



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

Supriyaddin<sup>1</sup>, Ilyas Yasin<sup>2</sup>, Juliati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Yapis Dompu

[supriyaddin2000@gmail.com](mailto:supriyaddin2000@gmail.com), [ilyascendekia@gmail.com](mailto:ilyascendekia@gmail.com), [juliatidomp20@gmail.com](mailto:juliatidomp20@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas VIII E SMPN 2 Dompu akibat penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Guru masih menggunakan bahan ajar cetak dan penjelasan secara lisan sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika khususnya materi “Jenis Ruang Publik Virtual”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektivannya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII E SMPN 2 Dompu Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* memperoleh tingkat validitas berdasarkan ahli media dan materi sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon siswa dan guru mencapai 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji keefektifan berdasarkan angket minat belajar siswa memperoleh skor 90% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* layak digunakan, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Flipbook, Minat Belajar.

### 1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun kemajuan suatu bangsa. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat mampu membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa karena siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung (Saparina et al., 2020).

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa belajar melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan tautan interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah *flipbook* interaktif (Codina & Robinson, 2024).

*Flipbook* merupakan media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik yang memiliki efek membalik halaman seperti buku nyata dan dapat dikombinasikan dengan berbagai unsur multimedia seperti gambar, video, audio, dan latihan soal interaktif. Media ini dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendukung pembelajaran mandiri siswa. Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran juga relevan dengan karakteristik siswa SMP yang aktif, menyukai visual menarik, serta akrab dengan penggunaan teknologi digital. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan tepat dan efektif (Made et al., 2022). Media pembelajaran adalah sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan menggabungkan unsur teks, gambar, suara, dan animasi guna meningkatkan pemahaman dan kualitas pembelajaran siswa (Kamila et al., 2024). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala model alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga informasi dapat diterima siswa dengan lebih jelas, menarik, praktis, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

*Flipbook* adalah media digital terstruktur berisi teks, gambar, dan suara dengan unsur multimedia yang membuat pengguna lebih aktif (Sari & Ahmad, 2021). Secara umum, *flipbook* merupakan buku digital yang menyajikan

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

teks, gambar, suara, dan video secara menarik untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri yang menumbuhkan rasa senang dan keinginan untuk aktif belajar. Minat ini muncul karena ketertarikan pada kegiatan belajar yang bermakna. Belajar sendiri merupakan usaha sadar untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap guna membentuk kepribadian yang lebih baik (Siahaan et al., 2023). Laoli et al. (2024) mendefinisikan minat belajar sebagai dorongan dari dalam diri siswa yang memunculkan perhatian, kemauan, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran sehingga mereka terdorong untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, minat belajar adalah kecenderungan dalam diri peserta didik yang ditunjukkan melalui perhatian, kemauan, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap motivasi, proses, dan hasil belajar yang dicapai pada mata pelajaran tertentu seperti mata pelajaran informatika.

Mata pelajaran Informatika merupakan bidang kajian yang mempelajari cara berpikir komputasional, pengolahan data, pemanfaatan teknologi digital, serta pemahaman sistem komputer dan jaringan dalam kehidupan sehari-hari. Informatika tidak hanya berfokus pada penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah. Dalam konteks pendidikan, informatika berperan penting dalam membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan global (Kemendikbudristek 2022).

Peserta didik SMP yang berusia sekitar 13–14 tahun berada pada masa remaja awal, yaitu tahap perkembangan yang ditandai oleh kemajuan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Karakteristik siswa SMP yang aktif, ingin tahu, dan mudah bosan menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran. Penggunaan media digital seperti *flipbook* sangat sesuai dengan kebutuhan mereka karena menyajikan tampilan visual dan fitur interaktif yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. siswa kelas VIII lebih mudah memahami materi melalui media berbasis visual dan interaktif, karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Putra et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Pricillya, Firman, dan Sariyani (2023) menunjukkan bahwa media *flipbook maker* mampu meningkatkan minat belajar siswa hingga 91%. Penelitian lain oleh Sari dan Munawar (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif memperoleh validasi ahli sebesar 92% dan respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Dompu pada tanggal 16 Oktober 2025 dikelas VIII E, diketahui bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dengan media berupa papan tulis dan bahan ajar cetak. Pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sehingga siswa terlihat kurang antusias dan mudah bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami materi “Jenis Ruang Publik Virtual” karena materi hanya dijelaskan secara lisan tanpa adanya media pembelajaran interaktif.

Materi “Jenis Ruang Publik Virtual” membahas berbagai bentuk ruang digital seperti media sosial, forum diskusi, dan aplikasi komunikasi daring. Materi ini memerlukan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami konsep dan fungsi ruang publik virtual dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran Informatika.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

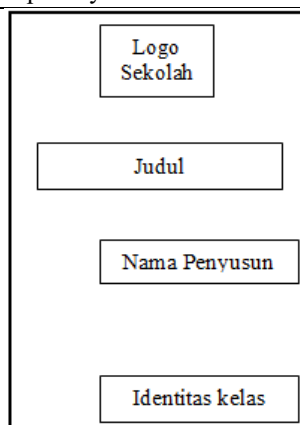
### 2.1. Tahap *Analysis*

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan pengguna, serta kelayakan pengembangan media. Karakteristik siswa yang akrab dengan dunia digital sebenarnya membuka peluang untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui jenis media digital yang dapat meningkatkan minat belajar. Pada tahap ini, analisis dibagi menjadi tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter siswa.

### 2.2. Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran *flipbook* yang meliputi penyusunan materi, desain tampilan media, pemilihan warna, gambar, video pembelajaran, latihan soal, dan penyusunan alur navigasi media. Desain rancangan media ditampilkan pada gambar berikut:

#### 1. Tampilan awal media *flipbook*

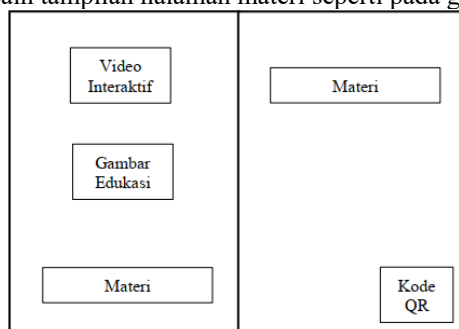


Gambar 1. Tampilan Rancangan Awal Media *Flipbook*

Tampilan awal *flipbook* menampilkan sampul Informatika kelas VIII E dengan sub tema “Jenis Ruang Publik Virtual.” Desain bernuansa biru dengan ilustrasi siswa belajar komputer, memuat judul, nama penyusun, dan identitas kelas ditampilkan pada *Heyzine Flipbooks*.

### 2. Tampilan Halaman Materi

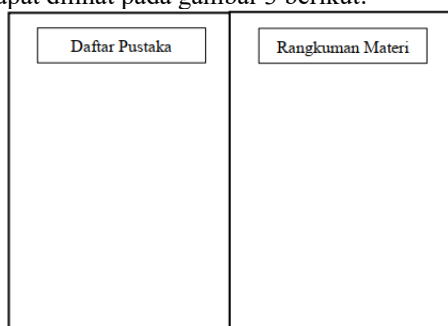
Pada halaman materi menampilkan perpaduan antara teks, gambar, video interaktif, dan aktivitas belajar yaitu kode QR untuk tugas interaktif. Desain tampilan halaman materi seperti pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Tampilan Halaman Materi

### 3. Tampilan Halaman Akhir *Flipbook*

Halaman akhir *flipbook* ini menampilkan daftar pustaka dan rangkuman materi sebagai bentuk penguatan pemahaman serta penegasan sumber belajar. Tampilan yang sederhana dan informative menjadikan halaman ini berfungsi seperti sampul belakang buku digital yang melengkapi keseluruhan media pembelajaran. Desain tampilan halaman akhir *flipbook* dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Rancangan Halaman Akhir *Flipbook*

### 2.3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan dan penyempurnaan media *flipbook* berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, bahan-bahan pembelajaran seperti teks materi, gambar, video interaktif, dan tautan terkait dikumpulkan, diolah, dan diintegrasikan menggunakan platform Canva dan *Heyzine Flipbooks* untuk membentuk media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Setelah media selesai dikembangkan kemudian di validasi oleh validator ahli materi dan ahli media guna melakukan penilaian terhadap kelayakan isi, kualitas tampilan, serta fungsionalitas media. Selain menilai, para validator juga memberikan komentar dan saran perbaikan yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas media.

Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk, sehingga media siap digunakan secara optimal pada tahap implementasi.

#### 2.4. Tahap Implementation

Pada tahap ini dimana media yang telah dikembangkan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Dompus yang berjumlah 30 orang siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sebelum pelaksanaan, peneliti memberikan penjelasan singkat kepada guru dan siswa mengenai tujuan serta cara penggunaan media *flipbook*. Proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *flipbook* sebagai media utama dalam penyampaian materi, sementara peneliti mengamati keaktifan, antusiasme, serta respon siswa terhadap media tersebut. Setelah pembelajaran selesai, peneliti membagikan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar mereka.

#### 2.5. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi pada pengembangan ini yaitu yang dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan media *flipbook* secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berlangsung untuk memperbaiki setiap kekurangan pada masing-masing tahap, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan di kelas untuk menilai hasil akhir dari produk yang dikembangkan. Melalui tahap evaluasi ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana media *flipbook* interaktif layak digunakan, mudah dipahami, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil evaluasi akhir menjadi dasar untuk melakukan revisi lanjutan sehingga diperoleh produk akhir yang valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Informatika pada jenjang SMP (Sembiring & Sukma, 2023).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dikembangkan menggunakan model ADDIE. Media yang dihasilkan memuat tampilan materi “Jenis Ruang Publik Virtual” dengan desain visual menarik, gambar pendukung, video pembelajaran, latihan soal interaktif, serta tautan yang dapat diakses secara langsung oleh siswa.

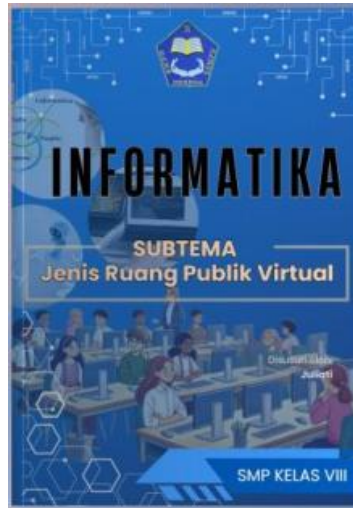
#### 3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan agar media yang dibuat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan. Adapun hasil analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

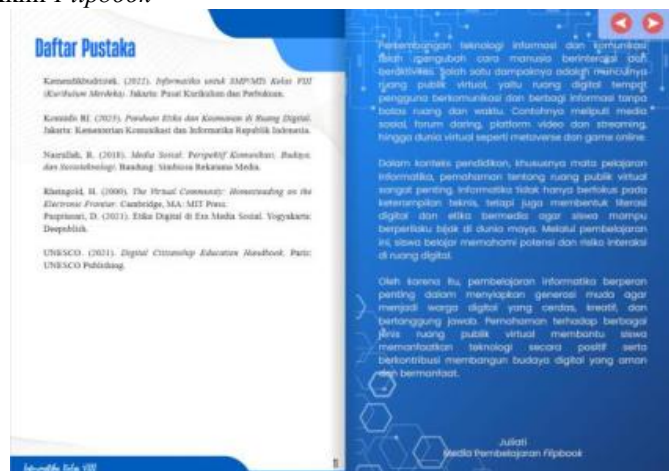
1. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Dompus pada kelas VIII khususnya kelas VIII E, proses pembelajaran Informatika masih didominasi oleh penjelasan secara lisan, menggunakan papan tulis dan penggunaan media cetak, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga belum mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa secara optimal. Selain itu, sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional tanpa didukung media yang interaktif dan menarik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika.

#### 3.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merumuskan perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang telah dibuat.

1. Tampilan Awal Media *Flipbook*Gambar 4. Tampilan Awal Media *Flipbook*

Tampilan awal *flipbook* menampilkan sampul media pembelajaran Informatika kelas VIII dengan sub tema “Jenis Ruang Publik Virtual”. Desain halaman pembuka bernuansa menarik dan memuat judul materi, identitas penyusun, serta identitas kelas. Tampilan ini dirancang untuk menarik perhatian siswa sebelum memasuki materi pembelajaran.

2. Tampilan Halaman Materi *Flipbook*Gambar 5. Tampilan Halaman Materi *Flipbook*3. Tampilan Halaman Akhir *Flipbook*Gambar 6. Tampilan Halaman Akhir *Flipbook*3.2. Tahap Pengembangan (*Development*)DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i2.11311>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

### 3.2.1. Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap awal sebelum media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan seluruh bahan yang dibutuhkan, seperti materi Jenis Ruang Publik Virtual, gambar pendukung, video pembelajaran, serta latihan soal yang akan dimasukkan ke dalam media. Selain itu, peneliti juga menyusun konsep tampilan media agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP.

Selanjutnya peneliti membuat rancangan isi media yang terdiri atas tampilan awal, halaman materi, video interaktif, aktivitas belajar, rangkuman, dan daftar pustaka. Perencanaan ini bertujuan agar media yang dikembangkan tersusun secara sistematis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3.2.2. Produksi Kegiatan

Produksi dilakukan dengan membuat desain media menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini peneliti menyusun halaman demi halaman media pembelajaran dengan memadukan teks, gambar, warna, dan tata letak yang menarik. Setelah desain selesai, file kemudian dikonversi menjadi *flipbook* menggunakan platform *Heyzine Flipbooks*. Selain itu, peneliti menambahkan fitur interaktif berupa video pembelajaran, tautan latihan soal pada gambar kode QR agar siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri. Seluruh isi media disesuaikan dengan materi Informatika kelas VIII pada pokok bahasan Jenis Ruang Publik Virtual.

### Pasca Produksi

#### 3.2.3. Pada tahap akhir

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat dilakukan pengecekan kembali secara menyeluruh. Peneliti memastikan setiap halaman dapat dibuka dengan baik, navigasi berjalan lancar, video dapat diputar, dan tautan berfungsi dengan baik. Setelah itu media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh saran serta masukan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti melakukan revisi agar media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* menjadi lebih layak, praktis, dan siap digunakan pada tahap implementasi.

### 3.3. Tahap Implementasi (*Implementation*)

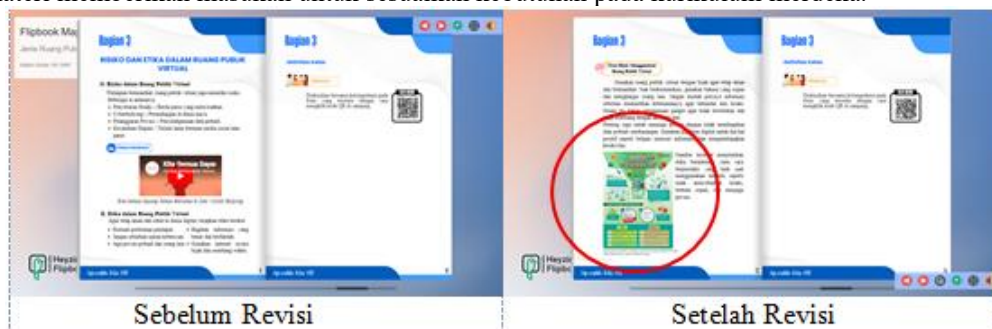
Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan atas masukan dan revisi dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli media memberikan masukan untuk menambahkan beberapa halaman materi



Gambar 7. Sebelum dan setelah revisi media oleh ahli media

2. Ahli materi memberikan masukan untuk sesuaikan kebutuhan pada kurikulum merdeka.



Gambar 8. Sebelum dan setelah revisi media oleh ahli materi

### 3.4. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

#### 3.4.1. Hasil Uji Kevalidan

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* memperoleh skor persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli media meliputi aspek tampilan, navigasi, desain, keterbacaan teks, dan penggunaan multimedia.

Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam *flipbook* sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mata pelajaran Informatika kelas VIII. Materi yang disajikan juga dinilai jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa.

#### 3.4.2. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon siswa dan guru setelah penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil respon siswa, media *flipbook* dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Guru juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media karena media dapat membantu proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan interaktif.

### 3.4.3. Hasil Uji Keefektifan

Hasil uji keefektifan diperoleh melalui angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Hasil analisis menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat efektif.

Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari antusiasme siswa selama pembelajaran, perhatian siswa terhadap materi, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

### 3.5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Validitas media yang memperoleh skor 93% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek desain, tampilan, isi materi, dan penggunaan multimedia. Penggunaan kombinasi teks, gambar, video, dan tautan interaktif membuat media lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Hasil kepraktisan sebesar 90% menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh siswa maupun guru. Media *flipbook* membantu siswa belajar secara mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi karena media telah dirancang secara sistematis dan interaktif. Keefektifan media sebesar 90% menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang menarik dan interaktif mampu mengurangi rasa bosan siswa serta meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan media berbasis digital yang interaktif terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Informatika kelas VIII SMP. Media pembelajaran *flipbook* memperoleh tingkat validitas sebesar 93% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan sebesar 90% dengan kategori sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah pertama.

## Reference

- Abdilla, F., Hidayah, R., & Rahayu, S. (2023). *Learning Motivation And Its Influence On Academic Achievement*. *Jurnal Jumpa*, Universitas Nurul Jadid.
- Bayhaqi, A., & Darmawan, A. (2023). *Teacher Competence And Its Effect On Students' Academic Performance*. *Jurnal At-Taqaddum*, Universitas Walisongo.
- Chaeratunnisa, E., Utari, E., & Lestari, I. D. (2023). *Development Of Environment-Based Digital Flipbook Teaching Materials To Enhance Learning Independence Among Elementary School Students*. *Jurnal Paedagogy*, 12(3), 154–164.
- Codina, G., & Robinson, D. (2024). *Teachers' Continuing Professional Development: Action Research For Inclusion And Special Educational Needs And Disability*. *Education Sciences*, 14(2).
- Elijonahdi, H., Suhaili, H., Sartini, T., & Nurlatifah. (2024). *Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA N 5 Bukittinggi*. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 7(1), 357–363.
- Insani, S. A., & Ratnaningrum, I. (2024). *Flipbook Media Increases Elementary School Students' Interest And Learning Outcomes In Citizenship Education*. *Journal Of Education Research And Evaluation*, 8(3), 423–432.
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. *Journal Of Educational Management And Strategy*, 3(01), 43–49. <https://doi.org/10.57255/Jemast.V3i01.586>
- Laoli, T. R., Lahagu, A., Harefa, Y., & Telaumbanua, W. A. (2024). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP*. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4).
- Made, N., Narita, D., Komang, N., Yulastini, S., Rahayu, D. S., Ketut, N., Umbarini, K., & Briggs, L. J. (2022). *Widyadari PEMANFAATAN JENIS -JENIS MEDIA BK DI SEKOLAH PADA PEMBELAJARAN DARING* 23(1). <https://doi.org/10.5281/Zenodo.6390878>
- Pricillya, Y., Firman, & Sariyani, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat Belajar ...* *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(1), 103–112.
- Primastami, R. J., & Insani, N. H. (2024). *Investigating The Impact Of Learning Interest On Student Achievement In Javanese Language Courses At State Senior High Schools*. 16(2023), 5897–5908. <https://doi.org/10.35445/Alishlah.V16i4.5669>
- Putra, I. P. O. P., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2023). *Analisis Minat Belajar IPA Pada Pembelajaran Daring Di SMP Negeri 2 Gianyar*.

- JPPSI (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia)*, 6(1), 79–89.
- Rahmadani, E., & Bungawati. (2024). Innovation Of Flipbook Teaching Materials In Supporting Student Learning Independence. *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)*, 11(1), 176–189. <https://doi.org/10.53400/Mimbar-Sd.V11i1.61620>
- Rahmadhani, E., Maharani, E. S., Yuliana, Y., & Zulfahmi, M. N. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Ditinjau Dari Kompetensi Guru. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(5), 171–175.
- Ramadhan, R. A., Irwansyah, I., Suryaningsih, L., & Indriani, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Cerpen Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Woja. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(4), 465–479.
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). *Flipbook As Innovation Of Digital Learning Media: Preparing Education For Facing And Facilitating 21st Century Learning*. *Journal Of Education Technology*, 5(1), 8–13.
- Saparina, M., Suratman, D., Program, A. N., Pendidikan, S., Fkip, M., & Pontianak, U. (2020). Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11.
- Sari, N., & Munawar, A. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi IPA Kelas VIII*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45–56.
- Sembiring, E. B., & Sukma, N. (2023). Pengembangan Media Edukasi Melalui Model ADDIE (Motion Graphic Tata Cara Pembayaran PBB Di Kantor BAPENDA Kota Batam). *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 7(1), 81–89. <https://doi.org/10.30871/Jamn.V7i1.6027>
- Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Negeri, K. (2023). *1 2 3 1*. 2(2), 11202–11209.
- Sinaga, D. Y., & Yunilisa, R. (2024). *Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi*. 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V4i03>.