PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN APLIKASI *HEYZINE FLIPBOOKS* UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS III SD

Salsabila Amni[1], Yanti Fitria[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]amnisalsabila2@gmail.com, [2]yanti_fitria@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif yang mendorong keaktifan dan antusiasme dari peserta didik dalam belajar. Salah satu contohnya penggunaan *e-book* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-book* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). penelitian inj menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).* Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 21 Bandar Buat untuk sekolah uji coba dan SDN 30 Cengkeh untuk sekolah penelitian. Data dari penelitian diperoleh dari angket validasi, praktikalitas, dan hasil *pretest-postest.* Pada hasil validitas menunjukkan perolehan hasil dengan presentase 93,75% (sangat valid) pada ahli materi, 93,75% (sangat valid) pada ahli bahasa dan 95% (sangat valid) pada ahli media. Hasil praktikalitas membuktikan bahwa 91,8% (sangat praktis) pada uji praktikalitas guru dan 94% (sangat praktis) pada uji praktikalitas peserta didik. Serta hasil efektivitas memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,72 dengan kategori “tinggi”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-book* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pacasila di kelas III SD.

Kata Kunci : *E-book, Heyzine Flipbooks, ADDIE, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah merambah di setiap aspek kehidupan manusia. perkembangan teknologi harus selaras dengan pendidikan untuk mengintegrasikannya ke dalam sistem pembelajaran (Anita et al., 2022). integrasi teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar agar terbentuknya pendidikan yang efektif dan efisien. Salah satu contoh integrasi teknologi dalam sistem pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis tekonologi mendukung penyediaan alat belajar yang mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang produktif serta berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Jannah & Reinita, 2023).

Untuk mencapai pembelajar yang produktif dibutuhkan suatu pedoman. Pedoman yang menjadi dasar utama dalam melaksanakan pembelajaran adalah kurikulum. Adanya kurikulum memberikan panduan yang digunakan dalam sistem pendidikan untuk menyiapkan pengalaman belajar peserta didik (Prasetyo, 2024). Kurikulum Merdeka hadir untuk memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna (Sulastri et al., 2024). Kurikulum ini menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap pencapaian peserta didik.

Metode pembelajaran sesuai dengan pencapaian peserta didik mengakui bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dan tidak dapat disamakan (Utami, 2023). Pembelajaran yang menggunakan strategi yang berfokus pada minat, bakat dan potensi peserta didik dapat dilakukan melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dapat menyesuaikan keberagaman peserta didik dengan pertimbangan bakat dan kelebihan yang dimiliki setiap anak (Yulaichah et al., 2024). Dengan menyesuaikan pengalaman belajar agar sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik, maka pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif.

Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang dapat menerapkan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi secara efektif adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang seperti apa menjadi warga Indonesia yang baik serta membentuk karakter dan moral peserta didik. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik di dorong untuk menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Tetapi, pada kenyataanya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah belum menunjukkan adanya keaktifan dan antusiasme dari peserta didik. Faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan dan antusiasme peserta didik diantaranya yaitu metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Faktor lainnya yaitu penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang kurang interaktif. Selain itu, penurunan pemahaman materi disebabkan oleh penyajian materi pembelajaran yang kurang efektif dan menarik sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi (Andes et al., 2024).

Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus memiliki pembaharuan atau inovasi untuk membuat suasana baru yang menyenangkan agar peserta didik menjadi aktif dan antusias dalam proses pembelajaran (Silawati et al., 2024). Inovasi pembelajaran yang dapat menimbulkan suasana baru dalam belajar adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi dan diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media

yang tepat dapat mengatasi atau meminimalisir peserta didik yang menunjukkan bosan dan jenuh sehingga menyebabkan kurang antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Selanjutnya peneliti telah melakukan observasi di beberapa sekolah yaitu SDN 30 Cengkeh, SDN 21 Bandar Buat, SDN 16 Padang Besi, dan SDN 06 Padang Besi. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di keempat Sekolah tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka. Di keempat sekolah tersebut juga menggunakan media pembelajaran berupa PPT, dan media gambar yang bersumber pada buku guru dan buku peserta didik. Akan tetapi, belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi pada sekolah tersebut. Hal itu disebabkan oleh keterbatasan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Sementara sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut sudah memadai karena tersedianya proyektor, laptop, chromebook dan adanya wifi untuk mengakses jaringan internet.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi di empat sekolah tersebut sudah diterapkan melalui metode dan media yang diterapkan guru. Akan tetapi, proses pembelajaran berdiferensiasi belum menyeluruh di setiap mata pelajaran. Begitupun media pembelajarannya belum memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan tahapan capaian pembelajarannya. Penggunaan media sebatas pada buku guru, buku peserta didik, dan PPT.

Selanjutnya wawancara bersama guru dari ke empat sekolah tersebut. Tiga dari empat guru bisa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Dan bisa mengoperasikan berbagai aplikasi dengan baik. Namun, belum kelihatan adanya inovasi penggunaan aplikasi terbaru dalam pembelajaran. Sementara itu, satu guru lainnya masih perlu meningkatkan keterampilannya dalam mengoperasikan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Maka salah satu teknologi yang bisa dikembangkan dalam membuat media pembelajaran yaitu *Electronic Book* atau yang biasa disebut *e-book. E-book* merupakan buku digital yang menampilkan informasi berupa gambar, teks, audio, video yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet dan smartphone.Tujuannya untuk meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif.

Dalam perancangan e-book, dibantu dengan situs internet. Situs internet yang dapat mengubah file PDF menjadi e-book dengan halaman yang dapat dibuka seperti sebuah buku. Situs internet ini bernama Heyzine Flipbooks (Setiyaningsih et al., 2024). Heyzine Flipbooks memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan, maka dalam perancangan e-book memanfaatkan fitur seperti lagu, audio suara, dan video animasi yang termuat di dalamnya. Dengan adanya fitur-fitur tersebut dapat menjadi pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran e-book dirancang khusus untuk muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada penelitian sebelumnya, e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks ini sudah teruji dalam membuat media pembelajarn. Penelitian oleh Lestari & Suciptaningsih (2024) menunjukkan E-Book berbantuan Heyzine Flipbooks sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Ziaurrahman et al. (2024) menunjukkan bahwa produk e-book sangat layak dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran berdiferensiasi.

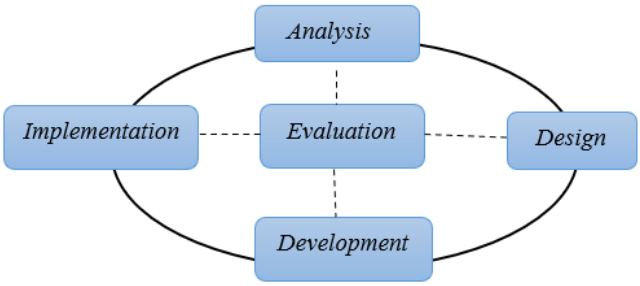
Keterbaruan atau novelty yang akan peneliti kembangkan dalam pengembangan media pembelajaran ini terletak pada produk, aplikasi dan materi yang akan dikembangkan yaitu pengembangan *e-book* berbantuan *Heyzine Flipbooks* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III pada materi bahasa dan lagu daerah di Indonesia. Diharapkan dapat mendukung berbagai gaya belajar peserta didik, seperti audiotori, visual dan kinestetik di sekolah dasar. Penelitian ini

juga diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Sehingga menunjang pembelajaran berdiferensiasi dan membuat pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

METODE

Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Menurut pendapat Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan atau memperbaiki produk dengan melakukan analisis kebutuhan, sehingga produk tersebut dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dapat diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan produk, salah satunya adalah media pembelajaran (Rangkuti, 2016). Model Pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah pengembangan yaitu tahap analisis *(analysis*), desain *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementation)*, dan evaluasi/umpan balik *(evaluation)* (Batubara, 2020).



Gambar 1. Prosedur Model Pengembangan ADDIE
Sumber : Branch, 2009 (dalam Batubara, 2020)

Prosedur Pengembangan

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawncara. Analisis yang umumnya dilakukan meliputi analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis gaya belajar peserta didik, analisis kurikulum dan materi, serta identifikasi masalah

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rancangan awal dengan langkah-langkah seperti mencari serta memilih perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Lalu menyusun perangkat pembelajaran, serta merancang pengembangan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbooks*.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, dikembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan divalidasi. Validasi terdiri dari validasi aspek materi, bahasa dan media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada validator untuk menilai produk yang telah dirancang. validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran mengenai media pembelajaran Pendidikan Pancasila agar efektif dalam menunjang kebutuhan belajar peserta didik.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang dibuat diterapkan pada materi Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar, sesuai dengan desain dan validasi yang telah dilakukan. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan e-book dalam menunjang pembelajaran di kelas.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir untuk menilai keberhasilan pembelajaran dari produk yang dikembangkan Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengukur kevalidan kepraktisan dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, data diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru, peserta didik dan hasil uji coba soal pretest-posttest terhadap produk yang telah dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan analisi kebutuhan untuk mengumpulkan masalah dan temuan awal. Instrümen pengumpulan data berupa instrument validasi produk ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Kemudian instrument pengumpulan data berupa angker praktikalitas produk oleh guru dan peserta didik dan data dari nilai *pretest-postest* peserta didik.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Validitas

Data hasil uji validitas *e-book* berbantuan *Heyzine Flipbooks* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dianalisis menggunakan skala likert. Validator memberikan jawaban dalam bentuk cheklist (√) untuk indikator yang telah ditentukan dalam pernyataan.

Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik

3	Cukup Baik
4	Baik

Sumber. Pausa & Zainil (2023)

Sedangkan untuk menghitung nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase skor
Σx = jumlah skor yang diperoleh
n = jumlah skor seluruhnya

Kategori nilai yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Validasi Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber. Pausa & Zainil (2023)

Analisis Data Praktikalitas

Data hasil uji praktikalitas e-book berbantuan Heyzine Flipbooks untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik sebagai berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Skor	Kategori
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber. Pausa & Zainil (2023)

Sedangkan untuk menghitung nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma\ skor\ per\ item}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase skor

Σ skor per item = jumlah skor

Kategori nilai yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber. Pausa & Zainil (2023)

Analisis Data Efektivitas

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes berupa pretest-posttest yang telah dikerjakan. Tujuannya untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan setelah diberikan tindakan. Uji efektivitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus n-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest} \times 100\%$$

Kategori nilai g yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data di tentukan dengan menggunakan tabel berikut.

Tabel 5. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Nilai g	Kategori
$g \geq 0{,}7$	Tinggi
$0{,}3 \leq g < 0{,}7$	Sedang
$g < 0{,}3$	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa e-book berbantuan Heyzine Flipbooks untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pancasila di kelas III SD yang dirancang menggunakan ADDIE:

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini diawali dengan melaksanakan observasi dan wawancara ke sekolah dasar. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Tahap analisis ini bertujuan untuk menentukan dan menganalisis masalah yang dihadapi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas III

Sekolah Dasar. Maka dari itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran e-book yang valid, praktis dan efektif.

Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang ditemukan, bahwa: (1) Guru masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang diambil dari buku guru dan peserta didik. (2) guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dalam proses belajar mengajar. (3) guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang dimiliki sekolah. (4) guru membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi agar proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. (5) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. (6) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Analisis Gaya Belajar Peserta Didik

Analisis gaya belajar peserta didik dilakukan melalui kegiatan wawancara bersama guru kelas III. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam dan dominan diantara tiga gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik. Hasil analisis gaya belajar peserta didik di kelas III SDN 30 Cengkeh menunjukkan bahwa 14 orang peserta didik memiliki gaya belajar visual, yang terdiri dari 11 orang peserta didik memiliki gaya belajar auditori, dan 3 orang peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik. Sedangkan pada SDN 21 Bandar Buat menunjukkan bahwa 9 orang peserta didik memiliki gaya belajar visual, 8 orang peserta didik memiliki gaya belajar auditori, dan 7 orang peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik.

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks ini adalah Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran e-book yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka

Analisis Materi

Analisis materi pelajaran yang dilakukan berpedoman pada capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III semester dua Kurikulum Merdeka. Penelitian ini berfokus pada materi Bab 3 berbeda itu indah dengan topik bahasa dan lagu daerah di Indonesia.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini dilakukan perancangan e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks di kelas III Sekolah Dasar. Media pembelajaran e-book dirancang melalui aplikasi atau situs web *Heyzine Flipbooks.* Tautan untuk mengakses e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks adalah sebagai berikut: *https://heyzine.com/flip-book/8cfc8b7255.html*

Berikut pratinjau produk yang sudah dirancang yang berisi materi Bahasa dan Lagu Daerah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD.



Gambar 1. Tampilan *Cover E-Book*

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukannya validasi terhadap produk yang telah selesai dirancang. Validasi dilakukan oleh para ahli yang ahli dibidangnya yang disebut validator. Validator terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada validator untuk menilai produk yang dirancang oleh peneliti. Berikut ini hasil validasi.

Tabel 6. Validasi

No	Validasi	Persentase	Keterangan
1	Aspek Materi	93,7%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	93,7%	Sangat Valid
3	Aspek Media	95.0%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	**94,16%**	**Sangat Valid**

Tahap Implementation

Pada tahap ini peneliti menerapkan produk e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SDN 21 Bandar Buat dan penelitian ke SDN 30 Cengkeh.

Tabel 7. Praktikalitas Respon Guru

No	Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1	SDN 21 Bandar Buat	93.0%	Sangat Praktis
2	SDN 30 Cengkeh	90.6%	Sangat Praktis

	Rata-rata Keseluruhan	**91.8%**	**Sangat Praktis**

Tabel 8. Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1	SDN 21 Bandar Buat	95%	Sangat Praktis
2	SDN 30 Cengkeh	93%	Sangat Praktis
	Rata-rata Keseluruhan	**94%**	**Sangat Praktis**

Tabel 9. Efektivitas Hasil Belajar

No	Efektivitas	N-Gain	Keterangan
1	SDN 21 Bandar Buat	0.70	Tinggi
2	SDN 30 Cengkeh	0.74	Tinggi
	Rata-rata Keseluruhan	**0.72**	**Tinggi**

Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. data diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru, peserta didik dan hasil uji coba soal pretest-posttest terhadap produk e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks yang telah dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah dasar dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan terhadap e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. E-book yang dikembangan sesuai dengan tahapan yang dilakukan. Dibuktikan dengan adanya uji validitas media Articulate Storyline 3 oleh para ahli. Hasil uji validitas memperoleh presentase 91,6% pada ahli materi, 95% pada ahli bahasa, dan 95% untuk ahli media, nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh presentase 94,1% dengan kaetgori "sangat valid". Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline 3 yang dikembangankan sudah valid dan layak diuji cobakan di lapangan.
2. Pengembangan terhadap e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar memberikan hasil pembelajaran yang praktis dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Pada hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba SDN 21 Bandar Buat memperoleh 93% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh presentase kepraktisan respon peserta didik sebesar 95% dengan kategori "sangat praktis". Kemudian hasil uji praktikalitas di sekolah

penelitian SDN 30 Cengkeh memperoleh presentase kepraktisan respon guru sebesar 90,62% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh presentase kepraktisan respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori "sangat praktis". Hasil tersebut membuktikan bahwa e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks ini sangat praktis dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Pengembangan terhadap e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar memberikan hasil pembelajaran yang efektif dibuktikan dengan peningkatan hasil pretest-postest peserta didik dengan menggunakan e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks. Data dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Hasil perhitungan, diperoleh rata-rata nilai N-Gain di sekolah uji coba yaitu SDN 21 Bandar Buat menunjukkan hasil akhir sebesar 0.70 dengan kategori "Tinggi". Maka e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks yang dikembangkan dikatakan "Sangat Efektif" digunakan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain di sekolah penelitian yaitu SDN 30 Cengkeh memperoleh hasil akhir sebesar 0.74 dengan kategori "Tinggi". Jadi, e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks yang dikembangkan dikatakan "Sangat Efektif" digunakan dalam proses belajar mengajar.

Jadi, pengembangan e-book berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pacasila materi Bahasa dan Lagu Daerah di kelas III SD. Pengembangan menggunakan model ADDIE terbukti membantu dalam menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

Andes, D., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan Media Voice E-book sebagai Upaya Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(2), 540–547. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.902

Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7087–7095. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280

Batubara, H. H. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan*.

Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(2), 1095–1104. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870

Lestari, D. T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS HEYZINE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA ELEMEN UNDANG-UNDANG NEGARA REPUBLIK INDONESIA SISWA KELAS IV SD. In *Elementary School* (Vol. 11, Issue 2).

Pausa, R., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(1).

Prasetyo, A. (2024). IMPLEMENTASI PENDEKATAN TEKNOLOGI DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Dharmas Education Journal*, *5*(1), 32–39. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Setiyaningsih, I., Adiwijaya, P. A., & Numertayasa, I. W. (2024). Development of E-Flashcard Vocabulary on I Like Fruits as a Learning Media Assisted by Heyzine Flipbook. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *5*(2), 941–956. https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.912

Silawati, S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET ARLANSIA PADA MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *10*(1), 367–382. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2876

Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, & Ahmad, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. *Asian Journal of Early Childhood and Elemntary Education*, *2*(3), 349–368. https://doi.org/10.1002/asjc.637

Utami, Y. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, *5*.

Yulaichah, S., Mariana, N., & Puspita, A. M. I. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Membangun Budaya Kelas di Sekolah Anuban Khon Kaen, Thailand. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(3), 2319–2330. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3644

Ziaurrahman, Z., ZA, T., & Andriansyah, A. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran Diferensiasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *8*(1), 165–184. https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1333