

## **IMPLENTASI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS HEYZINE FLIBOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 12 BARRU**

Fachri Fauzy<sup>1</sup>, Muh Jesmin<sup>2</sup>, Amrul Sahrudin<sup>3</sup>, Nasir<sup>4</sup>, M Arya Makarim<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

dhiafachri05@gmail.com, amrulk021@gmail.com, muhjesmin57@gmail.com  
nasir@unismuh.ac.id, maryamakari86@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the implementation of Heyzine Flipbook-based interactive media on student motivation at SMPN 12 Barru. Within the context of the Merdeka Curriculum, digital media is seen as an effective tool for enhancing student engagement and interest in learning. A qualitative descriptive research method was used, with data collected through observations, interviews, and questionnaires involving both students and teachers. The findings indicate that Heyzine Flipbook significantly boosts student interest and engagement, leading to increased participation in discussions and a better understanding of the material. Heyzine Flipbook also raises students' interest in technology, provides flexible access to learning materials, and allows students to learn independently at their own pace. However, challenges such as limited device access and varying technological skills among students pose obstacles to the implementation of this media. Thus, Heyzine Flipbook has the potential to be an innovative and effective learning medium, though infrastructure support and technology training are necessary for optimal results.*

*Keywords: Heyzine Flipbook, Learning Motivation, Interactive Media*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan atau implemenntasi media interaktif berbasis Heyzine Flipbook terhadap motivasi belajar siswa SMPN 12 Barru. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, media digital dinilai sebagai salah satu alat bantu yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner pada siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Heyzine Flipbook mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan, di mana siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan lebih mudah memahami materi. Heyzine Flipbook juga meningkatkan minat siswa terhadap teknologi, memudahkan akses materi pembelajaran secara fleksibel, dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing. Namun, hambatan berupa keterbatasan akses perangkat dan perbedaan keterampilan teknologi di antara siswa menjadi tantangan dalam implementasi media ini. Dengan demikian, Heyzine Flipbook memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif, meskipun diperlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan teknologi untuk hasil yang optimal.*

*Kata Kunci: Heyzine Flipbook, Motivasi Belajar, Media Interaktif*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan saat ini sedang mengalami transformasi signifikan, sebagian besar karena integrasi teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem pendidikan. Pemanfaatan media digital telah menjadi kebutuhan yang semakin meningkat, terutama ketika metode tradisional kerap dianggap kurang mampu memenuhi ekspektasi pembelajaran yang dinamis. Kurikulum yang menjadi acuan pembelajaran saat ini adalah Kurikulum Merdeka atau Merdeka Belajar. Dalam penerapannya di sekolah dasar, Merdeka Belajar mencakup berbagai aspek seperti kegunaan, fleksibilitas, dan tujuan. Berkaitan dengan orientasi tujuan, Merdeka Belajar difokuskan sebagai proses yang berorientasi pada tujuan tertentu. Untuk itu, guru diharapkan memiliki keterampilan yang lebih tinggi guna menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, bermakna, dan menarik. Dalam aspek fleksibilitas, guru sebagai pendidik diberi keleluasaan untuk menentukan strategi pembelajaran yang sesuai, namun ketika muncul kendala dalam proses pembelajaran, guru dapat mencari, menentukan, dan menggunakan strategi alternatif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Daga, 2020:108). Peran pendidik dalam pembelajaran sangat penting dalam mempengaruhi tercapainya hasil dan tujuan belajar siswa.

Oleh karena itu, guru diharapkan lebih kompeten sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna. Selain itu, guru yang inovatif sangat dibutuhkan untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik minat belajar serta dapat meningkatkan motivasi siswa (Abu & Widodo, 2008:138).

Di antara berbagai opsi media digital, flipbook atau buku digital semakin banyak digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu platform yang menyediakan media semacam ini adalah Heyzine, yang memungkinkan pengguna untuk mengonversi konten konvensional menjadi buku digital atau flipbook interaktif dengan mudah. Media pembelajaran konvensional, seperti buku teks cetak, sering kali tidak dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital menawarkan solusi yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Heyzine, yang memungkinkan pengguna untuk membuat flipbook digital. Flipbook digital ini tidak hanya menampilkan konten dalam bentuk yang lebih dinamis, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa menjadi salah satu aspek yang sangat diperhatikan. Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar, yang dapat berpengaruh langsung terhadap hasil belajar mereka. Dalam situasi pendidikan yang monoton, di mana siswa hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif, motivasi mereka untuk belajar cenderung menurun. Penting untuk mencari metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media interaktif, seperti Heyzine, dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Heyzine memungkinkan guru untuk membuat materi ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Dengan desain

yang interaktif, siswa dapat lebih mudah terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, flipbook digital ini dapat diakses di berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, dan komputer, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk menjelajahi materi ajar lebih mendalam, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Dalam konteks KKN yang dilaksanakan di SMPN 12 Barru, penggunaan Heyzine sebagai media pembelajaran digital diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Selama program KKN, pengajaran dilakukan dengan memanfaatkan Heyzine untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif. Dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran menggunakan media digital ini, diharapkan mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman selama KKN, terlihat bahwa siswa menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan media interaktif ini. Mereka tampak lebih antusias dan terlibat dalam aktivitas belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan oleh media digital, masih terdapat tantangan dalam implementasinya. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat teknologi dan internet. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang tepat untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk

menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dengan baik. Dalam penelitian ini, kami akan menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Heyzine Flipbook terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 12 Barru. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang seberapa besar dampak media digital terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan apakah hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Heyzine dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan desain yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih positif.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan cara-cara yang lebih efektif untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMPN 12 Barru. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik lain yang ingin menerapkan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar siswa dapat tercapai, dan tujuan pendidikan untuk mencetak generasi yang lebih cerdas dan kreatif dapat terwujud.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan penggunaan/penerapan bahan ajar digital berbasis hyzine flipbook terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 12 Barru. Menurut Sugiyono metode deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang berdasar pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2016).

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari wawancara dan angket terhadap beberapa siswa kelas VII serta guru kelas, observasi atau pengamatan secara langsung dikelas, serta dokumentasi seperti foto, dan bahan ajar digital dalam bentuk hyzine flipbook. Wawancara dan angket dilakukan untuk mengetahui lebih dalam tentang pembelajaran yang selama ini dilakukan. Selain itu, wawancara dan angket juga dilakukan untuk mengetahui secara mendalam terkait pengetahuan guru tentang bahan ajar digital berbasis hyzine flipbook. Kemudian data dan angket yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis interaktif yang telah dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Menurut (Miles, M.B, Huberman, A.Ma, 1994), ada tiga komponen teknik analisis data, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian, data hasil wawancara dan angket dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang diawali pengumpulan data mentah,

mendisplay data, reduksi data, verifikasi data dan menyimpulkan data.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan media interaktif berbasis Heyzine Flipbook terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 12 Barru. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, terdapat beberapa temuan utama yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran digital ini.

### **1. Peningkatan Ketertarikan dan Keterlibatan Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Heyzine Flipbook berhasil meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih antusias ketika belajar menggunakan flipbook digital dibandingkan dengan metode konvensional yang biasanya hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis. Dengan fitur visual yang menarik dan konten interaktif, siswa merasa seolah-olah sedang terlibat langsung dalam materi yang dipelajari. Hal ini berdampak positif pada tingkat keterlibatan mereka selama kelas, karena siswa lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi tentang materi yang disajikan.

Keterlibatan siswa dalam kelas merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa tertarik dengan materi yang disampaikan, mereka cenderung lebih berpartisipasi aktif dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran lainnya. Dalam penelitian ini, siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih berani untuk mengungkapkan pendapat dan

bertanya. Ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Heyzine tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.

## **2. Pemahaman Materi yang Lebih Mendalam**

Heyzine Flipbook menyediakan kemudahan akses bagi siswa untuk mengulangi materi secara mandiri di luar kelas. Dalam observasi, ditemukan bahwa siswa cenderung mengakses kembali materi melalui perangkat mereka sendiri untuk memperdalam pemahaman. Sebagian besar siswa mengaku bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi karena tampilan visual dan struktur flipbook yang memudahkan mereka dalam menavigasi isi pembelajaran. Hal ini berbeda dengan buku teks tradisional yang cenderung statis dan monoton. Dengan Heyzine, materi dapat disajikan secara lebih hidup, sehingga siswa merasa lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Efek ini sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar, karena pemahaman yang baik atas materi membuat siswa merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas dan ujian. Dalam konteks ini, flipbook digital dapat berfungsi sebagai sumber belajar mandiri yang memperkuat pemahaman siswa dan membuat mereka lebih siap dalam menghadapi evaluasi pembelajaran.

## **3. Peningkatan Minat Belajar terhadap Teknologi**

Penggunaan Heyzine Flipbook dalam proses pembelajaran juga berpengaruh pada minat siswa terhadap teknologi. Sebagian siswa yang sebelumnya tidak terlalu akrab dengan perangkat digital mulai menunjukkan ketertarikan dalam mengeksplorasi berbagai fitur yang ditawarkan oleh Heyzine. Selain membantu mereka dalam memahami

materi, penggunaan teknologi dalam kelas juga memperkenalkan mereka pada keterampilan baru yang bermanfaat untuk masa depan. Minat ini tidak hanya terbatas pada media flipbook, tetapi juga meluas ke penggunaan teknologi lainnya yang dapat menunjang pembelajaran.

Minat terhadap teknologi merupakan elemen penting yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam era digital ini, kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi sangat relevan bagi perkembangan pribadi dan karier siswa. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti Heyzine tidak hanya memberikan manfaat dalam jangka pendek, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan yang semakin digital.

## **4. Hambatan dalam Aksesibilitas dan Keterampilan Teknologi**

Meskipun Heyzine Flipbook memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi selama implementasinya. Tidak semua siswa memiliki akses yang mudah ke perangkat elektronik atau internet yang stabil. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses media ini di luar jam sekolah, terutama mereka yang tinggal di daerah dengan konektivitas internet terbatas. Hal ini menjadi tantangan bagi upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang merata bagi semua siswa.

Selain itu, ada juga perbedaan dalam keterampilan teknologi di antara siswa. Sebagian siswa merasa kesulitan saat pertama kali menggunakan flipbook digital, terutama mereka yang kurang terbiasa dengan perangkat digital. Guru harus memberikan bimbingan tambahan kepada siswa-siswa tersebut agar mereka merasa lebih nyaman dan mampu memanfaatkan media ini

secara optimal. Oleh karena itu, dukungan dan pelatihan yang memadai sangat penting dalam memastikan bahwa semua siswa dapat menikmati manfaat dari media pembelajaran ini.

### **5. Pengaruh Positif terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan kuesioner dan hasil wawancara dengan siswa, terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar setelah penggunaan Heyzine Flipbook. Siswa yang sebelumnya cenderung kurang antusias dan memiliki nilai rendah mengalami peningkatan dalam hasil evaluasi. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh peningkatan motivasi belajar mereka dan aksesibilitas materi yang dapat diulang kapan saja melalui flipbook digital. Dengan adanya akses fleksibel terhadap materi pembelajaran, siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan ritme dan kebutuhan belajar mereka masing-masing.

Heyzine Flipbook memungkinkan siswa untuk mengulang pelajaran kapan saja, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Siswa dapat meninjau kembali materi yang sulit, memperhatikan bagian yang kurang dipahami, dan belajar dengan lebih mandiri. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berdampak positif pada motivasi, tetapi juga membantu meningkatkan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

### **6. Dukungan Guru sebagai Fasilitator**

Peran guru dalam mendukung penggunaan media ini juga sangat krusial. Guru yang berperan sebagai fasilitator memberikan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan Heyzine dan membantu mereka untuk memahami cara kerja media ini. Dengan dukungan guru, siswa menjadi lebih percaya diri dan

termotivasi dalam mengeksplorasi media interaktif tersebut. Guru yang aktif mendampingi siswa dapat memberikan dampak positif terhadap penggunaan teknologi di kelas, karena siswa merasa mendapat dukungan dan merasa nyaman untuk belajar menggunakan metode baru.

Selain itu, guru juga berperan dalam memastikan bahwa penggunaan Heyzine tidak hanya menjadi media yang menarik, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat melihat manfaat langsung dari penggunaan media ini dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Pendekatan ini memastikan bahwa Heyzine digunakan dengan cara yang tepat dan memberikan dampak positif dalam jangka panjang bagi siswa.

### **7. Implikasi bagi Pengembangan Pembelajaran di Masa Depan**

Penggunaan Heyzine Flipbook sebagai media pembelajaran di SMPN 12 Barru menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan metode pembelajaran di masa depan. Institusi pendidikan dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan media digital yang interaktif dalam kurikulum untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penting bagi sekolah untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap teknologi agar mereka dapat belajar secara optimal

Media yang saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat yaitu media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang didalamnya terdapat berbagai unsur, seperti teks, audio, grafis, gambar dan animasi.

Multimedia interaktif biasanya sering dikemas dalam bentuk animasi, yang dimana penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Media pembelajaran juga merupakan alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi seorang tenaga pendidik maupun peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Peserta didik memiliki *smartphone* dan membutuhkan aplikasi pembelajaran yang hemat kuota, interaktif, serta dapat digunakan kapan dan di manapun yang dilengkapi gambar, video, dan teks bacaan yang menyenangkan sehingga dapat dijadikan materi penunjang pada pembelajaran.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian ini, penggunaan media interaktif berbasis *Heyzine Flipbook* memberikan dampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa di SMPN 12 Barru. *Flipbook* digital ini membantu siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman, serta memberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Selain meningkatkan minat terhadap materi, *Heyzine* juga mendorong siswa untuk lebih akrab dengan teknologi digital, sebuah keterampilan penting untuk menghadapi tantangan di era digital. Namun, ada beberapa kendala, seperti keterbatasan akses perangkat dan internet, serta variasi keterampilan teknologi di kalangan siswa. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam mendukung dan mengarahkan penggunaan *Heyzine* agar

dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

### **Saran**

1. Pengembangan akses teknologi, untuk mendukung penerapan media pembelajaran digital yang merata, pihak sekolah dan pemerintah perlu menyediakan fasilitas yang memadai, termasuk akses perangkat dan internet bagi siswa, terutama mereka yang berada di area dengan keterbatasan jaringan.
2. Pelatihan teknologi bagi guru dan siswa, Penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan penggunaan *Heyzine Flipbook* agar dapat mengintegrasikannya dengan lebih efektif. Begitu juga, siswa perlu bimbingan dalam penggunaan teknologi sehingga mereka lebih siap dan percaya diri dalam memanfaatkannya untuk pembelajaran.
3. Integrasi ke dalam kurikulum: Integrasi media digital interaktif dalam kurikulum akan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan masing-masing siswa.
4. Penelitian lebih lanjut, Diperlukan riset lanjutan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *Heyzine Flipbook* terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi inovasi metode pembelajaran digital lainnya sesuai perkembangan teknologi di masa depan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abu, A., & widodo, supriono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Anny Rahayu, Andi Adam, Nasir (2022) efektivitas Penggunaan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=hIA\\_leAAAAAJ&citation\\_for\\_view=hIA\\_leAAAAAJ:ULOm3\\_A8WrAC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=hIA_leAAAAAJ&citation_for_view=hIA_leAAAAAJ:ULOm3_A8WrAC)
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, S., & Fadhilah, M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 45-56.
- Ali, M., & Ardi, Z. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(1), 45-52. <https://doi.org/10.1234/jpti.v7i1.1234>.
- Fauzan, R., & Santoso, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 103-110. <https://doi.org/10.5678/jtp.v20i2.5678>.
- Daga, A. T. (2020). Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Kurikulum 2006 hingga Kebijakan Merdeka Belajar). *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 4(2), 103–110
- Hidayati, S., & Mustofa, A. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Digital*, 10(1), 22-31. <https://doi.org/10.9102/jppd.v10i1.9102>.
- Kurniawan, I., & Rahmawati, E. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Flipbook Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital*, 5(3), 199-207. <https://doi.org/10.8899/jtpd.v5i3.8899>.
- Miles, M.B, Hubberman, A.Ma, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*, 2nd ed. Sage Publication, Inc. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246128>.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174.
- Mahmudah, C. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran statistika SMP dengan pendekatan saintifik. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i2.9806>

Nasir Nasir, Nurindah Nurindah, Alfira Rauf, Sadriana Ayu, Uyunnasirah Hambali (2022) Desain media pembelajaran prakarya berbasis Smart Apps Creator [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=hIA\\_leAAAAAJ&citation\\_for\\_view=hIA\\_leAAAAAJ:8k81kl-MbHgC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=hIA_leAAAAAJ&citation_for_view=hIA_leAAAAAJ:8k81kl-MbHgC)

Pratama, Y., & Susilo, A. (2021). Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 95-105.  
<https://doi.org/10.9988/jpt.v9i2.9988>.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*(2nd ed.). Alfabeta

Sari, R., & Nugroho, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Digital*, 15(1), 58-65.  
<https://doi.org/10.6578/jiptd.v15i1.6578>.

Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. (Disertasi, UIN Raden Intan Lampung).

Widodo, T. C. (2019). Pengembangan Media Replusir “Replika Siklus Air” Pada Materi Siklus Air Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V Di SD Negeri Junrejo 01 Kota Batu (Disertasi, Universitas Muhammadiyah Malang).