

**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

1709622029



Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

***DEVELOPMENT OF HEYZINE-BASED FLIPBOOK LEARNING
MEDIA FOR IMPROVING STUDENTS' LEARNING
OUTCOMES IN THE FACILITIES AND INFRASTRUCTURE
SUBJECT AT VOCATIONAL HIGH SCHOOLS***

MUHAMMAD AL GIFARI

1709622029



*Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Bachelor of
Education at the Faculty of Economics and Business, Universitas Negeri Jakarta*

***BACHELOR'S PROGRAM IN OFFICE ADMINISTRATION EDUCATION
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA***

2026

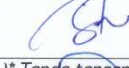
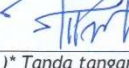
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Al Gifari
 NIM : 1709622029
 Program Studi/Fakultas : Pendidikan Administrasi Perkantoran/Fakultas Ekonomi dan Bisnis
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS
 HEYZINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
 MATA PELAJARAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH
 MENENGAH KEJURUAN (SMK)

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus*)*
 Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 23 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Dewi Nurmalasari S. Pd., M.M	)* Tanda tangan 
	NIP 198101142008122002	
Sekretaris	Maulana Amirul Adha, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP 199604272022031012	
Penguji Ahli	Mayang Riyantie, S.I.Kom., M.I.Kom.	)* Tanda tangan 
	NIP 198912082024062001	
Pembimbing 1	Roni Fasliah, S. Pd, MM	)* Tanda tangan 
	NIP 197510152003121001	
Pembimbing 2	Ria Rahma Nida, S. Pd., M. Pd	)* Tanda tangan 
	NIP 199801042024062002	

Mengetahui,
 Dekan Fakultas
 Ekonomi dan Bisnis,


 Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M.
 NIDN 0027067204

Koordinator Program Studi
 Pendidikan Administrasi Perkantoran,


 Dewi Nurmalasari S. Pd., M.M
 NIDN 0014018105

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung SFD Tower B, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227, Fax: (021) 4706285, Surat Elektronik: fe@unj.ac.id
Laman: fe.unj.ac.id

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Al Gifari

NIM : 1709622029

Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran

Menerangkan menulis Skripsi dengan judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sarana Dan Prasarana Di SMK”

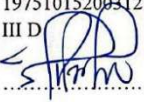
Dosen Pembimbing Skripsi yang diajukan :

Pembimbing Pertama:

Nama : Roni Fasliah, S.Pd., MM

NIP : 197510152003121001

Golongan : III D

Tanda Tangan : 

Pembimbing Kedua:

Nama : Ria Rahma Nida, S.Pd.,
M.Pd

NIP : 199801042024062002

Golongan : III B

Tanda Tangan : 

Menyetujui
Koordinator Prodi
Pendidikan Administrasi Perkantoran



Dewi Nurmalasari, S.Pd., MM.
NIP: 198101142008122002

Jakarta, 24 April 2026

Mahasiswa Ybs,



Muhammad Al Gifari
NIM: 1709622029

Catatan:
Diketik rangkap dua (Program Studi, dan Ybs)

LEMBAR ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Muhammad Al Gifari
NIM : 1709622029
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS HEYZINE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta,
Yang menyatakan,



Muhammad Al Gifari
NIM 1709622029

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Al Gifari
NIM : 1700622029
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Alamat email : alg.muhammadd@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Keyline
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
Sarana dan Prasarana di sekolah menengah kejuruan (smk)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 19 Agustus 2026

Penulis

(Muhammad Al Gifari)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Interaktif Berbasis Heyzine pada Mata Pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*" ini disusun sebagai salah satu syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dorongan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besar kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, serta kemudahan dalam setiap langkah perjalanan akademik penulis.
2. Kedua orang tua tercinta serta keluarga besar yang senantiasa memberikan doa restu, dukungan moral, dan material tiada henti.
3. Roni Faslah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I serta Ria Rahma Nida, S.Pd., M.Pd. yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, koreksi, serta saran yang sangat berharga dengan penuh kesabaran selama penyusunan skripsi ini.

4. Segenap Bapak dan Ibu Dosen serta staf Pengelola Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pelayanan akademis selama masa perkuliahan.
5. Bapak/Ibu Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana, serta peserta didik kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKS Tirta Sari Surya Jakarta yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama yang baik selama proses penelitian dan uji coba produk berlangsung.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan angkatan 2022/rekan-rekan Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang saling mendukung, berbagi semangat, dan membantu dalam penyelesaian studi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan, isi, maupun teknik penulisan, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, sumbangsih pemikiran, serta referensi yang berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang inovasi media pembelajaran pendidikan kejuruan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR ORISINALITAS	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	15
<i>ABSTRACT</i>.....	16
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang Penelitian	17
1.2 Pertanyaan Penelitian	25
1.3 Tujuan Penelitian.....	26
1.4 Manfaat Penelitian.....	26
1.4.1 Manfaat Teoritis	26
1.4.2 Manfaat Praktis	27
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	29
2.1 Landasan Teori	29
2.1.1 Teori Pengembangan.....	29
2.1.2 Media Pembelajaran.....	33
2.1.3 <i>Flipbook</i> Digital	40
2.1.4 Heyzine.....	46
2.1.5 Materi Sarana dan Prasarana	51
2.2 Penelitian Yang Relevan	54
2.3 Kerangka Pemikiran	60
BAB III METODE PENELITIAN	62
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	62

3.1.1 Waktu Penelitian	62
3.1.2 Tempat Penelitian.....	62
3.2 Metode Penelitian.....	62
3.3 Model Pengembangan	64
3.3.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	65
3.3.2 <i>Design</i> (Desain).....	67
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	70
3.3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	71
3.3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	71
3.4 Subjek Penelitian.....	72
3.4.1 Ahli Materi	72
3.4.2 Ahli Media.....	73
3.4.3 Ahli Desain Pembelajaran.....	73
3.4.4 Peserta Didik	73
3.5 Jenis Data	74
3.5.1 Data Kualitatif.....	74
3.6.1 Data Kuantitatif.....	74
3.6 Teknik Pengumpulan Data	75
3.6.1 Observasi.....	75
3.6.2 Angket Kuesioner.....	75
3.7 Instrumen Penelitian.....	76
3.6.1 Lembar Validasi Ahli Materi	77
3.6.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	78
3.6.3 Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	79
3.6.4 Uji Kepraktisan	79
3.6.5 Uji Efektivitas	80
3.8 Teknik Analisis Data	83
3.8.1 Analisis Data Deskriptif.....	83
3.8.2 Analisis <i>N-Gain</i>	85
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Hasil Pengembangan	86

4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	86
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	90
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	98
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	117
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	131
4.2 Pembahasan	135
4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Heyzine	135
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Heyzine.....	138
4.2.3 Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Heyzine.....	141
4.2.4 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Heyzine	143
BAB V PENUTUP	148
5.1 Kesimpulan.....	148
5.2 Implikasi	149
5.2.1 Implikasi Teoritis	149
5.2.2 Implikasi Praktis.....	150
5.3 Keterbatasan Penelitian	151
5.4 Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya	152
DAFTAR PUSTAKA	154
DAFTAR LAMPIRAN	161
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	202

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Prariset Pemahaman Materi Sarana dan Prasarana.....	18
Gambar 1. 2 Hasil Prariset Peran Media Pembelajaran dalam Membantu Pemahaman	19
Gambar 1. 3 Hasil Prariset Ketertarikan Siswa terhadap Media Pembelajaran Digital Interaktif.....	20
Gambar 2. 1 <i>Flowchart</i> Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran.....	60
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	91
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Cover Depan</i>	101
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Kata Pengantar	102
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Daftar Isi	103
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Bab	103
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Pokok Pembahasan	104
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Isi Materi.....	105
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman <i>Games</i>	105
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Rangkuman	106
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Tugas.....	107
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Daftar Pustaka.....	107
Gambar 4. 12 Dokumentasi Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran <i>Flipbook Digital</i>	120
Gambar 4. 13 Dokumentasi Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran <i>Flipbook Digital</i>	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Garis Besar Isi Media	68
Tabel 3. 2 Tabel Identitas Ahli	72
Tabel 3. 3 Skala Likert 1-4	75
Tabel 3. 4 Tahapan Analisis Data Kuesioner	76
Tabel 3. 5 Lembar Validasi Ahli Materi	77
Tabel 3. 6 Lembar Validasi Ahli Media	78
Tabel 3. 7 Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	79
Tabel 3. 8 Lembar Uji Coba Pengguna	79
Tabel 3. 9 Lembar Uji Efektivitas Produk	80
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validasi Ahli	84
Tabel 3. 11 Kriteria Hasil <i>N-Gain</i>	85
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan	86
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Karakteristik Siswa	88
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Analisis Studi Literatur	89
Tabel 4. 4 Tabel <i>Storyboard</i>	93
Tabel 4. 5 Tabel Garis Besar Isi Media	97
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Validasi Materi	109
Tabel 4. 7 Revisi Ahli Materi	110
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media	112
Tabel 4. 9 Revisi Ahli Media	113
Tabel 4. 10 Hasil Ahli Desain Pembelajaran	115
Tabel 4. 11 Revisi Ahli Desain Pembelajaran	116
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>One to One</i>	122
Tabel 4. 13 Revisi Tahap <i>One to One</i>	123
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>Small Group</i>	124
Tabel 4. 15 Hasil Uji Efektivitas	127
Tabel 4. 16 Hasil Evaluasi Sumatif Media <i>Flipbook</i> Berbasis Heyzine	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian.....	161
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi	162
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	163
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Media	166
Lampiran 5 Uji Validasi Ahli Media	169
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran	170
Lampiran 7 Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran	174
Lampiran 8 Instrumen Uji Kepraktisan Pengguna.....	175
Lampiran 9 Uji Kepraktisan Pengguna (<i>One to One</i>).....	179
Lampiran 10 Uji Kepraktisan Pengguna (<i>Small Group</i>).....	181
Lampiran 11 Instrumen Uji Efektivitas Produk (<i>Pretest</i>)	184
Lampiran 12 Instrumen Uji Efektivitas Produk (<i>Posttest</i>).....	192
Lampiran 13 Uji Efektivitas Produk	200
Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi Turnitin.....	201



ABSTRAK

Muhammad Al Gifari. 2026. 1709622029. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta

Media pembelajaran digital yang interaktif diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis Heyzine untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Unit analisis dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKS Tirta Sari Surya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif persentase untuk menganalisis hasil validasi ahli dan uji kepraktisan, serta analisis *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengukur efektivitas media berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flipbook* berbasis Heyzine yang memuat materi pembelajaran, video, QR Code, permainan edukatif, rangkuman, dan latihan soal. Hasil validasi memperoleh persentase sebesar 96,88% dari ahli materi, 97,22% dari ahli media, dan 96,88% dari ahli desain pembelajaran dengan kategori Sangat Layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95,08% pada uji *one to one* dan 98,64% pada uji *small group* dengan kategori Sangat Praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 74,38 pada *pretest* menjadi 89,50 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 yang termasuk kategori sedang. Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis Heyzine dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang interaktif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji media pada cakupan materi, jumlah subjek, dan jenjang pendidikan yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Kata kunci: ADDIE, *flipbook*, Heyzine, hasil belajar, media pembelajaran

ABSTRACT

Muhammad Al Gifari. 2026. 1709622029. Development of a Heyzine-Based Flipbook Learning Media to Improve Student's Learning Outcomes in the Facilities and Infrastructure Subject at Indonesian Vocational High Schools (SMK). Bachelor's Degree Program in Office Administration Education, Faculty of Economics and Business, State University of Jakarta.

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, learning media, learning outcomes