

### ***Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Pada Mata Pelajaran Humas Dan Keprotokolan SMKN 12 Jakarta***



**Dzikra Alya<sup>2</sup>, Darma Rika Swaramarinda<sup>3</sup>, Ferry Setyadi Atmadja<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

#### Article Info

##### Corresponding Author:

Penulis Korespondensi

✉ [dzikraay2004@gmail.com](mailto:dzikraay2004@gmail.com)

##### History:

Submitted: 01-01-2026

Revised: 06-01-2026

Accepted: 07-01-2026

##### Keyword:

Development, Flipbook Media,  
Public Relations and Protocol,  
Students.

##### Kata Kunci:

Pengembangan, Media  
Flipbook, Humas dan  
Keprotokolan, Siswa.

#### Abstract

*This study aims to develop an ADDIE-based interactive Flipbook media to improve student understanding. This study used the Research and Development (R&D) method. The results of the validation test showed that the interactive flipbook was very feasible to use, with an assessment of 90% from media experts, 86% from learning design, and 96% from materials. The media met the standards for appearance, content, and characteristics of vocational high school students. Revisions were made based on validator input. The effectiveness test resulted in an N-Gain of 0.75 (high category), indicating that the flipbook effectively improved understanding of public relations and protocol concepts through structured presentation, attractive visuals, and interactive quizzes. The results showed that the media development process was systematic and produced an interactive flipbook that met the needs of vocational high school students. The media was declared feasible, effective, and received positive responses from students, and can be applied to vocational learning of Public Relations and Protocol.*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Flipbook interaktif berbasis ADDIE untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Hasil uji validasi menunjukkan flipbook interaktif sangat layak digunakan, dengan penilaian ahli media 90%, desain pembelajaran 86%, dan materi 96%. Media memenuhi standar tampilan, isi, dan karakteristik siswa SMK. Revisi dilakukan sesuai masukan validator. Uji efektivitas menghasilkan N-Gain 0,75 (kategori tinggi), menunjukkan flipbook efektif meningkatkan pemahaman konsep humas dan keprotokolan melalui penyajian terstruktur, visual menarik, dan kuis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan media berjalan sistematis dan menghasilkan flipbook interaktif yang sesuai kebutuhan peserta didik SMK. Media dinyatakan layak, efektif, dan mendapat respon positif siswa, serta dapat diterapkan pada pembelajaran vokasi Humas dan Keprotokolan.



Copyright © 2026 by  
JurnalRiset .

**All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of the Constitutional Court.**

 <https://doi.org>

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah mengubah paradigma pendidikan, termasuk di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menuntut keterampilan praktis dan kontekstual. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Menurut (Amelia Putri, dan Kurniawan, 2024), penerapan teknologi digital di SMK berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Namun kenyataan di lapangan, khususnya di SMKN 12 Jakarta, menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media sederhana seperti PowerPoint tanpa dukungan buku paket atau sumber belajar yang interaktif. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa menurun dan pemahaman materi terbatas.

Beberapa penelitian terdahulu memperlihatkan potensi flipbook interaktif sebagai solusi inovatif untuk pembelajaran vokasional. Menurut (Usman, Sintawati, dan Kulsum 2025) menyatakan bahwa flipbook efektif memvisualisasikan materi melalui kombinasi teks, gambar, dan video yang menarik secara kontekstual. Hasil pra-riset di SMKN 12 Jakarta juga menunjukkan 80,6% siswa lebih tertarik menggunakan media flipbook dibandingkan media konvensional. Penelitian oleh (Hanum Aurelia et al.,

2024) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan efektivitas belajar.

Dalam konteks pembelajaran *Humas dan Keprotokolatan*, kebutuhan terhadap media yang menarik dan kontekstual menjadi semakin penting. Menurut (Septiarini dan Puspari, 2020), pembelajaran bidang ini mencakup keterampilan komunikasi, pelayanan publik, dan tata cara keprotokolatan yang membutuhkan pemahaman konseptual sekaligus praktik profesional. Dengan demikian, penggunaan flipbook interaktif berbasis model ADDIE menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta mendukung implementasi *Kurikulum Merdeka*.

Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001) yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila informasi disajikan melalui dua saluran kognitif: verbal dan visual. Integrasi video, animasi, teks, dan kuis dalam flipbook diharapkan mampu memaksimalkan pemrosesan informasi siswa dan memperkuat hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran flipbook interaktif yang bertujuan meningkatkan pemahaman konseptual,

keterampilan komunikasi, dan etika keprotokolan siswa SMKN 12 Jakarta, serta menjadi inovasi media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik vokasi di era digitalisasi pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2023), penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode yang bertujuan tidak hanya untuk menghasilkan produk tertentu, tetapi juga untuk mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan tersebut. Dalam ranah pendidikan, pendekatan ini berfungsi sebagai sarana untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi berbagai inovasi pembelajaran, seperti media, strategi, maupun perangkat pendukung yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara sistematis dan berbasis bukti empiris.

Dalam proses pembuatan produk ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (penilaian). Model ini dipilih karena setiap tahap saling

berkaitan dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan produk agar hasilnya memiliki kualitas yang baik. Menurut (Giri Pawana, Suharsono, dan Made Kirna 2014), model ADDIE merupakan model pengembangan sistem pembelajaran yang terstruktur dan efektif digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Hasil akhir dari pengembangan ini akan diuji oleh para ahli agar produk yang dihasilkan dapat dinilai dari segi efektivitas dan efisiensinya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif pada mata pelajaran *Pengelolaan Humas dan Keprotokolan* untuk siswa kelas XI di SMKN 12 Jakarta. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang melibatkan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, implementasi skala besar, hingga evaluasi efektivitas media. Media flipbook dikembangkan menggunakan platform Canva untuk perancangan tampilan visual dan FlipHTML5 untuk penerbitan serta integrasi elemen interaktif seperti video, kuis, dan tautan evaluasi berbasis QR

Code. Media ini disusun sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis *Kurikulum Merdeka* yang diterbitkan oleh (Erlangga, 2024).

### A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Data dikumpulkan melalui angket pra-survei terhadap 36 siswadan wawancara dengan guru mata pelajaran.

#### 1. Analisis Masalah

Hasil angket menunjukkan bahwa 72,2% siswa menyatakan bosan selama proses belajar berlangsung, 27,8% bersikap netral, dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa akibat penggunaan media konvensional seperti buku teks dan presentasi statis.

Guru mata pelajaran juga menegaskan bahwa metode ceramah dan media konvensional tidak cukup efektif menarik minat siswa, terutama untuk materi yang bersifat konseptual dan prosedural seperti humas dan keprotokolatan.

#### 2. Analisis Kebutuhan

Sebanyak 80,6% siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran akan lebih menarik

jika menggunakan media digital seperti flipbook. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis teknologi diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih kontekstual dan aplikatif.

### 3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik berusia 16–18 tahun dengan kecenderungan gaya belajar visual dan audiovisual. Mereka menunjukkan motivasi belajar cukup tinggi ketika menggunakan media yang melibatkan unsur gambar, video, dan interaksi langsung. Kondisi ini memperkuat kebutuhan pengembangan media flipbook yang mampu menghadirkan visualisasi dan interaktivitas tinggi.

Kesimpulan tahap analisis yaitu media pembelajaran yang dikembangkan harus bersifat visual, interaktif, mudah diakses lintas perangkat, serta mampu mengintegrasikan teori dan praktik secara kontekstual agar sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK.

### B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain menghasilkan rancangan awal media flipbook interaktif yang mencakup struktur konten, tampilan visual, serta integrasi elemen multimedia dan evaluasi digital.

### 1. Platform dan Perancangan

Platform FlipHTML5 dipilih karena mendukung format interaktif, video, serta kemudahan akses tanpa memerlukan koneksi internet stabil. Desain visual dibuat menggunakan Canva, kemudian diunggah ke FlipHTML5 untuk menghasilkan tampilan seperti buku digital yang dapat dibalik halamannya.

### 2. Desain Visual

Pemilihan warna utama biru muda, biru tua, abu-abu, dan putih bertujuan menciptakan kesan profesional dan menenangkan. Jenis huruf Poppins dan Mont digunakan untuk menjaga keterbacaan. Ikon dan ilustrasi ditambahkan untuk memperjelas konsep, seperti simbol berjabat tangan untuk materi keprotokolan dan ikon komunikasi untuk humas.

### 3. Struktur Materi

Materi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan RPP Kurikulum Merdeka, meliputi:

1. Khalayak Humas
2. Etika dan Kode Etik Profesi Humas
3. Media Komunikasi Humas
4. Kegiatan Humas
5. Pelayanan Prima kepada Pelanggan

Setiap bab dilengkapi:

- a. video pembelajaran kontekstual,
- b. pertanyaan pemantik berpikir kritis,

- c. kuis pilihan ganda otomatis,
- d. dan QR Code yang mengarahkan ke Google Form untuk evaluasi.

Desain ini mengacu pada prinsip *multimedia learning* (Mayer, 2014), yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman konsep.

### 4. Integrasi Kurikulum

Flipbook juga menampilkan elemen *Profil Pelajar Pancasila*, tujuan pembelajaran, dan capaian hasil belajar yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar SMK Fase F. Hal ini memastikan media selaras dengan tuntutan *Kurikulum Merdeka*.

### C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini menghasilkan produk akhir yang siap diuji kelayakan dan efektivitasnya. Pengujian dilakukan melalui validasi oleh tiga ahli dan uji coba terbatas pada siswa.

#### 1. Uji Validasi Ahli

1. Ahli Media (90%) – kategori sangat layak.  
Aspek yang dinilai meliputi tata letak, warna, konsistensi desain, keterbacaan, dan fungsi interaktif. Validator menyarankan penambahan ruang kosong untuk animasi tambahan.
2. Ahli Desain Pembelajaran (86%) – kategori sangat layak.

Menilai keterpaduan antara alur materi, strategi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)*, dan relevansi media terhadap tujuan pembelajaran. Saran utama adalah menambahkan kuis interaktif dan video pembelajaran tambahan.

3. Ahli Materi (96%) – kategori sangat layak. Menilai kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, kedalaman materi, dan relevansi dengan praktik dunia kerja. Validator menyarankan koreksi minor pada pengetikan dan menambah bahasan media komunikasi dalam humas.

Rata-rata kelayakan media sebesar 90,6% (sangat layak), menunjukkan flipbook memenuhi aspek isi, visual, dan pedagogis.

## **2. Revisi Produk**

Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan ahli, meliputi:

- a. penambahan *kata pengantar* dan *daftar isi*,
- b. revisi tampilan kuis menjadi QR Code,
- c. penambahan indikator capaian pembelajaran,
- d. dan penyempurnaan ilustrasi serta konten video.

## **3. Uji Coba Kelompok Kecil**

Dilakukan pada 6 siswa. Sebanyak 50% siswa menyatakan “setuju” dan 50% “sangat setuju” bahwa flipbook menarik, mudah diakses, dan tampilannya serasi. Ini menunjukkan penerimaan awal yang positif terhadap media.

## **D. Tahap Implementasi (Implementation)**

Uji coba skala besar dilakukan pada 30 siswa kelas XI SMKN 12 Jakarta. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*.

### **1. Hasil Pre-test**

Nilai rata-rata = 65,33, menunjukkan pemahaman awal siswa tergolong sedang.

### **2. Hasil Post-test**

Nilai rata-rata meningkat menjadi 91,50, dengan perhitungan  $N\text{-Gain} = 0,75$ , yang termasuk kategori tinggi dan efektif menurut (Hake, 1999). Ini membuktikan bahwa penggunaan flipbook interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

### **3. Respon Peserta Didik**

Hasil angket menunjukkan:

- a. 46,7% siswa setuju bahwa flipbook menyenangkan dan mudah dipahami,
- b. 43,3% sangat setuju,
- c. hanya 10% cukup setuju.

Mayoritas siswa menilai media ini menarik, praktis, dan memberikan

pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional.

### **E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif.

#### **1. Evaluasi Formatif**

Dilaksanakan selama tahap desain dan pengembangan melalui uji validasi ahli. Tujuannya memastikan kesesuaian media terhadap kurikulum, tampilan visual, dan interaktivitas.

#### **2. Evaluasi Sumatif**

Dilakukan saat implementasi melalui hasil *pre-test*, *post-test*, dan angket siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa flipbook efektif, menarik, dan diterima baik oleh siswa. Penggunaan QR Code untuk asesmen digital meningkatkan efisiensi evaluasi pembelajaran. Evaluasi juga menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa serta mendukung pencapaian *Profil Pelajar Pancasila*, khususnya dalam aspek kemandirian dan literasi digital.

Berdasarkan seluruh tahapan, penelitian ini membuktikan bahwa flipbook interaktif efektif, layak, dan aplikatif sebagai media pembelajaran digital di SMK. Hasil N-Gain (0,75) mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan setelah penggunaan flipbook. Hal ini

sejalan dengan penelitian (Amani et al., 2024) dan (Utami dan Ansori 2025), yang menunjukkan bahwa media berbasis flipbook dapat meningkatkan hasil belajar hingga 70–80% dibandingkan metode konvensional.

Secara pedagogis, flipbook memenuhi prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan konten. Integrasi video, kuis, dan ilustrasi mendukung *dual coding theory* (Paivio, 1986) bahwa informasi visual dan verbal yang disajikan bersamaan meningkatkan retensi memori. Selain itu, media ini membantu guru beralih dari model pembelajaran satu arah menjadi interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sesuai dengan semangat *Kurikulum Merdeka*.

### **KESIMPULAN**

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa 1) Media Pembelajaran Flipbook Interaktif berhasil dikembangkan dengan model ADDIE dan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media (90%), ahli desain pembelajaran (86%), dan ahli materi (96%). 2) Efektivitas pembelajaran meningkat signifikan, ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,75 (kategori tinggi). Hal ini

membuktikan bahwa flipbook mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara nyata. 3) Respon siswa sangat positif, dengan 90% peserta didik menyatakan bahwa flipbook mempermudah pemahaman, meningkatkan minat belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. 4) Flipbook interaktif berpotensi diterapkan secara luas dalam pembelajaran vokasi, terutama untuk mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan mandiri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>

Amani, F. I., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis kontekstual pada materi keselamatan kerja. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1631–1636. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2429>

Amelia Putri, D., & Kurniawan, W. D. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar teknik permesinan bubut di SMKN 2 Surabaya.

Giri Pawana, M., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan multimedia interaktif berbasis proyek dengan model ADDIE pada materi pemrograman web siswa kelas X semester genap di SMK Negeri 3 Singaraja.

Hanum Aurelia, A., Cahyani, D. A., Luqman, H., & Arif, A. (2024). Pengembangan modul digital mata pelajaran akuntansi jasa berbasis aplikasi flipbook di sekolah menengah.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

Nirmala, N. S., & Istianah, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook sebagai media belajar pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar.

Purnamasari, I., & Fadillah, W. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran biologi materi struktur dan fungsi sel di SMAN 1 Teluk Keramat.

- Ramadhani, T. T., Handajani, S., Miranti, M. G., & Widagdo, A. K. (2025). Pengembangan e-modul berbasis flipbook materi Indonesian Cake untuk siswa SMK Tata Boga kelas XI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(3), 11. <https://doi.org/10.47134/jtp.v2i3.1462>
- Septiarini, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan LKPD berbasis HOTS dan inkuiri terbimbing pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan kelas XII OTKP semester gasal di SMKN 10 Surabaya.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Usman, R., Sintawati, E., & Kulsum, U. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis flipbook pada pembuatan blus kelas X SMK Busana. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>