

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF HEYZINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Asep Saefullah¹, Suarman², Mujiono³

¹Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau

²Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau

³Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau

Email: ¹asep.saefullah3571@student.unri.ac.id, ²suarman@lecturer.unri.ac.id,
³mujiono@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Heyzine interactive learning media in improving students' learning interest in economics subjects at SMAN 12 Pekanbaru. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental type, specifically a one group pretest-posttest design involving 40 students of class X8 selected through purposive sampling. Data were collected through questionnaires, observation sheets, and documentation. Data analysis used descriptive statistics, Paired Sample t-Test, and N-Gain analysis. The results showed a significant increase in students' learning interest, with a mean pretest score of 53.87 (moderate category) increasing to 72.02 in the posttest (approaching the high category). The Paired Sample t-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning H1 was accepted. The N-Gain analysis obtained a value of 0.4001 or 40.01%, categorized as moderate increase, yet classified as less effective based on effectiveness criteria. This study recommends extending the duration of media use, combining it with more varied learning strategies, and ensuring adequate supporting infrastructure to optimize effectiveness.

Keywords: *interactive learning media, Heyzine, learning interest, economics, N-Gain*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif Heyzine dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen, tepatnya one group pretest-posttest design yang melibatkan 40 siswa kelas X8 yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji Paired Sample t-Test, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan minat belajar siswa yang signifikan, dengan rata-rata skor pretest sebesar 53,87 (kategori sedang) meningkat menjadi 72,02 pada posttest (mendekati kategori tinggi). Uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya H1 diterima. Analisis N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,4001 atau 40,01% yang dikategorikan sedang, namun tergolong kurang efektif berdasarkan kriteria efektivitas yang digunakan. Penelitian ini merekomendasikan perpanjangan durasi penggunaan media, kombinasi dengan strategi pembelajaran yang lebih variatif, serta memastikan ketersediaan infrastruktur pendukung yang memadai guna mengoptimalkan efektivitas.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif, Heyzine, minat belajar, ekonomi, N-Gain*

A. Pendahuluan

Merespons tantangan mutu pendidikan, pemerintah menetapkan Kurikulum Merdeka secara nasional melalui Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024—kemudian disempurnakan lewat Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025—yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, proyek, dan fleksibilitas kurikulum untuk meningkatkan relevansi, kemandirian, dan keterlibatan siswa. Kebijakan ini memberi arah bagi satuan pendidikan untuk menguatkan praktik pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara berkelanjutan.

Minat belajar telah diakui sebagai fondasi utama dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Melalui minat yang tinggi, keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar dapat ditingkatkan secara signifikan. Ardiansyah (2022) mendefinisikan minat belajar sebagai rasa suka yang muncul dari interaksi dan memotivasi individu untuk melakukan yang terbaik. Rina Dwi Muliani & Arusman (2022) menyatakan bahwa minat belajar ditandai dengan ketertarikan dan rasa cinta terhadap

aktivitas belajar tanpa paksaan. Dengan demikian, upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa merupakan tanggung jawab fundamental dalam pengelolaan proses pendidikan.

Namun, di lapangan, permasalahan terkait rendahnya minat belajar siswa masih menjadi isu yang cukup signifikan. Siringoringo dkk. (2024) menyatakan bahwa rendahnya minat belajar berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Piska dkk. (2022) menambahkan bahwa rendahnya minat belajar menyebabkan nilai yang rendah, partisipasi kelas yang minim, serta kesulitan memahami materi. Hal ini selaras dengan temuan di SMAN 12 Pekanbaru, di mana hasil observasi menunjukkan hanya sekitar 45% dari 554 siswa yang menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif di kelas, jarang terlibat dalam diskusi, dan tampak kurang antusias mengikuti kegiatan belajar.

Rendahnya minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Secara internal, hal ini mencakup motivasi intrinsik, kesiapan belajar, dan minat pribadi. Dari sisi eksternal, lingkungan belajar yang kondusif, cara guru

menyampaikan materi, dan penggunaan media pembelajaran turut berperan penting. Pemanfaatan teknologi seperti video interaktif, simulasi, aplikasi pendidikan, serta sumber belajar digital mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam konteks ini, Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci & Ryan dan diperkuat oleh penelitian terbaru Chiu et al. (2022) menegaskan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan apabila tiga kebutuhan psikologis dasar—autonomy, competence, dan relatedness—terpenuhi. Media interaktif berperan penting karena mampu memberikan kontrol belajar kepada siswa (autonomy), menyediakan umpan balik instan (competence), dan mendorong interaksi sosial maupun kolaboratif (relatedness), sehingga secara langsung berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar.

Heyzine merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk flipbook digital. Menurut Sari & Pratiwi (2024), Heyzine memfasilitasi penyisipan berbagai

elemen multimedia seperti video, gambar, grafik, suara, dan tautan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian Syafira dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa di sekolah. Hafifah & Astimar (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi Heyzine dalam bahan ajar digital memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media interaktif Heyzine yang masih jarang digunakan dalam konteks pembelajaran di SMA, khususnya di SMAN 12 Pekanbaru. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga menekankan peningkatan minat belajar siswa melalui keterlibatan emosional dan kognitif. Integrasi Heyzine dengan prinsip Kurikulum Merdeka juga menghadirkan inovasi baru karena media ini mampu mendukung pembelajaran berdiferensiasi, fleksibel, serta kolaboratif sesuai kebutuhan siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Heyzine

dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen, tepatnya menggunakan desain one group pretest-posttest design. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok siswa yang diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Heyzine. Minat belajar mereka diukur sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan, kemudian hasilnya dibandingkan untuk melihat perbedaan yang signifikan. Skema desain penelitian ini adalah: $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$, di mana O_1 = pretest, X = perlakuan (media Heyzine), dan O_2 = posttest.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus–Desember 2025 di SMAN 12 Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari 14 kelas dengan jumlah 553 orang siswa tahun ajaran 2025/2026. Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih kelas X8 sebagai subjek penelitian berdasarkan kriteria: (1) belum pernah menggunakan media

pembelajaran interaktif, (2) memiliki tingkat minat belajar yang rendah berdasarkan observasi awal, dan (3) memperoleh rekomendasi dari guru mata pelajaran ekonomi. Jumlah sampel sebanyak 40 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, angket (kuesioner) tertutup berbentuk skala Likert 1–5 dengan 20 item pernyataan yang mengukur tiga indikator minat belajar: perasaan senang (6 butir), pengetahuan (7 butir), dan ketertarikan (7 butir). Instrumen ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Kedua, lembar observasi yang diisi oleh observer selama pembelajaran berlangsung, terdiri dari 12 butir pernyataan untuk minat belajar siswa dan 10 butir untuk kualitas media, menggunakan skala penilaian 1–4. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mendukung keabsahan data penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi: (1) analisis deskriptif untuk menggambarkan distribusi frekuensi dan persentase skor pretest dan posttest berdasarkan kategori interval; (2) uji normalitas dengan metode Kolmogorov–Smirnov menggunakan SPSS; (3) uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test

dengan kriteria keputusan: jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_1 diterima; dan (4) analisis N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan minat belajar siswa dengan formula $N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest})$, yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan (Sukarelawan dkk., 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Deskriptif

Data pretest menggambarkan kondisi awal minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Penelitian ini melibatkan 40 responden dengan 20 item pernyataan menggunakan skala Likert 1–5. Skor total minat belajar setiap responden diklasifikasikan ke dalam tiga kategori berdasarkan interval: rendah (20–46), sedang (47–73), dan tinggi (74–100).

Berdasarkan Tabel 1, minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif secara umum tergolong dalam kategori sedang (82,5%). Di samping itu, tidak terdapat responden yang memiliki minat belajar pada

kategori tinggi sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media Interaktif

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
20 – 46	Rendah	7	17,5%
47 – 73	Sedang	33	82,5%
74 – 100	Tinggi	0	0%
TOTAL		40	100%

Sumber: Data Olahan 2025

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Heyzine, terjadi perubahan yang signifikan pada distribusi frekuensi minat belajar siswa. Berdasarkan Tabel 2, tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Sebanyak 57,5% berada pada kategori sedang, dan 42,5% telah mencapai kategori tinggi. Data ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu mendorong peningkatan minat belajar siswa secara nyata.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Interaktif

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
20 – 46	Rendah	0	0%
47 – 73	Sedang	23	57,5%
74 – 100	Tinggi	17	42,5%
TOTAL		40	100%

Sumber: Data Olahan 2025

2. Hasil Lembar Observasi

Hasil observasi minat belajar siswa pada tiga pertemuan tersaji pada Tabel 3. Pada pertemuan pertama (pretest), persentase minat belajar sebesar 35% dengan kategori sangat rendah, ditandai dengan rendahnya antusiasme, keaktifan, dan pemahaman siswa. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 41% (kategori rendah), menunjukkan adanya perubahan awal meskipun belum signifikan. Selanjutnya pada pertemuan ketiga (posttest), persentase meningkat menjadi 66% (kategori sedang), yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, pemahaman, dan ketertarikan siswa.

Tabel 3. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Tiap Pertemuan

Pertemuan	Total Skor	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	17	35%	Sangat Rendah
Pertemuan 2	20	41%	Rendah
Pertemuan 3 (Posttest)	32	66%	Sedang

Sumber: Data Olahan 2025

Hasil observasi penggunaan media pembelajaran interaktif Heyzine tersaji pada Tabel 4. Pada pertemuan pertama, sebagian besar indikator memperoleh penilaian Baik. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan

pada beberapa indikator menjadi Sangat Baik. Pada pertemuan ketiga, hampir seluruh indikator memperoleh penilaian Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa kualitas penggunaan media semakin meningkat seiring berjalannya pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Heyzine

N o	Pernyataan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Materi sesuai tujuan pembelajaran	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2	Materi relevan dengan kompetensi siswa	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
3	Teks mudah dibaca	Baik	Baik	Sangat Baik
4	Bahasa jelas dan mudah dipahami	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
5	Siswa dapat berinteraksi aktif	Baik	Baik	Sangat Baik
6	Media mendorong keterlibatan siswa	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
7	Mudah diakses tanpa kendala teknis	Baik	Baik	Sangat Baik
8	Dapat digunakan di	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

N o	Pernyataan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	berbagai perangkat			
9	Memadukan teks, gambar, dan video	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
10	Multimedia meningkatkan ketertarikan	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan 2025

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,068. Karena kedua nilai tersebut > 0,05, maka data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilanjutkan ke uji Paired Sample t-Test.

4. Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan rata-rata selisih pretest–posttest sebesar –18,150 dengan standar deviasi 2,779. Nilai t hitung = –41,313 dengan df = 39 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa

sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif Heyzine.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Mean	Std. Dev	Std. Error	Lower	Upper	t	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-18.150	2.779	.439	-19.039	-17.261	-41.313	.000

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS 2025

5. Analisis N-Gain

Berdasarkan Tabel 6, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4001 dengan persentase 40,01%, nilai minimum 0,25 (24,53%), dan nilai maksimum 0,55 (54,76%). Berdasarkan kategori N-Gain ternormalisasi (Sukarelawan dkk., 2024), nilai rata-rata 0,4001 berada pada rentang $0,70 > G \geq 0,30$, sehingga termasuk kategori sedang. Namun berdasarkan persentase N-Gain (40,01%), tingkat efektivitas berada pada rentang 40%–55% yang dikategorikan kurang efektif, sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 6. Analisis Deskriptif N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean
N-Gain skor	40	.25	.55	.4001
N-Gain persen	40	24,53%	54,76%	40,01%

Sumber: Data Olahan 2025

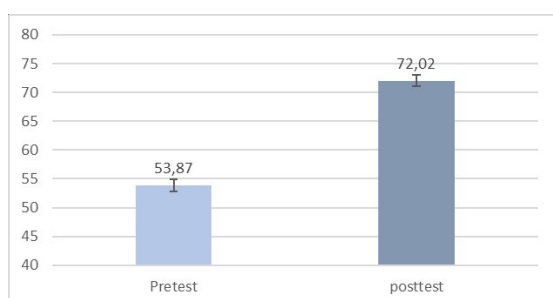
Tabel 7. Kategori N-Gain dan Tingkat Efektivitas

Nilai N-Gain	Kategori	Persentase (%)	Tingkat Efektivitas
$G \geq 0,70$	Tinggi	$> 76\%$	Efektif
$0,70 > G \geq 0,30$	Sedang	$56\% - 75\%$	Cukup Efektif
$0,30 > G > 0,00$	Rendah	$40\% - 55\%$	Kurang Efektif
$0,00 > G$	Penurunan	$< 40\%$	Tidak Efektif

Sumber: Sukarelawan dkk. (2024)

6. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif Heyzine memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan skor rata-rata pretest dan posttest yang divisualisasikan pada Gambar 1. Rata-rata skor pretest sebesar 53,87 berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata posttest sebesar 72,02 mendekati kategori tinggi, dengan peningkatan sebesar 18,15 poin.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Interaktif Heyzine

Temuan ini sejalan dengan penelitian Syafira dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Raudah dkk. (2024) juga mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi melalui animasi dan video yang membuat pembelajaran lebih menarik. Secara teoretis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory (SDT), di mana Heyzine mampu memenuhi kebutuhan *autonomy* melalui kendali belajar mandiri, *competence* melalui umpan balik kuis instan, dan *relatedness* melalui konten yang kontekstual.

Peningkatan minat belajar siswa juga tampak pada aspek perasaan senang, pengetahuan, dan ketertarikan. Siswa yang semula pasif dan tidak antusias berangsur menjadi lebih aktif bertanya, terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan keingintahuan terhadap materi ekonomi. Fitur anti-kecurangan yang dimiliki Heyzine turut berkontribusi dalam mendorong integritas dan kemandirian belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayah &

Saputra (2025) yang menyoroti keunggulan Heyzine dalam hal efisiensi penyimpanan dan aksesibilitas yang tinggi.

Meskipun demikian, tingkat efektivitas yang masih berada pada kategori kurang efektif (40,01%) perlu mendapat perhatian. Keterbatasan desain penelitian berupa pre-eksperimen tanpa kelompok kontrol dan durasi perlakuan yang hanya tiga pertemuan turut memengaruhi capaian efektivitas. Keterbatasan fasilitas pendukung seperti stabilitas jaringan internet di sekolah juga dapat menjadi faktor yang memengaruhi hasil. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan efektivitas Heyzine, diperlukan penggunaan yang lebih konsisten dan terencana dalam jangka waktu yang lebih panjang, serta dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang lebih variatif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Heyzine memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 12

Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian (H_1) diterima.

Secara deskriptif, terjadi peningkatan rata-rata minat belajar siswa dari 53,87 pada pretest (kategori sedang) menjadi 72,02 pada posttest (mendekati kategori tinggi) dengan peningkatan sebesar 18,15 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Heyzine mampu menumbuhkan perasaan senang, pengetahuan, dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Hasil observasi selama tiga pertemuan juga menunjukkan peningkatan konsisten dari kategori sangat rendah (35%) menuju kategori sedang (66%).

Namun demikian, berdasarkan analisis N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,4001 atau 40,01%, tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif Heyzine masih tergolong dalam kategori kurang efektif menurut kriteria yang ditetapkan oleh Sukarelawan dkk. (2024). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media Heyzine terbukti secara statistik mampu meningkatkan minat belajar siswa, tingkat efektivitasnya perlu dioptimalkan melalui perpanjangan

durasi penggunaan minimal 4–6 pertemuan, kombinasi dengan strategi pembelajaran yang lebih variatif, dan memastikan ketersediaan infrastruktur pendukung yang memadai. Peneliti selanjutnya juga disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9942–9950. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5875>
- Apriyanto, M. ., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, 80, 135–144.
- Ardiansyah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kepuasan Belajar Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Online Sebagai Variabel Moderating. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1169–1176. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2080>
- Arifin. (2023). The use of e-modules of heat science material designed using the Flipbook Maker application. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*. <https://journal.ia-education.com/index.php/ijorer>
- Bunari, B., Setiawan, J., Anas, M., & Purnamasari, R. (2024). *The influence of flipbook learning media , learning interest , and learning motivation on learning outcomes*. 18(2), 313–321. <https://doi.org/10.11591/edulear.n.v18i2.21059>
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71–80. <https://doi.org/10.33474/jpm.v8i2.16245>
- Farhan, M., & Hadi Utama, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 907–917.
- Hafifah, Nur, S., & Astimar, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan pendekatan Saintifik Berbasis Aplikasi Heyzine Pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 349–360.
- Hidayah, A., & Yudha Saputra, G. (2025). Pengembangan E-modul Informatika Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Elemen Literasi Digital. *Terapan Informatika Nusantara*, 5(9), 526–535. <https://doi.org/10.47065/tin.v5i9>

- .7009
- Kinaya, A., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 88–94.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.281>
- Lestari, A. E., Maulida, I., & Agung, A. (2024). Hubungan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial, Dan Lingkungan*, 1(2), 125–134.
<https://ojs.ymprn2.or.id/index.php/KPSBSL>
- 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).
- Ma'mun, S., Suryana, A., & Kurnia, N. (2021). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Syukron Ma'mun IAI Nasional Laa Roiba Agus Suryana IAI Nasional Laa Roiba. *Mimbar Kampius: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 20(1).
<https://doi.org/10.17467/mk.v3i2.439>
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>
- Muhaimin, M., Leny, L., & Almubarak, A. (2024). Increasing Learning Results with Interactive Digital Materials PjBL Assisted by Heyzine Flipbook Maker. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 4(1), 9.
<https://doi.org/10.20527/jmscedu.v4i1.10297>
- Muljo, A., Anggreni, F., & Maulida, S. (2024). Pengembangan E-Modul Persamaan Lingkaran Kelas Xi Ma Dengan Menggunakan Aplikasi Heyzine. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 8(1), 113–121.
<https://doi.org/10.32505/qalasadi.v8i1.8368>
- NISA, K. (2024). *Prosedur Pengembangan Media Berbasis Heyzine Flipbook Penelitian*. 1–23.
- Patonah, S., Januar Saputra, H., & Listyarini, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Melalui Heyzine Flip Book Software Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. In *Elementary School* (Vol. 11).
- Patricia, P., & Aini, N. I. (2024). Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 7 N. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4140>
- Putri, N. S., & Aliyyah, R. R. (2024). Pengelolaan Minat Belajar Siswa: Studi Implementasi Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1).
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas

- Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 2485–2490.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
<https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Roemintoyo. (2021). *Flipbook as Innovation of Digital Learning Media : Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning*. 5, 8–13.
- Saputra, H. J., Listyarini, I., Rahmawati, I., & KHB, M. A. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Melalui Software Heyzine HTML Flip Book Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Elementary School* 12 (2025), 12(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Sari, W. N., & Pratiwi, V. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga Kelas X Akuntansi. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 8(1), 12–30.
<https://doi.org/10.31851/neraca.v8i1.15371>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *ARJI Action Research Journal Indonesia*, 6(3), 66–73.
<https://doi.org/10.61227>
- Valentina Ria Febi, Rosnaningsih Asih, & Muttaqien Nurul. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas III di SDN Karawaci Baru 4. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 NO 5.
- Yulistya, A., Suarman, & Gimin. (2025). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA MELALUI E-MODUL EKONOMI INTERAKTIF DENGAN ARTICULATE STORYLINE 3. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10(2), 199–217.
- Zega, Yanti, M., & Harefa, Renostini, A. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan. *Journal of Education Research*, 5(1), 673–677.