

ANALISIS KELAYAKAN DAN KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS HEYZINE

Alfi Lailatul Mukarromah¹, Arqoma Nurveda Carreza², Utari Dewi³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail : ¹alfi.22104@mhs.unesa.ac.id, ²arcomacarreza@unesa.ac.id,

³utaridewi@unesa.ac.id

Nomor HP : ¹083196108389

ABSTRACT

This study aims to analyze the feasibility and effectiveness of hezine based flipbook learning media on marketing goods and services materials for tenth-grade TKJ students at SMK At-taufiqiyah. This reserch employed the Reserach and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation, the research subjects consisted of 39 eleventh-grade TKJ students. data were collected through observation, documentation, material and media expert validation, student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The learning media were developed using canva and published through the heyzine platform to produce an interactive digital flipbook that is easily accessible via smartphones and laptops. the media expert validation obtained a score of 87,37%, the material expert validation obtained a score 100%, and the instructional design expert validation obtained a score of 98,67%, all of which catergorized as highly feasible. efectiveness test showed an improvement in studens learning outcomes, while the average pretest score increasing from 64,62% to 90,92%. in the posttest, and an N-gain score of 0,87 , which falls into the high category. the findings indicate that the Heyzine-based flipbook learning media is highly feasible and effectiveness for teaching marketing goods and services materials. therefore, the Heyzine-based flipbook can be used an alternative learning medium to improve students' learning outcomes.

Keywords: feasibility, effetiveness, learning media, heyzine-based flipbook, ADDIE.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan kefektifan media pembelajarann flipbook berbasis heyzine pada materi pemasaran barang dan jasa untuk sisiwa kelas XI SMK TKJ At-taufiqiyah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian berjumlah 39 siswa kelas XI SMK TKJ At-taufiqiyah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, validasi ahli materi dan ahli media, angket respon peserta

didik,serta hasil belajar berupa pretest dan posttest.media pembelajaran dikembangkan menggunakan canva dddan dipublikasikan melalui platform heyzone sehingga menghasilkan flipbook digital yang interaktif,menarik,dan mudah diakses melalui smartphone maupun laptop.Hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 87,37%,validasi ahli materi dengan memperoleh presentase sebesar 100%,dan validasii ahli desain pembelajaran 98,67% dengan kategori sangat layak.hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik,dengan nilai rata-rata pretest sebesar 64,62% meningkat menjadi 90,92% pada posttest,serta memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,87 yang termasuk dalam kategori tinggi.Hasil penelitian manunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis heyzone memenuhi kriteria sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi pemasaran barang dan jasa.dengan demikian,media pembelajaran flipbook berbasis heyzone dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: kelayakan, Keefektifan, media pembelajaran, fipbook, berbasis heyzone,ADDIE.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran digital berbasis elektronik atau flipbook. Penggunaan flipbook dinilai mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui

perangkat digital seperti smartphone maupun laptop.

Media pembelajaran digital merupakan gabungan antara konten akademik,inovasi teknologi,serta metodologi pengajar yang dirancang untuk memfasilitasi bagi guru maupun siswa, dan hal tersebut menghasilkan aksesibilitas yang tinggi memungkinkan pengguna dari berbagai lokasi geografis dan waktu kapan saja, dengan bantuan alat eletronik. Menurut Senjaya (2022) menegaskan pentingnya media pembelajaran yang menarik dari berbagai aspek mulai dari tampilan hingga cara penggunaannya.Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi,

dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi saat ini.

Pada proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK), peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata maupun dunia kerja. Salah satu materi yang penting dipelajari oleh siswa SMK adalah materi pemasaran barang dan jasa. Materi pemasaran barang dan jasa memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman peserta didik mengenai konsep dasar pemasaran, strategi pemasaran, dan jenis pemasaran dalam kegiatan usaha. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran materi pemasaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK TKJ At-taufiqiyah, diketahui bahwa proses pembelajaran materi pemasaran masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku paket sebagai sumber

belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi karena penyampaian materi masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Rendahnya minat belajar peserta didik juga berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Permasalahan lainnya adalah belum tersedianya media pembelajaran digital yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri di luar jam pembelajaran. Padahal, sebagian besar peserta didik telah menggunakan smartphone dan laptop dalam kegiatan belajar sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan fleksibel.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah flipbook. Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi dalam bentuk buku

elektronik interaktif dengan tampilan menyerupai buku nyata. Dalam media terdapat perpaduan antara fitur navigasi, unsur audio, komponen gambar, reka video, teks tertulis, serta animasi yang secara keseluruhan menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan penuh keterlibatan bagi peserta didik (Nurhasanah & Firdaus, 2023). Selain itu, penggunaan flipbook juga memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital.

Pengembangan flipbook dinilai sesuai digunakan pada materi pemasaran karena materi tersebut membutuhkan penyajian yang menarik dan mudah dipahami. Dengan adanya gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran di dalam flipbook, peserta didik diharapkan mampu memahami materi secara lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Penggunaan flipbook juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan flipbook mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Widiana dan Rosy (2021) menyatakan

bahwa e-modul berbasis flipbook efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Rahmi et al. (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran digital memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar mandiri dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian oleh Meidita dan Susilowibowo (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan flipbook digital telah terbukti berhasil meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, heyzine dianggap paling sesuai karena platform ini mampu menggabungkan berbagai fitur interaktif, seperti teks, gambar, video, audio, yang mendukung beragam gaya belajar siswa (Adrian, 2024). Heyzine sendiri merupakan platform konversi PDF ke flipbook online yang tersedia secara gratis atau berbayar tanpa mengunduh aplikasi (Rahma Daniyah & Yuni, 2024). Hal tersebut diharapkan dapat memudahkan guru maupun siswa dalam mengakses materi

pembelajaran secara fleksibel kapanpun dan dimanapun melalui berbagai perangkat. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Flipbook menggunakan aplikasi heyzine sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran yang valid, praktis dan afektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas XI SMK TKJ At-taufiqiyah

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook berbasis Heyzine pada materi pemasaran barang dan jasa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) (Spatioti, 2022). Efektivitas media diuji menggunakan desain one-group pretest-posttest melalui pengukuran kemampuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Prosedur Pengembangan

Pengembangan media dilakukan melalui lima tahap ADDIE, yaitu Analysis untuk menganalisis

kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa; Design untuk merancang media dan instrumen; Development untuk membuat dan memvalidasi produk; Implementation untuk menguji coba media kepada siswa; dan Evaluation untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi, respons siswa, serta hasil pretest dan posttest.

Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK TKJ At-Taufiqiyah pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 dengan subjek 39 siswa kelas XI yang dipilih menggunakan purposive sampling. Penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran sebagai validator. Objek penelitian adalah media pembelajaran flipbook berbasis Heyzine pada materi pemasaran barang dan jasa.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket respons siswa, serta tes pretest dan posttest. Validasi mencakup aspek materi, media, dan desain pembelajaran, sedangkan angket respons digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kemudahan, tampilan, dan kebermanfaatan media.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons siswa, dan tes kemampuan pemahaman. Pretest diberikan sebelum penggunaan media dan posttest setelah pembelajaran menggunakan flipbook. Wayground digunakan sebagai platform pendukung untuk latihan dan evaluasi pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif berupa komentar dan saran dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan skor rata-rata dan persentase. Efektivitas media diketahui melalui peningkatan hasil pretest dan posttest menggunakan N-Gain dengan kriteria tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook

Pengembangan media pembelajaran flipbook dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan observasi awal dan wawancara sederhana dengan guru mata

pelajaran pemasaran untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas XI SMK TKJ At-Taufiqiyah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi pemasaran karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan bahan ajar cetak yang kurang menarik. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis karakteristik dan kebutuhan siswa yang mengungkapkan bahwa banyak peserta didik kesulitan memahami gambaran besar dari presentasi instruktur serta memperoleh keterampilan studi sosial yang diperlukan (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Akibatnya, siswa cenderung kurang bersemangat dan tidak termotivasi, sehingga lebih memilih bermain atau berbicara dengan teman sebaya karena media belajar yang digunakan hanya berupa buku.

Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor, komputer, jaringan Wi-Fi, dan telepon pintar, hasil wawancara dengan guru kelas XI menunjukkan bahwa guru masih menghadapi hambatan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang optimal. Kondisi ini menyebabkan fasilitas yang

tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal. Temuan tersebut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran digital yang lebih interaktif, praktis, dan dapat diakses siswa secara mandiri, sekaligus menjadi dasar pemilihan flipbook digital berbasis Heyzine sebagai solusi dalam penelitian ini.

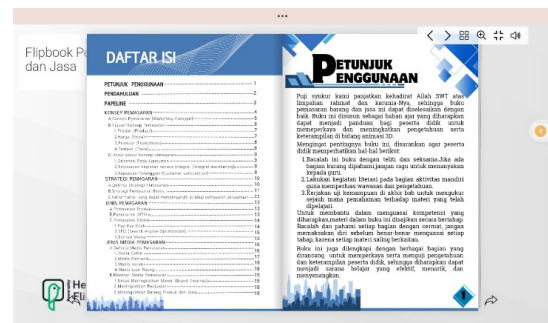
Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan isi flipbook melalui empat langkah utama: (1) mencari referensi buku, artikel, dan situs web sebagai sumber materi yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) kelas XI SMK; (2) mendesain cover dan latar belakang menggunakan aplikasi Canva; (3) menambahkan elemen visual berupa gambar-gambar menarik untuk meningkatkan daya tarik siswa; serta (4) menyisipkan kuis uji kompetensi dan tautan video pembelajaran (YouTube) yang dapat diakses langsung pada halaman materi flipbook. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata pelajaran pemasaran kelas XI SMK TKJ At-Taufiqiyah, dengan tetap memperhatikan prinsip *multimedia learning*, seperti kejelasan tampilan,

keterpaduan teks dan gambar, serta kemudahan penggunaan agar siswa lebih mudah memahami materi.



Gambar 1. Desain cover flipbook



Gambar 2. Tampilan awal flipbook

Rancangan desain pada tahap ini menjadi fondasi penting yang menentukan kualitas visual dan struktur konten flipbook, sekaligus menjadi acuan bagi tahap pengembangan selanjutnya.

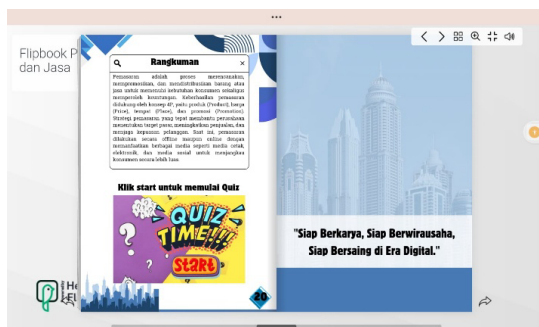
Tahap Pengembangan (Development)

Rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya kemudian diwujudkan pada tahap pengembangan. Seluruh materi, gambar, dan soal dimasukkan ke dalam aplikasi Canva, sehingga flipbook dikembangkan dalam bentuk digital interaktif yang memuat teks

materi, gambar pendukung, contoh kasus pemasaran, latihan soal berbasis kuis, permainan interaktif, serta tautan video pembelajaran. Setelah produk selesai dibuat di Canva, hasilnya kemudian diimpor ke platform Heyzine Flipbook.



Gambar 3. Fitur permainan dan video pada flipbook



Gambar 4. Rangkuman dan soal evaluasi

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian materi, ketepatan konsep, dan ketercapaian tujuan pembelajaran; validasi ahli media mencakup aspek tampilan visual,

desain, navigasi, dan kemudahan penggunaan; sedangkan validasi ahli desain pembelajaran mencakup aspek tujuan pembelajaran, materi, kegiatan pembelajaran, dan kebermanfaatan desain pembelajaran secara keseluruhan. Hasil validasi ketiga aspek tersebut disajikan dan dibahas secara rinci pada bagian berikut.

Tahap Implementasi (Implementation)

Produk flipbook yang telah direvisi berdasarkan saran validator kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran. Peserta didik terlebih dahulu mengerjakan *pretest* untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep awal, dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar, dan diakhiri dengan *posttest* untuk menilai perkembangan pemahaman konsep siswa setelah penggunaan flipbook berbasis Heyzine.

Peningkatan pemahaman konsep siswa dianalisis melalui instrumen tes berupa 10 soal pilihan ganda pada materi pemasaran barang dan jasa yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep. *Pretest* dilaksanakan pada awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal

siswa, sedangkan *posttest* dilaksanakan pada akhir pembelajaran setelah pemanfaatan flipbook. Hasil kedua tes tersebut selanjutnya dianalisis untuk menentukan ketuntasan belajar secara klasikal sebagai salah satu indikator efektivitas media, dengan kriteria ketuntasan apabila siswa memperoleh nilai >66 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini membuktikan bahwa flipbook digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan menunjukkan tingkat efektivitas yang memadai dalam membantu siswa memahami materi pemasaran barang dan jasa. Keberadaan media ini menjadi solusi atas keterbatasan visualisasi yang sebelumnya menjadi kendala dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan guna memperbaiki kekurangan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli dan tes hasil belajar siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Data validasi ahli dihitung menggunakan skala Likert dan dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media, sedangkan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji *N-Gain* (g) untuk mengetahui efektivitas penggunaan flipbook terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran flipbook diketahui melalui validasi ahli media, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Sub-Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Desain Visual	Desain Cover	Cover flipbook menarik dan sesuai materi	4
		Tata Layout	Tata letak media flipbook rapi dan terstruktur	5
		Warna	Kombinasi warna flipbook nyaman dan tidak mengganggu	4
		Tipografi	Jenis dan ukuran huruf flipbook mudah dibaca	3
2	Usability /Kegunaan	Navigasi	Tombol navigasi pada flipbook mudah digunakan	4
		Kemudahan	Media flipbook	4

No	Aspek yang Dinilai	Sub-Aspek	Indikator Penilaian	Skor
		Kegunaan	mudah digunakan	5
		Konsistensi Antarmuka	Tampilan flipbook dan ikon konsisten di setiap halaman	
		Petunjuk Penggunaan	Petunjuk penggunaan flipbook mudah dipahami	4
		Interaktivitas	Media flipbook memberikan umpan balik terhadap tindakan pengguna	5
		Keterlibatan Pengguna	Media flipbook mendorong keterlibatan aktif siswa	5
3	Kualitas Visual	Resolusi Visual	Seluruh gambar flipbook tajam	4
		Video	Video pada flipbook tampil jelas	4
		Kesesuaian Visual	Visual flipbook mendukung isi materi	4
4	Audio	Musik Latar	Musik pada flipbook tidak mengganggu narasi	5
		Efek Suara	Efek suara flipbook mendukung pembelajaran	5
5	Interaktivitas	Hyperlink	Semua tautan flipbook berfungsi	5
		Video	Video dapat diputar tanpa kendala	5
		Aktivitas	Latihan dan aktivitas flipbook	4

No	Aspek yang Dinilai	Sub-Aspek	Indikator Penilaian	Skor
			mudah diakses	
		Feedback	Media flipbook memberikan umpan balik kepada siswa	4
Rata-rata				4,5

Hasil validasi oleh ahli media menghasilkan skor rata-rata 4,5, yang menempatkan media pada kategori sangat valid dengan interval $3,5 \leq Sr < 4,0$. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator meliputi perapian jarak antarkhuruf serta penambahan permainan interaktif dan video.

Skor tinggi pada aspek interaktivitas dan kualitas audio-visual ini mengindikasikan bahwa tampilan flipbook mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan modul cetak konvensional. Efek membuka halaman layaknya buku digital, penggunaan gambar ilustratif, kombinasi warna yang nyaman, dan video pembelajaran membuat siswa lebih fokus selama proses belajar berlangsung. Temuan ini sejalan dengan teori *multimedia learning* yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, audio, dan video dapat

meningkatkan efektivitas belajar karena informasi diterima melalui lebih dari satu indera (Mayer, 2021).

Kelayakan Materi Pembelajaran

Kelayakan materi pembelajaran pemasaran barang dan jasa diketahui melalui validasi ahli materi, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Kesesuaian isi materi dalam media dengan capaian pembelajaran	5
2	Kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian isi materi dalam media flipbook dengan tujuan pembelajaran	5
4	Penyajian materi dalam media disajikan dengan jelas	5
Total Skor Rata-rata		5,0

Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata materi sebesar 5,0, yang termasuk kategori sangat valid pada interval $3,5 \leq Sr < 4,0$, sehingga materi pemasaran barang dan jasa dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi. Skor maksimal pada seluruh indikator ini menunjukkan bahwa konten flipbook tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara konseptual dan telah sesuai dengan capaian serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, materi yang

dikembangkan dinilai layak digunakan oleh siswa kelas XI SMK TKJ At-Taufiqiyah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kelayakan Desain Pembelajaran

Kelayakan desain pembelajaran flipbook diketahui melalui validasi ahli desain pembelajaran, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Tampilan flipbook menarik dan mendukung proses pembelajaran	5
2	Tata letak (layout) halaman flipbook rapi dan konsisten	4
3	Flipbook mudah diakses dan dioperasikan oleh peserta didik	5
4	Navigasi (Next, Previous, Daftar Isi) mudah digunakan	5
5	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	5
6	Gambar, ilustrasi, ikon, dan warna mendukung pemahaman materi	5
7	Kualitas tampilan flipbook jelas pada berbagai perangkat (laptop/HP)	5
8	Isi flipbook sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
9	Flipbook sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas XI SMK	5
10	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	5
11	Urutan penyajian materi dalam flipbook sistematis dan mudah dipahami	5
12	Flipbook mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5
13	Flipbook mampu meningkatkan perhatian	5

No	Indikator	Skor
	peserta didik selama pembelajaran	
14	Flipbook membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah	5
15	Fitur interaktif (tautan, video, kuis) meningkatkan keterlibatan peserta didik	5
Nilai Rata-rata		5,0

Validasi ahli desain pembelajaran menghasilkan skor rata-rata 5,0, yang menempatkan desain pembelajaran pada kategori sangat valid dengan interval $3,5 \leq Sr < 4,0$. Masukan dari validator meliputi penyempurnaan rumusan tujuan pembelajaran agar lebih terukur, penyesuaian urutan kegiatan pembelajaran sesuai sintaks *Problem Based Learning* (PBL), peningkatan keterkaitan antara materi, aktivitas, dan evaluasi pembelajaran, serta penyempurnaan petunjuk kegiatan agar lebih mudah dipahami peserta didik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran tersebut, desain pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Skor tinggi yang konsisten pada seluruh indikator, khususnya pada aspek motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik, mengindikasikan bahwa struktur desain pembelajaran flipbook telah dirancang secara sistematis dan

berpusat pada kebutuhan siswa, sehingga berpotensi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Jenis Validator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Ahli Media	4,5	Baik
2	Ahli Materi	5,0	Sangat Baik
3	Ahli Desain	5,0	Sangat Baik

Rekapitulasi pada Tabel 7 menunjukkan bahwa media flipbook memenuhi kriteria kelayakan dari ketiga aspek yang dinilai media, materi, dan desain pembelajaran dengan kategori baik hingga sangat baik. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media flipbook berbasis Heyzine layak digunakan sebagai media pembelajaran pemasaran barang dan jasa yang relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran terkini. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sejenis yang menunjukkan bahwa flipbook digital yang dirancang melalui model ADDIE memiliki validitas tinggi ketika divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain.

Efektivitas Media terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

Efektivitas penggunaan flipbook terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji *N-Gain*.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest

No	Subjek	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	39 siswa kelas XI	64,62	95,90
2	Rata-rata Gain (g)	N- 0,87	
3	Rata-rata Gain (g) persen	N- 87%	

Hasil analisis menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,62 pada *pretest* menjadi 95,90 pada *posttest*, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,87 atau 87%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa flipbook berbasis Heyzine tidak hanya valid dari sisi kelayakan produk, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pemasaran barang dan jasa.

Selain berdampak pada capaian kognitif, penggunaan flipbook juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selama proses implementasi, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berupaya memahami materi secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dari perspektif pembelajaran konstruktivistik, flipbook memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas membaca, mengamati, dan mengeksplorasi materi secara mandiri, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif dari guru, tetapi juga aktif mencari dan memahami materi melalui media yang digunakan. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih *student-centered* dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa di sekolah menengah kejuruan. Dengan demikian, hasil validasi kelayakan yang tinggi pada Tabel 4–7 selaras dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada Tabel 8, sehingga secara keseluruhan flipbook dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan pada materi pemasaran

untuk siswa kelas XI SMK TKJ At-Taufiqiyah. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasilnya. Pertama, desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga belum mampu sepenuhnya mengontrol faktor eksternal yang dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa; dengan demikian, perubahan nilai yang terjadi tidak sepenuhnya dapat diatribusikan hanya pada penggunaan flipbook.

Kedua, jumlah sampel penelitian relatif terbatas, yakni hanya melibatkan 39 siswa kelas XI TKJ SMK TKJ At-Taufiqiyah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah atau jurusan lain dengan karakteristik siswa yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih

besar diperlukan untuk memperoleh hasil yang lebih representatif.

Ketiga, penelitian ini hanya difokuskan pada materi pemasaran barang dan jasa, sehingga efektivitas flipbook belum diuji pada materi atau mata pelajaran lain dengan karakteristik yang berbeda, yang berpotensi menghasilkan tingkat efektivitas yang berbeda pula.

Keempat, terdapat variasi spesifikasi perangkat digital yang digunakan siswa; sebagian siswa menggunakan *smartphone* dengan spesifikasi terbatas, yang memengaruhi kelancaran akses video atau animasi pada flipbook. Meskipun demikian, secara umum media masih dapat digunakan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Terlepas dari keterbatasan tersebut, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis flipbook di SMK At-Taufiqiyah, khususnya pada materi pemasaran, dan dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

E. Kesimpulan

Flipbook pada materi pemasaran untuk siswa kelas XI TKJ SMK TKJ At-Taufiqiyah dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran yang seluruhnya berkategori sangat valid. Kelayakan tersebut mencakup kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, serta tampilan visual, navigasi, dan integrasi multimedia yang mendukung pembelajaran secara interaktif. Media ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh kenaikan signifikan nilai pretest ke posttest dengan rata-rata N-Gain 0,87 (87%) yang tergolong kategori tinggi.

Secara praktis, flipbook dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran mandiri, membantu guru meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memerlukan dukungan fasilitas teknologi sekolah agar penerapannya optimal. Penelitian ini membuka peluang pengembangan media digital serupa pada materi lain, dengan disertai kelompok kontrol dan sampel yang lebih besar pada penelitian

selanjutnya untuk memperkuat generalisasi hasil..

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Depok: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branch, R. M. (2020). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hutahae, L. A., Siswandari, & Harini. (2019). Pemanfaatan e-module interaktif sebagai media pembelajaran di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1(1), 298–305.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pujiati, P., Rahmawati, F., & Rahmawati, R. (2019). Pentingnya e-module pembelajaran peserta didik di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*

- Universitas PGRI Palembang, 2(1), 403–410.
- Putri, R. A., Hidayat, T., & Andini, F. (2023). Pengaruh penggunaan e-modul berbasis flipbook terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pemasaran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 9(1), 33–42.
- Rahmawati, N., Sari, D., & Putra, A. (2023). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis flipbook dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(1), 45–56.
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan modul online sistem belajar terbuka dan jarak jauh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada program studi teknologi pendidikan. *Visipena Journal*, 12(1), 44–66.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosy, F. H., & Widiana, B. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada mata pelajaran teknologi perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739.
- Samiasih, R. (2017). Pengembangan e-module mata pelajaran ilmu pengetahuan alam pokok bahasan interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Edcomtech*, 2(2), 119–124.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.