50.
- Setiawati, I., Wardani, S., & Lestari, W. (2024). Development of Wordwall-based Indonesian Geographical Condition Assessment Instrument in Modipaskogo E-Book for Elementary School Students. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 48–65.
- Simbolon, M., & Purba, D. (2023). Pengembangan bahan ajar digital berbasis interaktif. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 88–95.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susilawati, H., & Sukardi, R. (2018). Integrasi sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah nasional. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 201–210.
- Wulandari, D. (2024). The Effectiveness of Youtube Channel as Learning Media at Conversation Class. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 67–69.