

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL HEYZINE FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK

Arip Saepudin¹⁾, Theodora Indriati Wardani²⁾, Ade Ricky Rozzaqi³⁾

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

email: aripsaepudin@upgris.ac.id

email: theodoraindriatiwardani@upgris.ac.id

email: aderickyrozzaqi@upgris.ac.id

Abstrak [Times New Roman 10, bahasa Indonesia]

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Heyzine Flipbook dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di salah satu SMK Negeri 10 Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi proses pembelajaran dan penyebaran angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa sesudah penerapan media. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil angket untuk melihat perubahan tingkat motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Heyzine Flipbook memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa menyatakan bahwa tampilan yang interaktif, adanya ilustrasi visual, serta kemudahan navigasi pada media membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa merasa lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Heyzine Flipbook sebagai media digital merupakan alternatif inovatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK dan layak dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi

Kata kunci: Heyzine Flipbook, media digital, motivasi belajar, SMK

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital mengalami transformasi signifikan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Proses belajar-mengajar yang sebelumnya terfokus pada interaksi tatap muka konvensional kini beralih pada pemanfaatan media digital yang lebih interaktif, adaptif, dan fleksibel. Salah satu tantangan utama yang dihadapi dunia pendidikan adalah memastikan bahwa peserta didik mampu memahami materi pembelajaran secara

mendalam, terutama pada materi yang bersifat praktis dan membutuhkan visualisasi konkret. Ketersediaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif. Seiring dengan perkembangan tersebut, media pembelajaran digital menjadi salah satu faktor kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan

baik dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam, mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata, dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, tantangan yang dihadapi di lapangan adalah banyaknya siswa yang merasa jemu dengan media pembelajaran yang monoton.

METODE

Fokus studi pendahuluan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan Heyzine Flipbook sebagai media digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. Pemilihan media ini didasarkan pada pentingnya motivasi sebagai pendorong utama yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dipandang sangat penting untuk dihadirkan. Untuk mendukung proses pengembangan media, penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996. Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis, terstruktur, serta banyak digunakan dalam penelitian

pengembangan media pembelajaran. Melalui tahapan ADDIE, setiap langkah penelitian dapat dilaksanakan secara runtut, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian melalui tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan menghasilkan produk yang efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

Pada tahap Analysis, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat ketika pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Kondisi ini menandakan adanya kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan terlibat aktif. Guru juga mengungkapkan perlunya media baru yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta partisipasi aktif dari siswa. Berdasarkan

analisis tersebut, ditetapkan bahwa pengembangan media digital interaktif seperti Heyzine Flipbook dapat menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap berikutnya adalah Design, di mana peneliti mulai merancang instrumen penelitian serta komponen media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, disusun angket motivasi belajar dengan indikator meliputi minat, perhatian, antusiasme, dan keuletan siswa. Selain itu, disiapkan pula dokumentasi berupa hasil pengamatan kegiatan pembelajaran untuk memperkuat temuan data. Perencanaan desain juga mencakup penyusunan struktur materi, pemilihan ilustrasi, serta penentuan fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK.

pada tahap Development, peneliti mulai membuat e-modul berbasis Heyzine Flipbook dengan menggabungkan teks, gambar, serta elemen interaktif agar materi lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas isi serta tampilan media. Berdasarkan hasil

validasi, flipbook dinyatakan layak digunakan dengan beberapa revisi kecil, seperti penyederhanaan penyempurnaan tata letak visual agar tampil lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Tahap Implementation merupakan tahap penerapan media di kelas. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi ketika menggunakan flipbook selama proses pembelajaran. Materi yang disajikan secara digital membuat siswa lebih aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan pendapat. Dokumentasi proses pembelajaran mendukung hasil tersebut dengan menunjukkan adanya peningkatan interaksi antara guru dan siswa serta suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Tahap terakhir yaitu Evaluation, dilakukan untuk menilai efektivitas media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis angket, diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan media flipbook. Indikator dengan skor tertinggi terdapat pada aspek antusiasme dan minat belajar, yang

menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di SMK. Setelah media Heyzine Flipbook selesai divalidasi oleh dua validator, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba terbatas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum diterapkan secara lebih luas. Uji coba dilaksanakan pada kelas RPL yang terdiri dari 26 siswa. Setiap siswa diminta mengisi angket motivasi belajar yang berisi 10 butir pernyataan. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui hasil motivasi belajar siswa. Pada kelas yang menggunakan Heyzine Flipbook sebagai media pembelajaran digital, motivasi belajar siswa terlihat lebih tinggi. Media Heyzine Flipbook membantu siswa untuk berinteraksi dengan materi, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Dengan adanya fitur interaktif dan navigasi yang mudah, siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan setiap bagian materi, meningkatkan keaktifan belajar, serta mendorong mereka untuk mengulang materi agar pemahaman lebih maksimal. Heyzine Flipbook memenuhi kriteria ini dengan menghadirkan kombinasi elemen visual dan interaktif, yang tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi. Hal ini terlihat dari persentase motivasi belajar, di mana kelas RPL seluruh indikatornya berada pada kategori Sangat Tinggi. Media yang menyajikan konten secara menarik, interaktif, dan mudah diakses mampu membuat siswa lebih antusias, aktif, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran. Lebih lanjut, media digital seperti Heyzine Flipbook juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Penyajian materi yang interaktif memungkinkan guru untuk mengurangi penjelasan verbal yang panjang, sehingga siswa lebih fokus pada inti materi. Fitur navigasi yang mudah digunakan

membantu siswa mengulang materi sesuai kebutuhan, sedangkan animasi dan ilustrasi memudahkan pemahaman konsep yang abstrak. Dengan demikian, penggunaan Heyzine Flipbook tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan Heyzine Flipbook sebagai media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung pemahaman materi secara optimal. Pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung keberhasilan proses pembelajaran di SMK secara lebih menyeluruh.

Sesuai dengan hasil motivasi belajar siswa di SMK Negeri 10 Semarang dapat dilihat dari perubahan-perubahan siswa, seperti memiliki semangat belajar yang sangat tinggi, tekun menghadapi kesulitan, ulet, dan memiliki target prestasi yang sangat jelas dan mendukung. Hasil ini juga terlihat jelas dengan kemampuan siswa dalam

mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan saat pembelajaran berlangsung, serta siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dengan hasil yang cukup baik, karena adanya dorongan dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik).

SIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa, penelitian ini melalui tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Heyzine Flipbook dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

Sesuai dengan hasil motivasi belajar siswa di SMK Negeri 10 Semarang dapat dilihat dari perubahan-perubahan siswa, seperti memiliki semangat belajar yang sangat tinggi, tekun menghadapi kesulitan, ulet, dan memiliki target prestasi yang sangat jelas dan mendukung. Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sesuai hasil observasi

sebesar 80,32% dengan taraf keberhasilan termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil motivasi belajar siswa perindikator yaitu: 1) Indikator minat sebesar 78,29% dengan taraf keberhasilan kategori baik. 2) Indikator perhatian sebesar 80,92% dengan taraf keberhasilan kategori baik. 3) indikator kosentrasi 84,21% dengan taraf keberhasilan kategori baik. Dan 4) Indikator ketekunan sebesar 77,89% dengan taraf keberhasilan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, F., & Sari, R. (2022, November). Pendampingan penyusunan e-modul menggunakan aplikasi Heyzine untuk mendukung Program Madrasah Digital. In *The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022)* (Vol. 4, pp. 262-267).
- Ashari, LS, & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Heyzine pada Mata Kuliah Humas dan Otomasi Protokoler di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4 (1), 2565-2576.
- Auwalijah, HM, Sahrina, A., Soekamto, H., & Masruroh, H. (2023). Pengembangan e-modul berbasis heyzine flipbook materi mitigasi bencana untuk siswa kelas Xi Ips SMAN 1 Singosari. *Jurnal Geografi Vol*, 12 (1).
- Derrydamawati, C. C., Handajani, S., Purwidiani, N., & Pangesthi, L. T. (2024). Pengembangan e-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Peralatan Dapur untuk Siswa Kuliner Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1723-1730.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan e-modul logika matematika dengan Heyzine untuk menunjang pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71-80.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639.
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69-81.
- Mohd Azmi, N. F. I., Aznul Hisham, M. H., & Jamil, N. A. (2023). Development and evaluation of an

- e-book for bone health and osteoporosis education in adolescents. *Nutrients*, 15(8), 1899.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-38.
- Patranita, E. A., Wirahayu, Y. A., Masruroh, H., & Soekamto, H. (2022). Pengembangan suplemen bahan ajar digital kelas X materi penginderaan jauh menggunakan Heyzine Flipbook. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(9), 888-898.
- Sari, R., & Anggreni, F. (2023). Penyusunan E-Modul Menggunakan Heyzine Pada KKG MI Se-Kota Langsa. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 291-298.