

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *FLIPBOOK* DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK SIRAJUL FALAH PARUNG BOGOR

Fitria Khalidah¹, Naura Maulidia², Rusmaini³

Universitas Pamulang, Indonesia

fitriakhalidah95@gmail.com¹, nauramaulidia88@gmail.com², dosen02066@unpam.ac.id³

Diterima: 11-05-2025

Direvisi: 18-06-2025

Diterbitkan: 30-10-2025

Abstrak : Artikel ini membahas tentang kebutuhan media interaktif berbasis *flipbook* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Sirajul Falah Parung Bogor. Metodologi penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan *literatur review*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui observasi dan wawancara yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Artikel ini merekomendasikan para guru untuk menggunakan media interaktif berbasis *flipbook* untuk proses pembelajaran. Artikel ini dijadikan sebagai referensi tambahan atau dasar penelitian lanjutan terkait pengembangan atau penerapan media digital, khususnya pada pembelajaran kewirausahaan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan khususnya di SMK Sirajul Falah Parung Bogor.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flipbook*, Minat Belajar

Abstract : This article discusses the need for interactive media based on *Flipbook* in an effort to increase the interest of class XI students in entrepreneurship subjects at SMK Sirajul Falah Parung Bogor. The research methodology used is a qualitative approach and literature review. Data collection techniques in this study were through observation and interviews. The purpose of this study is to analyze students' learning needs through interactive learning media based on *flipbook* in an effort to increase students' interest in learning. This article recommends teachers to use interactive media based on *flipbook* for the learning process. This article is used as an additional reference or basis for further research related to the development or application of digital media, especially in entrepreneurship learning at the Vocational High School level, especially at SMK Sirajul Falah Parung Bogor.

Keyword : Learning Media, *Flipbook*, Learning Interest

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan nyata bagi manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayatnya. Tanpa adanya pendidikan akan mustahil untuk manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita dan tujuan untuk maju dan sejahtera. Pendidikan bukan hanya tentang mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga merupakan proses pembentukan karakter, sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya pembelajaran yang inovatif dan interaktif, guna meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa. Terlebih pada mata pelajaran Kewirausahaan, yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan berpikir kreatif, kritis, serta jiwa wirausaha. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat

belajar siswa dalam mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, minimnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas-tugas, serta rendahnya daya serap terhadap materi yang disampaikan secara konvensional.

Disebabkan oleh fakta bahwa teknologi informasi telah menjadi cara yang efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi, perkembangan media pembelajaran saat ini semakin bervariasi dan inovatif seiring dengan munculnya media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi informasi (Pradani, 2019). Pada masa remaja, siswa suka mencoba hal-hal baru, dan tingkat kecerdasan setiap siswa pasti berbeda; ada yang sangat aktif, yang lain pasif. Pembelajaran yang tidak menarik akan berdampak besar pada hasil belajar siswa. Studi di lapangan menunjukkan bahwa siswa yang merasa pelajaran tidak menarik tetap tidak berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keyakinan bahwa pelajaran tidak membangkitkan semangat mereka untuk belajar. Pilihan strategi yang tepat dapat menyelesaikan masalah ini, sehingga pendidikan akan selalu menjadi lebih baik.

Salah satu penyebab rendahnya minat belajar tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan belum mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media cetak yang bersifat satu arah, sehingga pembelajaran terasa monoton. Masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran saat ini adalah kurang tertariknya siswa terhadap materi belajar yang dibawakan oleh guru, hal ini dikarenakan beberapa guru belum memanfaatkan berbagai media tepat efektif yang perlu diterapkan dalam proses pembelajaran siswa (Sukma, 2022). Salah satu upaya yang dilakukan siswa untuk meningkatkan minat belajar dari siswa yaitu dengan menerapkan atau menggunakan media pembelajaran yang interaktif salah satunya yaitu dengan penggunaan media interaktif berbasis *flipbook*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan didapatkan informasi bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media tradisional menciptakan kondisi belajar yang pasif, siswa menjadi jenuh karena terpaku pada buku bacaan, selain itu, adanya durasi yang singkat juga menjadikan guru memerlukan *flipbook* untuk pembelajaran guna memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan menjadikan siswa aktif. Selain itu, alasan pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini didasarkan pada ketidakpahaman guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, sehingga guru memerlukan pelatihan serta kreativitas untuk mengembangkan media pembelajarannya. Secara teori para siswa memahami dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, namun pembelajaran yang itu itu saja membuat siswa jenuh sehingga guru memerlukan aplikasi yang di dalamnya tercantum teori dan kuis.

Penelitian ini didukung oleh penelitian dari (Farida, 2021) menyatakan bahwa minat belajar akan tumbuh jika pembelajaran tidak hanya mengandalkan metode ceramah saja tetapi juga disarankan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbantuan *flipbook* sehingga akan memunculkan rasa minat dan juga motivasi yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Jika penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif

berbantuan *flipbook* ini rutin di gunakan, maka akan mendorong minat dan juga motivasi belajar, terlebih lagi jika dilengkapi dengan video pembelajaran dan soal latihan serta danya evaluasi yang berkelanjutan. Hal ini pula sejalan dengan penelitian dari (Rahmi, dkk 2025) menyatakan bahwa siswa menginginkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman mereka. Media pembelajaran yang dibutuhkan harus menarik, interaktif dan inovatif. Sehingga pemilihan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang cocok di gunakan bagi siswa yang ingin melatih kemampuan dalam belajar dan meningkatkan minat belajarnya. Dengan demikian, analisis kebutuhan media interaktif berbasis flipbook dalam pembelajaran kewirausahaan menjadi langkah awal yang penting dan strategis untuk mendukung pengembangan media yang tepat guna. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media flipbook, menelaah faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, serta memberikan rekomendasi terhadap pengembangan media yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa dalam pembelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul mengenai analisis kebutuhan media interaktif berbasis *flipbook* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Sirajul Falah Parung Bogor.

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif dan *literatur review*. Menurut Moleong (2017:6) Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau masalah tertentu secara mendalam dan holistik dari sudut pandang subjek yang diteliti. Peneliti kualitatif berperan aktif sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data, serta bersifat fleksibel terhadap perkembangan data di lapangan. Menurut Snyder, (2019) bagian dari suatu karya ilmiah atau penelitian yang berisi uraian sistematis tentang teori-teori, konsep, temuan, dan hasil penelitian. Tujuan utama literature review adalah untuk memberikan landasan teoritis, menunjukkan celah penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui observasi dan wawancara. Menurut Sugiyono (2018 : 145) dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, metode pengumpulan data dengan observasi memiliki karakteristik tertentu. Selain itu, metode pengumpulan data dengan observasi juga digunakan ketika peneliti turun langsung ke lapangan, kemudian mengumpulkan data dari responden. Dalam penelitian kualitatif, observasi sangat penting karena memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial secara mendalam, termasuk interaksi, kebiasaan, dan respon alami subjek. Menurut Sugiyono (2018 : 137) Wawancara adalah tindakan yang dilakukan antara orang yang melakukan wawancara dan orang yang memberikan informasi. Observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung di sekolah dan mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan guru dan literatur saat ini.

Hasil dan Pembahasan

Dalam dunia pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media dapat digunakan sebagai alat yang membantu dalam mencapai tujuan (Maskur, 2017). Selain itu, media yang digunakan harus sesuai dan menarik peserta didik untuk meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan meningkatkan minat dan keinginan mereka untuk belajar (Maimunah, 2016). Media pembelajaran interaktif adalah jenis media yang menarik yang memungkinkan pendidik dan siswa berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, guru perlu memilih media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan ketersediaan sarana. Penggunaan media harus diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang tepat agar tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga benar-benar menunjang pencapaian kompetensi. Dengan demikian, media ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan yang mampu menjawab tantangan zaman dan kebutuhan siswa saat ini.

Dalam dunia pendidikan, *flipbook* mulai banyak digunakan sebagai alternatif bahan ajar digital, terutama di era pembelajaran berbasis teknologi. *Flipbook* tidak hanya memudahkan siswa dalam mengakses materi, tetapi juga memberikan kebebasan bagi guru untuk menyajikan konten secara kreatif dan variatif. Guru dapat mengubah modul pembelajaran, ringkasan materi, atau tugas proyek menjadi bentuk *flipbook* yang menarik perhatian siswa. *Flipbook* adalah media pembelajaran digital yang sangat potensial untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dengan pemanfaatan yang tepat, *flipbook* dapat menjadi solusi dalam menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. (Agustina, 2023). Dengan menggunakan *flipbook* siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media *flipbook* dikemas dengan tampilan lebih menarik karena tampilannya seperti ketika membuka buku namun menggunakan media komputer, sehingga memberikan kesan dinamis yang meningkatkan minat belajar siswa. Secara keseluruhan, *flipbook* merupakan media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung proses belajar mengajar secara efektif dan menyenangkan. Media ini cocok digunakan di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran, serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna di era digital.

Minat adalah bagian internal dari seseorang yang sangat memengaruhi tindakannya. Dengan kata lain, minat adalah keinginan untuk sesuatu. Karena tidak ada suruhan dalam proses pelaksanaannya, minatnya cenderung mengarah ke arah yang positif. Minat juga dapat berarti ketertarikan dan keinginan yang besar terhadap sesuatu atau sesuatu. Pada dasarnya, minat yang ada pada diri seseorang dapat berdampak positif pada semua hal. Baik kegiatan individu sendiri maupun dalam kelompok tertentu, kegiatan belajar hampir selalu ada dalam aktivitas sehari-hari manusia. Proses yang dimaksudkan untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang dikenal sebagai belajar. Kondisi ini berbeda dari sebelumnya ketika seseorang tetap

melakukan hal yang sama. Menurut Masyitoh, (2023) minat belajar siswa adalah keinginan siswa untuk terlibat dalam aktivitas dan perhatian yang disengaja yang menghasilkan kepuasan dalam perubahan tingkah. Mereka biasanya aktif bertanya, rajin membaca, semangat mengerjakan tugas, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Sebaliknya, siswa yang kurang berminat cenderung pasif, mudah bosan, dan hanya belajar jika terpaksa atau diberi tekanan. Oleh karena itu, menumbuhkan dan memelihara minat belajar menjadi tantangan utama bagi pendidik.

Pembelajaran kewirausahaan adalah upaya pendidik untuk mengajarkan siswa kewirausahaan untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif serta menciptakan peluang bisnis baru. Menurut Madji (dalam Ahmad, 2019) pembelajaran kewirausahaan adalah proses pendidikan yang bertujuan yang diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi individu yang produktif, adaptif terhadap perubahan, serta memiliki daya saing tinggi dalam menghadapi tantangan ekonomi dan sosial di masa depan. Pendidikan kewirausahaan sekarang sangat relevan, dunia kerja semakin kompetitif, dan pekerjaan formal semakin terbatas. Oleh karena itu, pembelajaran kewirausahaan menjadi salah satu solusi untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya siap bekerja, tetapi juga mampu menciptakan lapangan kerja. Jiwa wirausaha yang ditanamkan sejak dini dapat membentuk karakter siswa yang tangguh, berani mengambil inisiatif, kreatif dalam mencari solusi, serta tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan. Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya memberikan manfaat dalam konteks ekonomi, tetapi juga berdampak pada pembentukan kepribadian siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, pembelajaran kewirausahaan benar-benar dapat menjadi wahana untuk membangun generasi muda yang unggul dan berdaya saing tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan didapatkan informasi bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media tradisional menciptakan kondisi belajar yang pasif, siswa menjadi jenuh karena terpacu pada buku bacaan, selain itu, adanya durasi yang singkat juga menjadikan guru memerlukan *flipbook* untuk pembelajaran guna memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan menjadikan siswa aktif. Selain itu, alasan pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini didasarkan pada ketidak pahaman guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, sehingga guru memerlukan pelatihan serta kreativitas untuk mengembangkan media pembelajarannya. Secara teori para siswa memahami dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, namun pembelajaran yang itu itu saja membuat siswa jenuh sehingga guru memerlukan aplikasi yang di dalamnya tercantum teori dan kuis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kewirausahaan di SMK Sirajul Falah Parung Bogor masih belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa abad ke-21. menunjukkan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap penggunaan media berbasis digital, khususnya media *flipbook* yang dinilai menarik, mudah diakses, dan mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Selain itu, guru juga menyadari pentingnya inovasi media pembelajaran

untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan nyata akan pengembangan media interaktif berbasis *flipbook* dalam menunjang proses pembelajaran kewirausahaan agar lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru mulai mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Penggunaan media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas dan pelatihan teknologi kepada guru agar inovasi pembelajaran dapat berjalan optimal. Selain itu, siswa juga diharapkan lebih aktif dalam memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran yang digunakan serta memanfaatkan media *flipbook* sebagai sarana untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan media *flipbook* pada tahap berikutnya, termasuk desain produk dan uji efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Referensi

- Ahmad, N. F. (2019). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Makassar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Farida, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan e-modul interaktif berbantu flipbook pada mata kuliah statistik. In *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, pp. 72-78).
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Masyitoh, A. D. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Ipa. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 1.
- Moleong, Lexy, J. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmi, A., Faizah, H., & Charlina, C. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa SMA terhadap E-Modul Interaktif Berbantuan Flipbook berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Menulis Teks Argumentasi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 223-231.
- Rasiman. (2014). Development of Mathrmatics Learning Media E-Comic Based on Flipbook Maker to Increase the Critical Thingking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11):538.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines'. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.

Sukma, W. H., & Yuliana, L. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA MATERI TEMATIK TENTANG KEBERSAMAAN DI SEKOLAH UNTUK MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II UPT SD NEGERI 62 GRESIK. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 1995-2002. Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.

Yuniastuti. Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. Surabaya: Scopindo, 2021.