

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS HEYZINE  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)**

Muhammad Al Gifari<sup>1</sup>, Roni Faslah<sup>2</sup>, Ria Rahma Nida<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>algimuhammadd@gmail.com

**ABSTRACT**

*Interactive digital learning media are essential for supporting effective learning and improving student outcomes. This study aimed to develop a Heyzine-based flipbook learning media for the Facilities and Infrastructure subject in Vocational High Schools (SMK), and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness. Utilizing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the study involved eleventh-grade students in the Office Management and Business Services (MPLB) program at SMKS Tirta Sari Surya. Data were analyzed using descriptive percentage analysis for validity and practicality, while Normalized Gain (N-Gain) analysis measured effectiveness via pre-test and post-test scores. The developed flipbook integrates learning materials, instructional videos, QR codes, educational games, summaries, and practice exercises. Expert validation results demonstrated high validity, with scores of 96.88% from the subject matter expert, 97.22% from the media expert, and 96.88% from the instructional design expert. Practicality tests yielded high ratings of 95.08% in one-to-one evaluation and 98.64% in small-group evaluation. Effectiveness testing showed a significant increase in average student scores from 74.38 to 89.50, with an N-Gain score of 0.59 (moderate effectiveness). These findings confirm that the Heyzine-based flipbook is a valid, practical, and effective digital resource for enhancing student learning outcomes. Future research is recommended to evaluate the media across larger samples, broader topics, and different educational levels.*

*Keywords: ADDIE, flipbook, Heyzine*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran digital yang interaktif diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis Heyzine pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK, serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKS Tirta Sari Surya. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengukur validitas dan kepraktisan, serta analisis *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengukur efektivitas via hasil pretest dan posttest. Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran, video, QR Code, permainan edukatif, rangkuman,

dan latihan soal. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori Sangat Layak dengan persentase 96,88% (ahli materi), 97,22% (ahli media), dan 96,88% (ahli desain pembelajaran). Hasil uji kepraktisan tergolong Sangat Praktis dengan persentase 95,08% (*one to one*) dan 98,64% (*small group*). Uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 74,38 pada *pretest* menjadi 89,50 pada *posttest*, dengan skor *N-Gain* 0,59 (kategori sedang). Temuan ini mengindikasikan bahwa *flipbook* berbasis Heyzine efektif sebagai media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji media ini pada cakupan materi, jumlah subjek, dan jenjang pendidikan yang lebih luas.

Kata Kunci: ADDIE, *flipbook*, Heyzine

### **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran memiliki peran vital dalam menyesuaikan proses belajar dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik melalui pengubahan konsep abstrak menjadi konkret dan interaktif (Khasanah & Setyasto, 2026). Penyajian media yang menarik mampu mendongkrak motivasi belajar sehingga materi lebih mudah dipahami (Denisa & Astimar, 2024). Salah satu inovasi yang potensial adalah pengembangan modul elektronik (*e-modul*), yaitu bahan ajar digital mandiri yang disusun sistematis dengan fitur navigasi interaktif serta gabungan elemen multimedia untuk mengoptimalkan pengalaman belajar (Manzil, Sukamti, & Thohir, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan

buku teks konvensional, sehingga interaksi berlangsung satu arah (Ramadhan, 2026). Pengemasan materi yang kurang bervariasi dan cenderung monoton ini menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan pasif (Fallensky, Yudianto, & Rahmat, 2021). Kondisi empiris ini diperkuat oleh hasil observasi awal dan prariset yang peneliti lakukan pada 15 siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKS Tirta Sari Surya. Data prariset mengindikasikan bahwa 60% siswa (53% tidak setuju dan 7% sangat tidak setuju) merasa belum memahami materi Sarana dan Prasarana secara optimal. Sejalan dengan hal itu, 60% siswa juga menilai media pembelajaran yang digunakan saat ini belum efektif membantu pemahaman mereka. Di sisi lain, sebanyak 73% siswa (53% setuju dan 20% sangat setuju) menyambut positif dan tertarik

terhadap penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif. Temuan ini mengonfirmasi adanya kesenjangan nyata (*gap*) antara media yang tersedia dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Penggunaan media digital berbasis *flipbook* telah banyak terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa karena menyajikan materi yang adaptif serta tidak monoton (Kaimarehe, Faslah, & Riyantie, 2026). Salah satu *platform* yang fleksibel untuk memfasilitasi hal ini adalah Heyzine, yang mampu mengonversi dokumen PDF menjadi *flipbook* interaktif secara *online* tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan (Tia, Jahring, & Chairuddin, 2026). Elemen multimedia seperti *audio*, *video*, dan simulasi dapat terintegrasi secara praktis melalui *platform* tersebut (Ashari & Puspasari, 2024).

Meskipun kajian terdahulu telah membuktikan kelayakan dan efektivitas *flipbook* digital pada berbagai bidang (Alya, Swaramarinda, & Atmadja, 2026; Kaimarehe et al., 2026; Nugraha, Megawati, & Ikhwati, 2023; Tia et al., 2026), mayoritas penelitian tersebut masih terbatas

pada mata pelajaran umum seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau Administrasi Umum di tingkat SD dan SMA. Penelitian-penelitian tersebut juga cenderung berfokus pada kelayakan media secara umum tanpa mempertimbangkan karakteristik spesifik pembelajaran vokasi. Mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana di SMK memiliki karakteristik yang berbeda karena bersifat sangat aplikatif, memuat tata ruang perkantoran, prosedur fasilitas, serta visualisasi objek yang membutuhkan media pemahaman konkret berbasis dunia kerja (Isnaini, Listiadi, & Subroto, 2022). Oleh karena itu, *novelty* (kebaruan) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *flipbook* digital berbasis Heyzine yang dirancang secara spesifik sesuai karakteristik materi Sarana dan Prasarana SMK, dengan mengintegrasikan fitur interaktif berupa video pembelajaran, *QR Code*, permainan edukatif, rangkuman, dan latihan soal secara komprehensif.

Berdasarkan permasalahan dan kebaruan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis proses pengembangan, kelayakan (*validitas*), kepraktisan,

serta efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis Heyzine dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMKS Tirta Sari Surya. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan pendidikan administrasi perkantoran mengenai inovasi media pembelajaran digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan aplikatif guna mendukung efektivitas belajar peserta didik di era digital.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan serangkaian langkah kerja ilmiah yang sistematis untuk memahami dan mengkaji objek penelitian (Priatna et al., 2024). Metodologi berperan sebagai kerangka teoretis yang membimbing peneliti dalam menjamin validitas dan reliabilitas setiap tahapan pelaksanaan penelitian, mulai dari perumusan masalah, pemilihan pendekatan, penentuan desain, hingga teknik pengumpulan dan analisis data (Rahayu, 2025). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and*

*Development (R&D)* yang bertujuan untuk menguji, menghasilkan, serta memvalidasi produk pendidikan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, uji coba lapangan, dan revisi berkala guna menyempurnakan produk (Permatasari, Faslah, & Swaramarinda, 2024). Penggunaan metode R&D dalam penelitian ini relevan untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* digital pada materi Pengelolaan Sarana dan Prasarana serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (Permatasari et al., 2024).

Dalam pelaksanaannya, pengembangan produk mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Syahid, Istiqomah, & Azwary, 2024). Meskipun terdapat model lain seperti *Borg & Gall* yang memiliki langkah rinci atau *Four-D (4D)* yang ringkas, model ADDIE dipilih karena menawarkan alur kerja yang sistematis, terstruktur, sekaligus fleksibel dalam memfasilitasi proses evaluasi dan penyempurnaan di setiap tahapan (Syahid et al., 2024). Tahap awal pengembangan dimulai dengan analisis (*analysis*) yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan

dasar pembelajaran melalui observasi dan wawancara, mengkaji karakteristik pengguna, serta menganalisis studi literatur dan kurikulum yang berlaku sebagai acuan penyusunan materi Pengelolaan Sarana dan Prasarana (Syahid et al., 2024).

Selanjutnya, pada tahap perancangan (*design*), dilakukan penyusunan konsep awal media pembelajaran *flipbook* digital secara terstruktur, yang mencakup perumusan tujuan pembelajaran, pemetaan materi, penyusunan struktur isi, pembuatan *flowchart* untuk navigasi sistem, serta penyusunan *storyboard* sebagai acuan visual tata letak media (Denisa & Astimar, 2024). Rancangan tersebut kemudian direalisasikan pada tahap pengembangan (*development*) menjadi produk nyata berupa *flipbook* digital interaktif (Syahid et al., 2024). Produk awal (*prototype*) tersebut dinilai melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan konseptual maupun teknis, di mana masukan dan saran dari para *validator* dijadikan dasar dalam perbaikan draf media (Permatasari et al., 2024).

Media pembelajaran *flipbook* digital yang telah dinyatakan valid selanjutnya diimplementasikan (*implementation*) kepada peserta didik dalam skala terbatas melalui uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) (Permatasari et al., 2024). Pada tahap ini, peserta didik mengisi angket respon untuk memberikan tanggapan mengenai tingkat kemenarikan, kepraktisan, serta kemudahan penggunaan media dalam membantu pemahaman materi (Denisa & Astimar, 2024). Rangkaian pengembangan ditutup dengan tahap evaluasi (*evaluation*) untuk mengukur tingkat kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas akhir produk (Syahid et al., 2024). Evaluasi ini menyintesis data hasil penilaian uji ahli dan angket respon peserta didik sebagai bahan pertimbangan akhir dalam menyempurnakan produk agar media *flipbook* digital yang dikembangkan benar-benar efektif dan efisien saat diaplikasikan dalam proses pembelajaran (Permatasari et al., 2024).

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

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis Heyzine pada mata pelajaran

Pengelolaan Sarana dan Prasarana Kelas XI MPLB SMKS Tirta Sari Surya dilaksanakan menggunakan lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis menunjukkan 63% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dengan media konvensional dan 90% membutuhkan media digital interaktif yang fleksibel diakses *via smartphone*. Tahap perancangan menghasilkan cetak biru (*blueprint*) media sebanyak 55 halaman yang mencakup empat pokok bahasan (Administrasi Sarana Prasarana, Regulasi, K3 Perkantoran, serta Peralatan dan Perlengkapan Kantor) beserta instrumen pengujian. Pada tahap pengembangan, desain direalisasikan menggunakan Canva dan diunggah ke *platform* Heyzine dengan integrasi QR Code video, kuis interaktif, rangkuman, serta tugas mandiri. Uji kelayakan oleh tiga validator pakar menghasilkan nilai rata-rata sebesar 96,99% (Sangat Layak), dengan rincian Ahli Materi 96,88%, Ahli Media 97,22%, dan Ahli Desain Pembelajaran 96,88%.

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba kepraktisan bertahap, meliputi uji

perorangan (*one-to-one evaluation*) dengan skor 95,24% (Sangat Praktis) dan uji kelompok kecil (*small group evaluation*) sebesar 96,43% (Sangat Praktis). Tahap evaluasi sumatif membuktikan efektivitas media terhadap hasil belajar 30 peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 67,00 (*pretest*) menjadi 89,33 (*posttest*), serta perolehan indeks *Normalized Gain (N-Gain)* sebesar 0,68 yang tergolong dalam kategori Sedang.

Penerapan model ADDIE terbukti efektif menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur dan berkualitas karena memfasilitasi evaluasi formatif berkelanjutan pada setiap tahapan (Khoerutu Syarifah, Windiyani, & Suchyadi, 2023). Perolehan skor validitas yang sangat tinggi (96,99%) mengonfirmasi bahwa produk ini memenuhi standar keilmuan, estetika visual, dan alur pedagogis Kurikulum Merdeka Fase F (Auwaliah, Sahrina, Soekamto, & Masrurroh, 2023). Skor kepraktisan sebesar 96,43% menegaskan bahwa media *flipbook* Heyzine sangat mudah dioperasikan secara mandiri (*self-instructional*) dan responsif diakses kapan saja melalui perangkat

smartphone (Raditya & Sujana, 2021). Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dengan *N-Gain* 0,68 membuktikan secara empiris bahwa integrasi unsur multimodal interaktif mampu mengonkritkan materi kejuruan yang abstrak, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman konsep secara signifikan (Aisyah, Suriswo, & Sudibyo, 2024).

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis Heyzine pada mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana Kelas XI MPLB SMKS Tirta Sari Surya dilaksanakan menggunakan lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis menunjukkan 63% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dengan media konvensional dan 90% membutuhkan media digital interaktif yang fleksibel diakses via *smartphone*. Tahap perancangan menghasilkan cetak biru (*blueprint*) media sebanyak 55 halaman yang mencakup empat pokok bahasan (Administrasi Sarana Prasarana, Regulasi, K3 Perkantoran, serta Peralatan dan Perlengkapan Kantor)

beserta instrumen pengujian. Pada tahap pengembangan, desain direalisasikan menggunakan Canva dan diunggah ke *platform* Heyzine dengan integrasi *QR Code video*, kuis interaktif, rangkuman, serta tugas mandiri. Uji kelayakan oleh tiga validator pakar menghasilkan nilai rata-rata sebesar 96,99% (Sangat Layak), dengan rincian Ahli Materi 96,88%, Ahli Media 97,22%, dan Ahli Desain Pembelajaran 96,88%.

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba kepraktisan bertahap, meliputi uji perorangan (*one-to-one evaluation*) dengan skor 95,24% (Sangat Praktis) dan uji kelompok kecil (*small group evaluation*) sebesar 96,43% (Sangat Praktis). Tahap evaluasi sumatif membuktikan efektivitas media terhadap hasil belajar 30 peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 67,00 (*pretest*) menjadi 89,33 (*posttest*), serta perolehan indeks *Normalized Gain (N-Gain)* sebesar 0,68 yang tergolong dalam kategori Sedang.

Penerapan model ADDIE terbukti efektif menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur dan berkualitas karena memfasilitasi

evaluasi formatif berkelanjutan pada setiap tahapan (Carla Aritonang, Ramadhani, & Mulyhati, 2026). Perolehan skor validitas yang sangat tinggi (96,99%) mengonfirmasi bahwa produk ini memenuhi standar keilmuan, estetika visual, dan alur pedagogis Kurikulum Merdeka Fase F (Auwaliah et al., 2023). Skor kepraktisan sebesar 96,43% menegaskan bahwa media *flipbook* Heyzine sangat mudah dioperasikan secara mandiri (*self-instructional*) dan responsif diakses kapan saja melalui perangkat *smartphone* (Raditya & Sujana, 2021). Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dengan *N-Gain* 0,68 membuktikan secara empiris bahwa integrasi unsur multimodal interaktif mampu mengonkritkan materi kejuruan yang abstrak, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman konsep secara signifikan (Roudhoh, Wilda Syahri, Afrida, Muhammad Haris Effendi Hasibuan, & Febbry Romundza, 2026).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, S., Suriswo, S., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Dengan Media Heyzine Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah. *Journal Of Education Research*, 5(4), 6629–6640. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i4.2108>
- Alya, D., Swaramarinda, D. R., & Atmadja, F. S. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Pada Mata Pelajaran Humas Dan Keprotokolan SMKN 12 Jakarta*.
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzineflipbookpada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo*.
- Auwaliah, H. M., Sahrina, A., Soekamto, H., & Masrurroh, H. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HEYZINE FLIPBOOK MATERI MITIGASI BENCANA UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMAN 1 SINGOSARI. *JURNAL GEOGRAFI*, 12(1), 40–55. <https://doi.org/10.24036/Geograf/Vol12-Iss1/3423>
- Carla Aritonang, L., Ramadhani, D., & Mulyhati, B. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA FLIPBOOK BERBASIS DIGITAL PADA MATERI PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA KELAS IV SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 80–90. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V12i01.11412>
- Denisa, S. B., & Astimar, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA*



- FLIPBOOK DIGITAL  
 MENGGUNAKAN APLIKASI  
 HEYZINE PADA  
 PEMBELAJARAN IPAS DI  
 KELAS V SEKOLAH DASAR.  
 09.
- Fallensky, M. S., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH MATERI KEWARGAAN DIGITAL DI SMK PASIM PLUS SUKABUMI. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 7(1), 42–49. <https://doi.org/10.37150/Jut.V7i1.1094>
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. T. (2022). Validitas Dan Kepraktisan E-Modul Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana Dan Prasarana Untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 157–166. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V10n2.P157-166>
- Kaimarehe, J. M. C., Faslah, R., & Riyantie, M. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS CANVA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS XI MPLB SMKN 62 JAKARTA. *Al-Irsyad: Journal Of Education Science*, 5(1), 503–514. <https://doi.org/10.58917/Aijes.V5i1.692>
- Khasanah, U., & Setyasto, N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbantuan Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V SD Negeri Tunjungtejo. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 2519–2529. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V9i2.10798>
- Khoerotu Syarifah, S., Windiyani, T., & Suchyadi, Y. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIPBOOK PADA KELAS V SUBTEMA 3 USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2611–2619. <https://doi.org/10.36989/Dida ktik.V9i2.851>
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF HEYZINE FLIPBOOK BERBASIS SCIENTIFIC MATERI SIKLUS AIR BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112. <https://doi.org/10.17977/Um009v31i22022p112>
- Nugraha, S., Megawati, E., & Ikhwati, A. (2023). Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi Berbasis Flipbook Heyzine Untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 115–123. <https://doi.org/10.30998/Jh.V7i2.2440>

- Permatasari, S. D., Faslah, R., & Swaramarinda, D. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teachmint Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Manajemen Perkantoran Di SMK Tunas Pembangunan. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 4263–4274. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i10.1504>
- Priatna, T., Fauzi, B. B. N., Nurfadillah, T., Fathimah, S., Niate, T., & Fauzan, M. I. N. (2024). *MENDESAIN METODE PENELITIAN DAN INSTRUMEN: PENDEKATAN SISTEMATIS DALAM PENGEMBANGAN PENELITIAN PENDIDIKAN*. 01.
- Raditya, I. K. S., & Sujana, I. W. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Problem Solving Pada Muatan Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. *Indonesian Journal Of Instruction*, 2(3), 92–102. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50948>
- Rahayu, A. (2025). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN Research And Development (R&D) Pengertian, Jenis, Tahapan, Dan Kelebihan*. PT Insight Pustaka Nusa Utama.
- Ramadhan, S. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Roudhoh, P., Wilda Syahri, Afrida, A., Muhammad Haris Effendi Hasibuan, & Febbry Romundza. (2026). Pengembangan E-Modul Materi Kimia Hijau Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Heyzine Flipbook Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 16(2), 256–265. <https://doi.org/10.37630/jpm.v16i2.4141>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Tia, E., Jahring, J., & Chairuddin, C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Aplikasi Heyzine Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 417–429. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3927>