

ABSTRAK

PENERAPAN *HANDOUT* DIGITAL BERBANTUAN *HEYZINE* UNTUK JURUSAN MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Oleh

GHANIYA IREL ZAMZAMNI

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dampak penggunaan *handout* digital yang didukung oleh *Heyzine* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X Multimedia SMK Palapa Bandar Lampung. Metode yang diterapkan ialah eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest* Design. *Handout* digital yang menjadi media utama dirancang menggunakan Canva Premium dan disajikan dalam bentuk *flipbook* interaktif lewat platform *Heyzine*, sehingga siswa bisa mengaksesnya secara mandiri. Selama proses pembelajaran, *handout* ditampilkan dan dipelajari oleh siswa melalui *link Heyzine* yang dibagikan oleh guru, yang membuat proses belajar lebih fleksibel dan interaktif. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah serangkaian soal *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 20 butir pilihan ganda yang telah diuji untuk validitas dan reliabilitasnya. Data yang didapat dianalisis dengan uji normalitas dan perhitungan *N-Gain*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan *handout* digital. Ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* yang mencapai 46,19 dan nilai rata-rata *posttest* yang berada di angka 81,67. Analisis *N-Gain* menunjukkan adanya kategori peningkatan sedang dengan nilai 0,65. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan *handout* digital berbantuan *Heyzine* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi desain berbasis gambar vektor. Media ini dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran visual yang interaktif dan menarik, terutama untuk jurusan multimedia.

Kata Kunci: *Handout Digital, Heyzine, Hasil belajar, desain Vektor*

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF HEYZINE DIGITAL HANDOUTS FOR MULTIMEDIA DEPARTMENT TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES

BY

GHANIYA IREL ZAMZAMNI

This research seeks to uncover how the utilization of digital handouts enhanced by Heyzine affects student learning achievements in the Basic Graphic Design course for X Multimedia students at SMK Palapa Bandar Lampung. The approach taken is an experimental method using a One Group Pretest-Posttest Design. The primary teaching materials, the digital handouts, were created with Canva Premium and delivered as an interactive flipbook via the Heyzine platform, allowing students to access them on their own. Throughout the educational process, the handouts were presented and reviewed by the pupils through a Heyzine link provided by the instructor, facilitating a more adaptable and engaging learning experience. The instruments employed in this investigation included a set of pretest and posttest questions consisting of 20 multiple-choice items that were verified for validity and reliability. The collected data were evaluated through a normality test and N-Gain calculations. The findings indicated that there was a notable improvement in student learning outcomes following the instruction using digital handouts. This improvement was reflected in the average pretest score of 46.19 and an average posttest score of 81.67. The N-Gain analysis displayed a moderate increase category with a score of 0.65. Therefore, it can be inferred that the employment of digital handouts supported by Heyzine has been effective in enhancing student learning outcomes in vector-based design subjects. This resource can serve as an alternative method for creating interactive and stimulating visual learning, particularly for students in multimedia fields.

Keywords: digital handout, Heyzine, learning outcomes, vector design