



## Pengaruh Media Flipbook Digital sebagai Inovasi Pembelajaran terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Hasanudin Kasim<sup>1\*</sup>, Jalal<sup>2</sup>, Arfenti Amir<sup>3</sup>, Muh Reski Salemuddin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia.

Email: <sup>1</sup>hasanudinkasim@unimerz.ac.id, <sup>2</sup>jalal@unimerz.ac.id, <sup>3</sup>arfenti79@gmail.com,

<sup>4</sup>muhrezkysalemuddin@unimerz.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 09-02-2026

Accepted: 27-02-2026

Published: 15-04-2026

### Keywords:

Flipbook-based Learning

Learning Interest

Social Studies Education

### Abstract

*This study aimed to: (1) examine the implementation of flipbook-based instructional media in Social Studies learning at Amanah Nusantara Junior High School; (2) describe students' learning interest when using flipbook media in Social Studies instruction; and (3) analyze the effectiveness of flipbook-based learning in enhancing students' learning interest. The study employed an experimental approach using a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. Data analysis procedures included prerequisite tests (normality and homogeneity tests), paired sample t-test, linearity test, and simple linear regression analysis. The findings revealed that the use of flipbook instructional media was effective in improving students' learning interest, as indicated by a significant increase in mean scores from the pretest (70.37) to the posttest (76.23). Statistical analysis further demonstrated a strong and significant linear relationship between the use of flipbook media and students' learning interest, with a contribution value of 65% and a strong correlation coefficient ( $R = 0.806$ ). The paired t-test results confirmed a significant difference between pretest and posttest scores, with a calculated t-value of  $-10.956$  exceeding the critical t-value of 2.045 (absolute value), indicating a meaningful effect of flipbook media on students' learning interest. Moreover, the F-test result ( $F = 51.939$ ;  $p = 0.000$ ) indicated that the regression model was statistically feasible for predicting learning interest. Overall, the findings confirm that flipbook-based instructional media exert a significant influence on enhancing students' learning interest in Social Studies learning.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menguji implementasi media pembelajaran berbasis flipbook dalam pembelajaran IPS di SMP Amanah Nusantara; (2) mendeskripsikan minat belajar siswa ketika menggunakan media flipbook dalam pembelajaran IPS; dan (3) menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis flipbook dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental dengan desain pra-eksperimental, khususnya desain pretest-posttest satu kelompok. Prosedur analisis data meliputi uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), uji-t sampel berpasangan, uji linearitas, dan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dari pretest (70,37) ke posttest (76,23). Analisis statistik lebih lanjut menunjukkan hubungan linier yang kuat dan signifikan antara penggunaan media flipbook dan minat belajar siswa, dengan nilai kontribusi 65% dan koefisien korelasi yang kuat ( $R = 0,806$ ). Hasil uji t berpasangan mengkonfirmasi perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan nilai t terhitung sebesar  $-10,956$  yang melebihi nilai t kritis sebesar 2,045 (nilai absolut), menunjukkan pengaruh yang bermakna dari media flipbook terhadap minat belajar siswa. Selain itu, hasil uji F ( $F = 51,939$ ;  $p = 0,000$ )

menunjukkan bahwa model regresi secara statistik layak untuk memprediksi minat belajar. Secara keseluruhan, temuan ini mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis flipbook memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Sosial.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Flipbook, Minat Belajar, Pendidikan Ilmu Sosial.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan [1], [2]. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran kini menjadi kebutuhan strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Berdampak, pemerintah menekankan pentingnya pembelajaran yang menarik, efektif, inovatif, dan menyenangkan agar peserta didik terlibat secara aktif dan tidak mengalami kejenuhan dalam belajar [3]. Dalam konteks ini, TIK berperan sebagai sarana pendukung yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui eksplorasi pengetahuan dan penguatan pemahaman konsep. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses terarah untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajar secara mandiri [4], [5]. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi profesionalnya, khususnya dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Upaya peningkatan kompetensi profesional guru perlu diwujudkan melalui kemampuan merancang strategi pembelajaran, pemilihan media, serta penyediaan sumber belajar yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik [6]. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran menjadi salah satu pendekatan strategis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif [7], [8]. Integrasi TIK tidak hanya mendukung penyampaian materi secara efisien, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan literasi digital peserta didik, sehingga mereka mampu berpikir kritis, tidak mudah terpengaruh oleh informasi provokatif, berita hoaks, maupun praktik penipuan berbasis digital. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas proses penyampaian informasi secara efektif dan efisien, sehingga berdampak positif terhadap mutu pembelajaran [9].

TIK memegang peranan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan era digital [10]. Media pembelajaran berbasis TIK, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan media flipbook digital, memungkinkan peserta didik mengakses materi dalam berbagai format yang mendukung keberagaman gaya belajar. Pemanfaatan unsur multimedia, termasuk animasi, visual interaktif, dan simulasi, membantu mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran [11]. Selain itu, fleksibilitas akses terhadap materi pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, pemanfaatan TIK, khususnya media flipbook digital, memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar, memperkaya pengalaman belajar, dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

Sedangkan, minat belajar merupakan salah satu determinan utama keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta kemampuan memahami materi yang lebih optimal. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali berdampak pada menurunnya motivasi, keterlibatan yang pasif, serta capaian hasil belajar yang kurang maksimal [12]. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar peserta didik menjadi prioritas penting dalam penyelenggaraan pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar [13]. Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik mampu menumbuhkan motivasi serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran [14], [15]. Pada era digital, penggunaan media konvensional semata, seperti buku cetak dan papan tulis, sering kali dinilai kurang mampu menarik perhatian peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan menengah pertama yang sangat akrab dengan teknologi digital. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan pola belajar peserta didik masa kini. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 09 Desember 2025, di SMP Amanah Nusantara, rendahnya minat belajar siswa di SMP Amanah Nusantara tidak dapat dipisahkan dari dua faktor utama: sifat abstrak materi pembelajaran dan pemanfaatan fasilitas pendukung berbasis teknologi yang kurang optimal. Dalam pelajaran IPS, beberapa topik seperti dinamika sosial, interaksi ekonomi, dan perubahan sosial budaya membutuhkan kemampuan berpikir konseptual dan analitis yang relatif tinggi, sementara penyajiannya masih didominasi oleh pendekatan tekstual dan verbal, sehingga kurang memiliki representasi visual dan kontekstual yang memadai. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang konkret dan bermakna. Di sisi lain, meskipun sekolah memiliki akses ke perangkat digital dan jaringan internet, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran belum diimplementasikan secara sistematis dan inovatif, sehingga variasi metode, interaktivitas, dan stimulus pembelajaran masih terbatas. Kombinasi kompleksitas materi yang tidak seimbang dengan strategi penyajian adaptif dan optimalisasi fasilitas teknologi yang terbatas berdampak pada rendahnya keterlibatan kognitif dan afektif siswa, yang pada akhirnya tercermin dalam penurunan minat belajar secara keseluruhan. Situasi tersebut mendorong perlunya penelitian yang mengkaji solusi pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya melalui penggunaan media flipbook digital

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik adalah flipbook digital [16]. Flipbook merupakan buku elektronik yang menyajikan konten dalam bentuk halaman digital dengan efek visual menyerupai pembalikan halaman buku, serta dapat diperkaya dengan elemen multimedia [17], [18]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook memberikan dampak positif terhadap pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami [16]. Keunggulan flipbook terletak pada kemampuannya mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, dan telepon pintar.

Penggunaan media flipbook digital dalam pembelajaran, dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa flipbook memiliki keunggulan dibanding media digital lainnya. Misalnya, penelitian oleh Arrum dan Nurdyansyah (2023) menunjukkan bahwa perkembangan media digital flipbook meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS secara efektif melalui kombinasi teks, visual, dan multimedia yang interaktif, serta memperlihatkan nilai *n-gain* yang moderat hingga tinggi dalam uji keefektifan pembelajaran IPS dibandingkan pendekatan media konvensional tanpa unsur interaktif sejenis. Studi ini menegaskan bahwa flipbook tidak hanya menyajikan materi dengan cara yang menarik, tetapi juga mendukung berbagai gaya belajar melalui integrasi teks, gambar, dan navigasi yang dapat dikendalikan secara mandiri oleh siswa. Jika dibandingkan dengan media digital lainnya seperti video pembelajaran atau presentasi PPT interaktif, flipbook memiliki keunggulan akses yang fleksibel tanpa bergantung pada pemutaran linear, kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia ke dalam satu objek pembelajaran, dan interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi konten secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan belajar mereka [19]. Hal ini sejalan dengan temuan empiris tersebut yang menunjukkan bahwa flipbook digital interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar karena fitur visualisasi dan navigasinya yang lebih responsif dibandingkan dengan media seperti video atau PPT, yang cenderung pasif.

Media pembelajaran flipbook memiliki sejumlah kelebihan, antara lain bersifat praktis dan ekonomis, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih sistematis dan menarik [17], [20]. Selain itu, flipbook mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, mengurangi kejenuhan peserta didik, serta dapat digunakan pada berbagai platform digital, baik berbasis android maupun desktop. Namun demikian, pemanfaatan flipbook juga memiliki keterbatasan, khususnya terkait ketersediaan sarana prasarana pendukung dan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.

. Flipbook menawarkan fitur interaktif yang mampu meningkatkan daya tarik materi pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, video, dan animasi. Dengan mengintegrasikan flipbook ke dalam proses pembelajaran di SMP Amanah Nusantara, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh media flipbook digital sebagai inovasi pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik di SMP Amanah Nusantara, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*pre-experimental design*). Desain yang diterapkan adalah one group pre-test–post-test design, yaitu suatu rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, pengukuran awal (pre-test) dilakukan sebelum pemberian perlakuan, kemudian diikuti dengan pengukuran akhir (post-test) setelah perlakuan diberikan. Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengidentifikasi perubahan minat belajar peserta didik sebagai dampak dari penerapan media pembelajaran flipbook digital. Desain penelitian one group pretest–posttest disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Pemilihan Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

R = Pemilihan sampel

X = Perlakuan berupa penerapan media pembelajaran flipbook digital

O<sub>1</sub> = Pretest sebelum perlakuan

O<sub>2</sub> = Posttest setelah perlakuan

### 2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Amanah Nusantara. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik belum berkembang secara optimal, khususnya pada pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu pada September-Desember 2025, yang meliputi tahap persiapan instrumen, pelaksanaan pretest, penerapan media flipbook, pelaksanaan posttest, serta pengolahan dan analisis data.

### 2.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP Amanah Nusantara yang menjadi sasaran penerapan media pembelajaran flipbook, yang berjumlah 87 siswa. Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi objek generalisasi penelitian [21]. Sedangkan, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Dalam hal ini memberikan patokan atau standar, “apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, dan jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih [22]. Maka sampel dalam penelitian ini diambil pada kelas XI adalah, sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas XI A (Kelas Kontrol)	15
2	Kelas XI B (Kelas Eksperimen)	15
<b>Total</b>		<b>30</b>

Sumber : Data Primer Penelitian, SMP Amanah Nusantara 2025

### 2.4 Instrumen Penelitian

Minat belajar peserta didik diukur menggunakan angket skala Likert yang dikembangkan berdasarkan indikator konseptual minat belajar, meliputi:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

No	Indikator Minat Belajar	Definisi Operasional	Aspek yang Diukur	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Perhatian ( <i>Attention</i> )	Tingkat fokus dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung	Konsentrasi saat guru menjelaskan; perhatian terhadap tampilan media; tidak mudah terdistraksi	1, 2, 3, 4	4
2	Ketertarikan ( <i>Interest</i> )	Rasa suka dan keinginan untuk mengetahui lebih dalam materi yang dipelajari	Antusiasme terhadap materi; rasa ingin tahu; ketertarikan terhadap tampilan visual dan fitur interaktif	5, 6, 7, 8	4

3	Keterlibatan ( <i>Engagement</i> )	Partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran	Keaktifan bertanya/menjawab; keterlibatan dalam diskusi; partisipasi dalam menyelesaikan tugas	9, 10, 11, 12	4
4	Perasaan Senang ( <i>Enjoyment</i> )	Respons afektif positif terhadap pembelajaran	Kenyamanan belajar; tidak merasa bosan; kepuasan terhadap proses pembelajaran	13, 14, 15, 16	4

Skala Pengukuran:

Instrumen menggunakan skala Likert 5 tingkat, yaitu:

- (1) Sangat Tidak Setuju,
- (2) Tidak Setuju,
- (3) Setuju,
- (4) Sangat Setuju.

## 2. 5 Prosedur Perlakuan

Media flipbook digital secara sistematis diintegrasikan ke dalam Rencana Implementasi Pembelajaran (RPP) selama tahap perencanaan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran IPS. Pada *tahap perencanaan*, peneliti dan guru mata pelajaran mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi sintaks pembelajaran berpusat pada siswa dengan memanfaatkan flipbook sebagai media utama untuk menyajikan materi, mengeksplorasi konsep, dan melakukan latihan evaluatif. Pada *tahap implementasi*, perlakuan diberikan selama empat pertemuan (2 x 40 menit setiap pertemuan) dalam satu unit materi ilmu sosial. Dalam setiap pertemuan, flipbook digunakan pada fase apersepsi untuk merangsang perhatian melalui tampilan visual dan video kontekstual, pada fase inti untuk eksplorasi konsep melalui teks, gambar, dan animasi interaktif, dan pada fase penutup untuk refleksi dan penguatan materi melalui kuis terintegrasi dalam flipbook. Kelompok kontrol menerima pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan menggunakan buku teks dan presentasi PowerPoint tanpa fitur interaktif yang setara.

## 2. 6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data utama dilakukan melalui angket minat belajar yang disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Angket diberikan kepada peserta didik sebelum penerapan media flipbook (pre-test) dan setelah penerapan media flipbook (post-test) untuk mengukur perubahan minat belajar.

Tabel 4. Skor Skala Likert

No	Kategori Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, data peserta didik, serta data pendukung lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

## 2. 7 Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Validitas butir angket diuji menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, dengan persamaan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$X$  = skor butir

$Y$  = skor total

$N$  = jumlah responden

### Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas > 0,60. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22.

### 2. 8 Teknik Analisis Data

#### Analisis Inferensial

##### Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Kriteria pengujian ditentukan dengan membandingkan nilai D maksimum dengan nilai D tabel. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila  $D \text{ maksimum} \leq D \text{ tabel}$ .

##### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t satu sampel (one sample t-test) dengan bantuan SPSS. Rumus uji t satu sampel adalah:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{S \sqrt{n}}$$

*Keterangan:*

$\bar{x}$  = rata-rata sampel

$\mu$  = rata-rata populasi

$S$  = simpangan baku

$N$  = jumlah sampel

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau nilai Sig. (2-tailed)  $\leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran flipbook digital.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Gambaran penerapan media pembelajaran flipbook di SMP Amanah Nusantara

Hasil analisis data deskriptif yang perhitungannya tertera pada lampiran dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Gambaran Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Interval	Kategori	Minat Belajar			
		Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
126 – 150	Sangat berminat	0	0.00 %	5	16.67 %
102 – 125	Berminat	1	3.33 %	10	33.33 %
78 – 101	Cukup Berminat	4	13.33 %	13	43.33 %
54 – 77	Kurang Berminat	15	50.00 %	2	5.00 %
30 – 53	Tidak Berminat	5	16.67 %	0	6.67 %
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100 %</b>	<b>30</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Berikut adalah simpulan berdasarkan Tabel 4. yang memuat gambaran minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media pembelajaran flipbook:

- 1) Pada tahap pretest, data menunjukkan bahwa minat belajar siswa secara umum masih rendah. Mayoritas siswa (58%) berada dalam kategori Kurang Berminat, disusul oleh 16% siswa yang Tidak Berminat. Hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan minat belajar cukup tinggi, dengan 21% tergolong Cukup Berminat dan hanya 5% yang Berminat. Tidak ada satupun siswa yang masuk dalam kategori Sangat Berminat. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran flipbook, motivasi dan ketertarikan siswa terhadap proses belajar masih sangat terbatas.

2) Setelah penerapan media pembelajaran flip book pada tahap posttest, terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Sebanyak 53% siswa masuk dalam kategori Berminat, dan 42% berada pada kategori Cukup Berminat. Hanya 5% siswa yang masih tergolong Kurang Berminat, dan tidak ada lagi siswa yang masuk kategori Tidak Berminat. Walaupun belum ada siswa yang mencapai tingkat Sangat Berminat, namun peningkatan dari kategori rendah ke sedang dan tinggi mencerminkan efektivitas media flip book dalam membangkitkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa flipbook sebagai media interaktif mampu membuat proses belajar lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### 3.2 Gambaran minat belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran flipbook di SMP Amanah Nusantara

#### 3.2.1 Gambaran minat belajar Pre-test

Tabel 6. Gambaran minat belajar Pretest

No	Tingkat Penguasaan	Minat Belajar <i>Pretest</i>		Kualifikasi
		Frekuensi	Persentase (%)	
1.	80 – 100	0	0 %	Sangat tinggi
2.	70 – 79	1	3,33 %	Tinggi
3.	60 – 69	2	6,67 %	Sedang
4.	50 – 59	7	23,33 %	Rendah
5.	0 – 49	20	66,67 %	Sangat rendah
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100 %</b>	

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang masih sangat rendah pada tahap pretest, dengan 66,67% berada pada kategori sangat rendah dan 23,33% pada kategori rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang memiliki minat belajar sedang (6,67%) dan tinggi (3,33%), sementara tidak ada satu pun siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Data ini menunjukkan bahwa secara umum, minat belajar siswa sebelum intervensi berada pada tingkat yang memprihatinkan dan membutuhkan upaya peningkatan. Dengan demikian, dari perolehan data minat belajar siswa sebagaimana hasil pretest-nya dapat digolongkan sebagai minat belajar dengan kualifikasi penilaian “sangat rendah” yang disebabkan oleh banyaknya siswa memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 0 sampai 49 apabila sebelum dalam proses pembelajarannya diberikan perlakuan berupa pelaksanaan media pembelajaran flipbook.

#### 3.2.2 Gambaran Hasil Belajar Post-test

Tabel 7. Gambaran minat belajar Posttest

No	Tingkat Penguasaan	Minat Belajar <i>Pretest</i>		Kualifikasi
		Frekuensi	Persentase (%)	
1.	80 – 100	16	53,33 %	Sangat tinggi
2.	70 – 79	9	30,00 %	Tinggi
3.	60 – 69	4	13,33 %	Sedang
4.	50 – 59	1	3,33 %	Rendah
5.	0 – 49	0	0 %	Sangat rendah
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100 %</b>	

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 6, terlihat bahwa setelah pelaksanaan intervensi pembelajaran, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sebanyak 53,33% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 30% pada kategori tinggi, dan 13,33% pada kategori sedang, sementara hanya 3,33% yang masih berada pada kategori rendah dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki minat belajar yang baik pasca pembelajaran, mencerminkan keberhasilan strategi atau media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, berdasarkan capaian minat belajar posttest siswa dapat disimpulkan sebagai minat belajar dengan kualifikasi penilaian “sangat tinggi” dikarenakan banyaknya siswa yang memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 80 sampai 100.

3.3 Gambaran efektivitas pembelajaran flipbook dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP Amanah Nusantara

3.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest minat belajar peserta didik berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok Data	Statistik K-S	Sig.	$\alpha$	Keterangan
Pretest Minat Belajar	0,119	0,200	0,05	Normal
Posttest Minat Belajar	0,122	0,200	0,05	Normal

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 7, nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov pada data pretest dan posttest masing-masing sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data minat belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media flipbook berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara data pretest dan posttest minat belajar peserta didik. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest–Posttest Minat Belajar	0,027	1	58	0,870

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,870, yang lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki varians yang homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data berasal dari kelompok yang sama.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel media pembelajaran flipbook (X) dan minat belajar peserta didik (Y) bersifat linear. Kriteria pengujian menyatakan bahwa hubungan dinyatakan linear apabila nilai signifikansi Deviation from Linearity lebih besar dari 0,05.

Tabel 10. Hasil Uji Linearitas

Hubungan Variabel	F (Deviation from Linearity)	Sig.	Kesimpulan
X terhadap Y	0,397	0,909	Linear

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi sebesar 0,909 ( $> 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara media pembelajaran flipbook dan minat belajar peserta didik bersifat linear. Dengan demikian, analisis regresi dapat dilanjutkan.

3.2 Pengujian Hipotesis Menggunakan Uji-t

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran flipbook. Hipotesis statistik yang diuji adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 - \mu_2 = 0$$

$$H_1 : \mu_1 - \mu_2 \neq 0$$

Tabel 11. Hasil Uji-t Berpasangan

Hipotesis	Mean	tobservasi	ttabel	P	$\alpha$	Keterangan
Pretest	70,3667					
Posttest	76,2333	-10,956	2,045	0,000	0,05	Signifikan

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Dari Uji-t pada tabel 10, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada kelompok media pembelajaran Flipbook terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di SD Negeri 181 Tanah Kongkong Kabupaten Bulukumba, diperoleh nilai  $t_{\text{observasi}} -10,956$  lebih besar dari pada nilai  $t_{\text{tabel}} 2,045$  ( $-10,956 > 2,045$ ) dengan nilai signifikan  $0,000$  lebih kecil daripada  $\alpha 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti ada perbedaan antara tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan media pembelajaran Flipbook terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di SMA Amanah Nusantara. Dapat dibuktikan nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest atau ( $\mu A1 70,3667 < \mu A2 76,2333$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan media pembelajaran Flipbook terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di SMA Amanah Nusantara.

### 3.3 Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi media pembelajaran flipbook terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Tabel 12. Hasil Analisis Regresi Sederhana

VARIABEL	r/R	Rs	F	t	P	$\alpha$
Media pembelajaran <i>Flipbook</i> (X)						
Minat belajar (Y)	0,806	0,650	51,939	7,207	0,000	0,05

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Hasil pengujian: Berdasarkan hasil pengujian analisis regresi data antara media pembelajaran *Flipbook* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di SD Negeri 181 Tanah Kongkong Kabupaten Bulukumba. Diperoleh nilai regresi (R) 0,806 dengan tingkat probabilitas ( $0,000 < \alpha_{0,05}$ ), untuk nilai R Square (koefisien determinasi) 0,650. Hal ini berarti 65% minat belajar dijelaskan media pembelajaran *Flipbook*. Dari uji Anova atau F test, di dapat F hitung adalah 51,939 dengan tingkat signifikansi 0,000. Oleh karena probabilitas ( $0,000$ ) jauh lebih kecil dari  $\alpha_{0,05}$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi hasil belajar (dapat diberlakukan untuk populasi dimana sampel diambil). Dari uji t diperoleh 7,207 dengan tingkat signifikan 0,000. Oleh karena probabilitas ( $0,000$ ) jauh lebih kecil dari  $\alpha_{0,05}$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima atau koefisien regresi signifikan, atau media pembelajaran *Flipbook* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi yang signifikan media pembelajaran *Flipbook* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di SD Negeri 181 Tanah Kongkong Kabupaten Bulukumba, diperoleh nilai korelasi (R) 0,806 dengan tingkat probabilitas ( $0,000 < \alpha_{0,05}$ ).

### 3.4 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Flipbook memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Amanah Nusantara. Semua hipotesis yang diajukan terbukti secara statistik, menunjukkan bahwa integrasi media interaktif digital dalam pembelajaran dapat memperkuat keterlibatan siswa. Temuan ini konsisten dengan kerangka teori yang menempatkan media pembelajaran sebagai faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik bagi siswa sekolah menengah pertama. Maka, penerapan Flipbook dalam pembelajaran telah menunjukkan perubahan substansial pada tingkat minat belajar siswa. Sebelum penggunaan media ini, sebagian besar siswa berada dalam kategori minat belajar rendah, yang mencerminkan keterbatasan pendekatan pembelajaran konvensional. Namun, setelah penerapan Flipbook, distribusi minat belajar bergeser secara signifikan ke kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi secara visual, sistematis, dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan minat belajar rata-rata siswa dari 70,37 menjadi 76,23 tidak hanya menunjukkan perbedaan numerik tetapi juga mencerminkan pergeseran psikologis yang signifikan dalam proses pembelajaran. Secara konseptual, peningkatan ini dapat dipahami melalui teori motivasi belajar, yang menekankan pentingnya perhatian, relevansi, dan kepuasan dalam membangun keterlibatan siswa [7]. Media flipbook menyajikan elemen visual, animasi, dan navigasi interaktif yang dapat menarik perhatian sekaligus mempertahankan fokus belajar. Dari perspektif konstruktivis, siswa tidak lagi hanya menerima informasi tetapi secara aktif terlibat dalam mengeksplorasi materi dengan kecepatan belajar mereka sendiri [23]. Integrasi teks dan visual dalam satu platform juga membantu memperjelas konsep-konsep abstrak studi sosial, sehingga meminimalkan beban kognitif dan meningkatkan pemahaman. Dengan demikian, peningkatan minat belajar dapat dilihat sebagai hasil interaksi antara aspek kognitif dan afektif yang difasilitasi oleh penggunaan media digital yang dirancang secara sistematis.

Dari perspektif pedagogis, Flipbook berfungsi sebagai media yang memfasilitasi pembelajaran yang lebih komunikatif dan terstruktur [24], [17]. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara koheren, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengakses informasi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri [25]. Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan behavioris dan konstruktivis, di mana Flipbook berfungsi sebagai stimulus yang memunculkan respons positif sekaligus mendukung proses membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif. Peningkatan minat belajar siswa juga selaras dengan peningkatan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test serta nilai N-Gain pada kategori sedang. Hubungan linear yang kuat antara penggunaan Flipbook dan minat belajar mempertegas bahwa media ini tidak hanya berdampak secara afektif, tetapi juga berkontribusi terhadap capaian akademik siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa [26].

Dari temuan penelitian ini, kontribusi besar media flipbook, sebesar 65%, menunjukkan bahwa variabel ini memainkan peran penting dalam menjelaskan variasi minat belajar siswa. Secara substansial, hal ini dapat dipahami karena flipbook tidak hanya menyajikan materi secara informatif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan fleksibel. Siswa memiliki kesempatan untuk mengakses kembali materi, mengeksplorasi konten secara mandiri, dan memperoleh rangsangan visual yang memperkuat minat dan keterlibatan. Namun, masih ada 35% faktor lain yang memengaruhi minat belajar. Faktor-faktor ini dapat mencakup motivasi intrinsik, dukungan keluarga, karakteristik kepribadian, kualitas interaksi guru-siswa, dan suasana kelas. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar adalah konstruksi yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan oleh satu variabel saja. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran masih perlu mempertimbangkan dimensi psikologis dan sosial secara komprehensif.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran Flipbook merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan kualitas belajar peserta didik. Dengan dukungan pelatihan guru dan penguatan fasilitas pembelajaran, Flipbook berpotensi untuk diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan dasar. Temuan ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan praktik pembelajaran digital yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Ukuran sampel yang terbatas, yaitu 30 siswa, berpotensi membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Selain itu, penggunaan desain kuasi-eksperimental tanpa pengacakan penuh memungkinkan adanya variabel lain yang tidak sepenuhnya terkontrol dan dapat memengaruhi hasil. Instrumen pengukuran minat belajar berbasis kuesioner juga bergantung pada persepsi subjektif responden, sehingga berpotensi menimbulkan bias. Lebih lanjut, durasi perlakuan yang relatif singkat tidak cukup untuk menilai keberlanjutan peningkatan minat belajar dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut direkomendasikan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, desain metodologis yang lebih ketat, dan periode observasi yang lebih lama untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan representatif.

#### 4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran Flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI di SD Negeri 181 Tanah Kongkong, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata secara signifikan dari nilai pretest sebesar 70,37 menjadi 76,23 pada posttest. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya hubungan yang linear dan signifikan antara penggunaan media Flipbook dan peningkatan minat belajar siswa, dengan kontribusi pengaruh sebesar 65% serta tingkat korelasi yang kuat ( $R = 0,806$ ). Uji *t* berpasangan juga mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan nilai *t*-hitung sebesar  $-10,956$  yang lebih besar daripada *t*-tabel sebesar 2,045 dalam nilai absolut, sehingga membuktikan bahwa penggunaan media Flipbook memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, hasil uji *F* sebesar 51,939 dengan tingkat signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan layak dan signifikan untuk memprediksi variabel dependen, yaitu minat belajar, sehingga secara simultan media Flipbook berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

#### REFERENCES

- [1] J. J. Carrión-Martínez, A. Luque-de la Rosa, J. Fernández-Cerero, and M. Montenegro-Rueda, "Information and Communications Technologies (ICTs) in Education for Sustainable Development: A Bibliographic Review," *Sustainability*, vol. 12, no. 8, p. 3288, Apr. 2020, doi: 10.3390/su12083288.

- [2] A. M. Iskandar, A. Amir, H. Kasim, and M. R. Salemuddin, "Application Of Wondershare Filmora Interactive Multimedia Learning To Improve Sociology Learning Outcomes For Students At State SMA 10 Gowa," *Int. J. Educ. Res. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 6, pp. 962–968, 2023, doi: <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i6.733>.
- [3] S. Maesaroh, A. Rozak, M. Zuhdi, N. Syarif, and H. Jakarta, "Implementasi Kurikulum Berbasis Inovasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Tinjauan Model Tyler," *Cult. Educ. Technol. Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 23–32, 2025, doi: <https://doi.org/10.31004/ctr.v2i3.172>.
- [4] T. D. M. Hutabarat, Ivanna Septianna Panjaitan, and Hari Fana Riki Ulfakh Sinaga, "Peran Guru Penggerak Mendukung Peningkatan Pendidikan Indonesia dengan Kurikulum Merdeka Belajar," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 001 Desemb, pp. 919–932, 2024, doi: [10.58230/27454312.1410](https://doi.org/10.58230/27454312.1410).
- [5] T. Hakim, Sufyan, Suchahyo Mas'an Al Wahid, Marlina *et al.*, *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka*. Sumatra Barat: Pt Mafy Media Literasi Indonesia, 2024.
- [6] H. Prasetyono, A. Abdillah, T. Djhartono, I. P. Ramdayana, and L. Desnaranti, "Improvement of teacher's professional competency in strengthening learning methods to maximize curriculum implementation," *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 10, no. 2, pp. 720–727, 2021, doi: [10.11591/ijere.v10i2.21010](https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.21010).
- [7] A. Mudiono, B. B. Wiyono, Maisyaroh, A. Supriyanto, and K. T. Wong, "The Effects of the Communicative Approach and the Use of Information Technology on Students' Motivation and Achievement in Indonesian Language Learning," *J. Lang. Teach. Res.*, vol. 14, no. 3, pp. 808–819, May 2023, doi: [10.17507/jltr.1403.29](https://doi.org/10.17507/jltr.1403.29).
- [8] U. Natarajan, K. Y. T. Lim, and K. Laxman, "A national vision for information and communication technologies in education: reflections on Singapore's ICT technologies Masterplans," *Int. J. Educ. Manag.*, vol. 35, no. 5, pp. 943–954, Jun. 2021, doi: [10.1108/IJEM-11-2020-0532](https://doi.org/10.1108/IJEM-11-2020-0532).
- [9] W. M. Husein, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasidi MIMiftahul Ulum Bago Pasirian," *J. Petisi*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2022.
- [10] S. Mhlongo, K. Mbatha, B. Ramatsetse, and R. Dlamini, "Challenges, opportunities, and prospects of adopting and using smart digital technologies in learning environments: An iterative review," *Heliyon*, vol. 9, no. 6, p. e16348, Jun. 2023, doi: [10.1016/j.heliyon.2023.e16348](https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16348).
- [11] N. R. Arfanaldy, S. R., Aziza, I. F., Kur'ani, N., Judijanto, L., Mutiaraningrum, I., Husain, H., ... & Ohorella, *MENGHADAPI TANTANGAN PENGAJARAN: Solusi Inovatif untuk Permasalahan Klasik di Ruang Kelas*. Medan: Yayasan Literasi Sains Indonesia, 2024.
- [12] Aida Safitri, Graciella Lumban Gaol, Aziz Andreansyah, and A. Alrefi, "Literature Riview Understanding Interests and Talents in Improving High School Students' Learning Motivation," *J. Insa. Mulia Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 28–38, Apr. 2025, doi: [10.59923/joinme.v3i1.422](https://doi.org/10.59923/joinme.v3i1.422).
- [13] I. W. Kandia, N. M. Suarningsih, W. Wahdah, A. Arifin, J. Jenuri, and D. M. Suwama, "The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes," *J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 508–514, May 2023, doi: [10.37985/jer.v4i2.193](https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.193).
- [14] J. T. Wong and B. S. Hughes, "Leveraging learning experience design: digital media approaches to influence motivational traits that support student learning behaviors in undergraduate online courses," *J. Comput. High. Educ.*, vol. 35, no. 3, pp. 595–632, Dec. 2023, doi: [10.1007/s12528-022-09342-1](https://doi.org/10.1007/s12528-022-09342-1).
- [15] N. Ningsi and H. Hartono, "Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation," *Educ. J. Prim. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 81–96, Jun. 2025, doi: [10.35719/educare.v6i1.291](https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291).
- [16] D. Sylvia and P. Ponidi, "Effectiveness of Technology-Based Flipbook Media in Enhancing Learning Motivation in Social Studies for Grade XI Students," *J. Gen. Educ. Humanit.*, vol. 4, no. 4, pp. 1761–1774, Oct. 2025, doi: [10.58421/gehu.v4i4.748](https://doi.org/10.58421/gehu.v4i4.748).
- [17] Setiyani, S. B. Waluya, Y. . Sukestiyarno, and A. N. Cahyono, "E-Module Design Using Kvisoft Flipbook Application Based on Mathematics Creative Thinking Ability for Junior High Schools," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 16, no. 04, pp. 116–136, Feb. 2022, doi: [10.3991/ijim.v16i04.25329](https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.25329).
- [18] F. Yusmar, P. D. A. Putra, N. Ahmad, and S. R. D. Astuti, "Development of Flipbook-Based E-Module Integrated with External Features to Facilitate Student Self-Learning," *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 10, no. 3, p. 988, Sep. 2024, doi: [10.33394/jk.v10i3.12520](https://doi.org/10.33394/jk.v10i3.12520).

- [19] A. R. Arrum and N. Nurdyansyah, "Development of Digital Flipbook Media to Improve Students' Understanding of Social Studies Subjects Grade 5 Madrasah Ibtidaiyah," *Indones. J. Innov. Stud.*, vol. 21, Jan. 2023, doi: 10.21070/ijins.v21i.748.
- [20] Putriana Purba and Diky Setya Diningrat, "Pengembangan E-modul Bioteknologi Berbasis Flipbook Interaktif di Jurusan Biologi Universitas Negeri Medan," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 4, pp. 669–676, Oct. 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i4.5210.
- [21] N. Z. Nadirah, Andi Dwi Resqi Pramana, *METODOLOGI PENELITIAN Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method (Mengelola Penelitian Dengan Mendeley dan Nvivo)*. Sumatra Barat: CV. Aska Pustaka, 2022.
- [22] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&G*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [23] E. Lumbantobing, R. Melati, P. Silaen, and H. Turnip, "Iktisar Teori-teori Belajar," *Trust PENTAKOSTA J. Teol. dan Pendidik. Agama Kristen*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2024.
- [24] Hasni, N. Supriatna, Sapriya, M. Winarti, and E. Wiyanarti, "The Effectiveness of Using Flipbooks as an Interactive Medium in Social Studies Learning Based on Local Wisdom to Enhance Critical Thinking Skills," *Rev. Integr. Bus. Econ. Res.*, vol. 14, no. 2, pp. 603–618, 2025.
- [25] X. Fan and J. Li, "Artificial Intelligence-Driven Interactive Learning Methods for Enhancing Art and Design Education in Higher Institutions," *Appl. Artif. Intell.*, vol. 37, no. 1, Dec. 2023, doi: 10.1080/08839514.2023.2225907.
- [26] Y. Li, D. Chen, and X. Deng, "The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment," *PLoS One*, vol. 19, no. 1, p. e0294350, Jan. 2024, doi: 10.1371/journal.pone.0294350.