

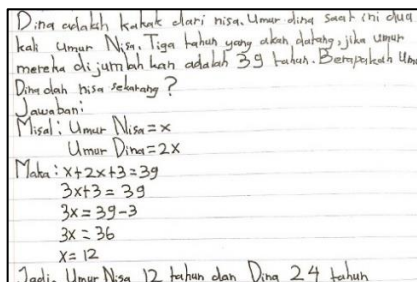
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan disiplin ilmu yang menempati posisi sentral dalam sistem pendidikan. Pemahaman terhadap konsep matematika adalah dasar yang penting untuk menghadapi masalah dalam kehidupan (Safari & Nurhida, 2024). Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga strategis dalam menyiapkan peserta didik menjadi individu yang adaptif, cakap berpikir, dan siap menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, salah satu kompetensi yang sangat ditekankan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah, karena melalui pemecahan masalah peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai konsep, tetapi juga untuk mengaplikasikan konsep tersebut secara tepat dalam berbagai situasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahun 2025 di salah satu sekolah menengah pertama di Kota Tasikmalaya, 70% peserta didik mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal-soal yang menuntut penerapan konsep dan strategi untuk menyelesaikannya. Sejalan dengan pernyataan Khoiriyah *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap soal dan kemampuan dalam mencari langkah penyelesaian. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum sepenuhnya berhasil membekali peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah yang mumpuni. Hal tersebut diperkuat melalui hasil pekerjaan peserta didik sebagaimana terlihat pada Gambar 1.1.



Dina adalah kakak dari Nisa. Umur Dina saat ini dua kali umur Nisa. Tiga tahun yang akan datang, jika umur mereka dijumlahkan adalah 39 tahun. Berapakah umur Dina dan Nisa sekarang?

Jawaban:
Misal: Umur Nisa = x
Umur Dina = $2x$
Maka: $x + 2x + 3 = 39$
 $3x + 3 = 39$
 $3x = 39 - 3$
 $3x = 36$
 $x = 12$
Jadi, Umur Nisa 12 tahun dan Dina 24 tahun

Gambar 1.1 Penyelesaian Peserta Didik

Berdasarkan hasil pekerjaan salah satu peserta didik pada materi PLSV di Gambar 1.1, terlihat bahwa peserta didik telah mampu memahami sebagian informasi dari soal, yaitu dengan memisalkan umur Nisa dan Dina dengan benar. Namun, peserta didik melakukan kesalahan saat menentukan strategi penyelesaian, sehingga persamaan yang dituliskan tidak sesuai dengan konteks permasalahan. Akibatnya, meskipun perhitungan aljabar yang dilakukan sudah benar sesuai dengan model yang ia buat, hasil akhirnya tidak sesuai dengan situasi nyata dalam soal. Kesalahan tersebut terjadi karena peserta didik belum memahami makna “tiga tahun yang akan datang” dalam konteks masalah, sehingga ia tidak menambahkan 3 pada masing-masing umur sebelum menjumlahkannya. Tidak semua peserta didik mengalami kesalahan yang sama, namun temuan ini menunjukkan adanya kendala umum dalam kemampuan pemecahan masalah matematis, terutama pada tahap menentukan strategi dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Hal tersebut menunjukkan bahwa kendala peserta didik bukan sekadar pada keterampilan berhitung, tetapi pada lemahnya pemahaman dalam menentukan strategi untuk menyelesaikan masalah kontekstual persamaan linear satu variabel (PLSV).

Peserta didik ketergantungan pada prosedur yang bersifat mekanis, yaitu hanya mengikuti langkah-langkah atau rumus secara rutin tanpa memahami alasan atau konsep yang mendasarinya. Peserta didik cenderung terpaku pada rumus atau langkah-langkah tertentu tanpa mampu menyesuaikan dengan konteks permasalahan yang berbeda (Ali & Hartono, 2024). Akibatnya, mereka kurang mampu merancang strategi penyelesaian yang fleksibel sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya membekali peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik.

Hasil wawancara dengan guru matematika di salah satu sekolah Kota Tasikmalaya juga menguatkan temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa materi PLSV merupakan salah satu pokok bahasan yang sering menimbulkan kesulitan bagi peserta didik. Kesulitan ini terutama ditunjukkan saat peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal cerita. Peserta didik kerap salah dalam mengubah soal cerita menjadi model matematika. Kesalahan itu terjadi karena peserta didik belum

bisa menghubungkan kalimat pada soal cerita dengan bentuk persamaan yang sesuai. Hal tersebut menyebabkan jawaban yang dihasilkan tidak sesuai dengan permasalahan yang diberikan. Fakta ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu secara optimal menghubungkan informasi dalam soal dengan konsep matematis yang relevan serta menentukan strategi penyelesaian yang tepat, yang pada dasarnya merupakan bagian dari kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran matematika. Pemecahan masalah merupakan sebuah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika (Kusnadi & Mardiani, 2022). Kompetensi ini mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami masalah, merancang strategi penyelesaian, menerapkan konsep yang relevan, serta mengevaluasi solusi yang diperoleh. Dalam Kurikulum Merdeka maupun kurikulum sebelumnya, kemampuan pemecahan masalah menjadi bagian penting dari profil pelajar yang diharapkan dapat berpikir kritis dan adaptif terhadap berbagai situasi. Kemampuan ini juga sejalan dengan tujuan akhir dari penerapan *deep learning* dalam pendidikan, yaitu adanya transfer pengetahuan jangka panjang dan penguatan kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik tidak terbentuk secara instan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Salah satu faktornya adalah minat belajar. Minat peserta didik terhadap matematika merupakan faktor afektif yang memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan dalam pemecahan masalah matematis (Asri *et al.*, 2023). Minat belajar menjadi penentu utama karena tanpa adanya minat peserta didik cenderung enggan berusaha memahami masalah maupun mencari solusi yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika, peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran matematika. Masalah serupa juga diungkapkan oleh Nurhanifah dan Meilantifa (2024) bahwa minat belajar peserta didik terhadap matematika sangat rendah yang terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, dan hasil belajar matematika yang belum optimal.

Rendahnya minat belajar ini dapat berdampak langsung pada partisipasi belajar dan pencapaian akademik peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjanah dan Alani (2025) bahwa kurangnya minat belajar peserta didik dapat berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik. Begitu juga sebaliknya, ketika peserta didik memiliki minat belajar yang baik, mereka akan lebih terdorong untuk aktif dalam pembelajaran.

Peserta didik dengan minat belajar yang baik akan menunjukkan rasa ingin tahu dan keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran yang mendorong mereka untuk mencoba berbagai strategi dan pantang menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematis. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap matematika. Strategi yang dapat ditempuh untuk menumbuhkan minat belajar adalah menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang tumbuh dalam era digital, yang terbiasa dengan tampilan visual, interaktivitas, serta akses cepat terhadap berbagai sumber informasi. Pada titik inilah pemanfaatan teknologi berperan penting. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan yang tak terelakkan (Tambunan *et al.*, 2024). Dalam konteks pembelajaran, teknologi menghadirkan berbagai peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan fleksibel, salah satunya dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa proses pembelajaran matematika umumnya masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Azzahra *et al.* (2025) bahwa media pembelajaran berbasis teknologi telah digunakan dalam beberapa mata pelajaran, namun sifatnya tidak interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Fakta ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran digital adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan media interaktif berupa *flip pdf* yang dapat disisipi video, gambar, audio, tautan maupun animasi (Khafidhoh & Mahmudah, 2022). Keunggulan utama dari *flipbook* adalah kemampuannya untuk menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, menggabungkan berbagai elemen visual dan teknologi dalam satu platform. *Flipbook* juga dapat memuat elemen-elemen interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran matematika dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Khasanah *et al.*, 2024). Dengan fitur-fitur interaktif, *flipbook* memungkinkan peserta didik untuk mengeksplor materi secara lebih mendalam secara mandiri. Keunggulan lainnya dari media *flipbook* adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khoiriyah *et al.* (2025), media *flipbook* memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri, sehingga peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk memahami materi dan melatih kemampuan pemecahan masalah dari soal yang sudah tersedia. Secara keseluruhan, *flipbook* memiliki potensi yang sangat besar untuk mendukung pembelajaran matematika yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membuktikan efektivitas media *flipbook* dalam pembelajaran matematika, namun belum terdapat penelitian yang mengkaji keterkaitannya dengan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar secara bersamaan.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook* adalah Heyzine. Platform ini menawarkan fitur-fitur yang menarik (Ledianti, 2025). Fitur-fitur pada Heyzine memungkinkan penyajian materi dengan berbagai variasi media, seperti teks, gambar, animasi, maupun video yang dapat membantu peserta didik memahami masalah secara lebih kontekstual. Selain itu, dengan adanya penyisipan variasi soal, elemen interaktif, dan tautan menuju sumber belajar tambahan, peserta

didik dapat berlatih merancang serta melaksanakan strategi penyelesaian secara mandiri. Fitur navigasi yang fleksibel juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengulang kembali bagian materi atau soal tertentu, sehingga mendukung kemampuan mereka dalam mengevaluasi solusi yang telah diperoleh.

Dibandingkan dengan *platform flipbook* lainnya, Heyzine menawarkan kemudahan akses baik melalui laptop maupun perangkat seluler tanpa instalasi khusus, tampilan visual yang lebih menarik, serta fleksibilitas dalam integrasi multimedia. Oleh karena itu, *flipbook* berbantuan Heyzine dipandang relevan sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan alat bantu pembuat *flipbook*, berikut disajikan tabel yang memperlihatkan kelebihan dan kekurangan Heyzine dibandingkan dengan dua platform *flipbook* populer lainnya, yaitu AnyFlip dan FlipHTML5.

Tabel 1.1 Komparasi Platform Pembuat *Flipbook*

Aspek	Pembuat <i>Flipbook</i>		
	Heyzine	AnyFlip	FlipHTML5
Konversi File	Dapat mengonversi file PDF	Dapat mengonversi file PDF.	Dapat mengonversi file Word, Gambar, PDF, & PPT.
Media Interaktif	Menyediakan fitur interaktif yang lengkap, termasuk video, audio, dan hyperlink.	Menyediakan fitur interaktif yang lengkap, termasuk video, audio, hyperlink, dan penambahan animasi secara langsung.	Menyediakan fitur interaktif yang lengkap, termasuk video, audio, dan hyperlink.
Kemudahan Penggunaan dan Pengeditan	Sangat mudah digunakan dengan tampilan sederhana dan menu pengeditan yang intuitif. Cocok untuk pengguna pemula dan pendidik.	Antarmuka lebih kompleks, memerlukan waktu adaptasi dalam mengedit atau menambahkan media.	Lebih teknis dan memiliki banyak opsi yang dapat membingungkan pengguna baru.
Label/Watermark	Versi gratis memungkinkan pembuatan hingga lima <i>flipbook</i> tanpa watermark.	Versi gratis menampilkan watermark.	Versi gratis menampilkan watermark.

Berdasarkan Tabel 1.1, pemilihan platform perlu disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media. Dibandingkan dengan AnyFlip dan FlipHTML5, Heyzine memang memiliki jumlah fitur yang lebih sederhana. Namun, kesederhanaan tersebut justru menjadi keunggulan karena membuat proses pembuatan dan pengaturan media lebih mudah dipahami. Fitur-fitur dasar yang disediakan Heyzine sudah mencukupi untuk kebutuhan pembelajaran.

Heyzine juga tentunya relevan menumbuhkan minat belajar karena fitur-fiturnya mampu secara langsung mendukung minat belajar peserta didik (Fauzy *et al.*, 2024). Heyzine dapat membuat *flipbook* yang interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penyajian materi yang dikemas secara menarik dan variatif menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk mengeksplorasi isi *flipbook*. Variasi penyajian ini juga mencegah kejenuhan belajar dan membantu peserta didik tetap fokus pada konten yang dipelajari. Selain itu, fitur yang memungkinkan interaksi langsung melalui latihan, kuis, maupun tautan eksternal membuat peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika, khususnya rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar peserta didik, kemudian melihat adanya peluang penggunaan Heyzine untuk membuat *flipbook* yang didukung oleh berbagai fiturnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *flipbook*. Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal waktu, sumber daya, dan ruang lingkup, penelitian ini membatasi fokus pada pengembangan dan penggunaan media *flipbook* dalam materi persamaan linear satu variabel. Pemilihan materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) didasarkan pada kenyataan bahwa materi ini merupakan salah satu kompetensi dasar aljabar yang sangat penting dalam kurikulum matematika SMP. Materi PLSV menjadi fondasi bagi pemahaman materi aljabar lainnya di jenjang berikutnya. Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang akan dilakukan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbantuan Heyzine Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Minat Belajar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar peserta didik?
- (2) Bagaimana efektivitas penggunaan *flipbook* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk mendeskripsikan secara komprehensif mengenai hasil dari setiap prosedur pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar peserta didik.
- (2) Untuk mengetahui besarnya efek penggunaan *flipbook* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran berupa *flipbook* yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti laptop, komputer, maupun ponsel. *Flipbook* ini memiliki tampilan seperti buku cetak, namun dilengkapi dengan elemen digital interaktif.
- (2) Media pembelajaran *flipbook* dikembangkan dengan berbantuan Heyzine.
- (3) Media dirancang dengan fitur interaktif untuk menciptakan pembelajaran aktif dan partisipatif, seperti navigasi fleksibel untuk berpindah antarhalaman dan tautan eksternal.
- (4) Media *flipbook* yang dihasilkan mendukung peserta didik dalam memahami permasalahan, merancang strategi penyelesaian, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil secara logis.

- (5) *Flipbook* dilengkapi elemen-elemen yang dirancang untuk menarik perhatian peserta didik, seperti visual yang menarik dan *game* edukatif sederhana.
- (6) *Flipbook* dengan desain antarmuka yang ramah pengguna dengan tampilan menarik, warna yang serasi, font yang mudah dibaca, serta penataan elemen visual yang mendukung fokus belajar.
- (7) Media dapat digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran, baik secara mandiri, berkelompok, maupun dalam pembelajaran tatap muka dan daring. Guru dapat mengintegrasikan media ini dalam proses pembelajaran yang lebih variatif.

1.5 Urgensi Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, sebagai berikut:

- (1) Bagi peserta didik, pengembangan media *flipbook* digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam materi persamaan linear satu variabel (PLSV) secara lebih konkret dan menyenangkan. Media yang interaktif dan mudah diakses dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Mereka tidak hanya diajarkan menyelesaikan soal, tetapi juga diajak untuk menganalisis, merencanakan strategi, dan merefleksikan proses penyelesaian.
- (2) Bagi guru, media pembelajaran ini menjadi alternatif inovatif yang dapat memperkaya media pembelajaran.
- (3) Bagi sekolah, pengembangan media ini mendukung tercapainya transformasi digital dalam dunia pendidikan. *Flipbook* digital interaktif dapat dijadikan sebagai bagian dari program digitalisasi pembelajaran yang saat ini menjadi perhatian utama pemerintah dan dunia pendidikan secara global. Selain itu, inovasi media seperti ini dapat meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap perubahan zaman dan teknologi.

- (4) Bagi peneliti lainnya, pengembangan ini memberikan kontribusi dalam bentuk produk yang dapat dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian sejenis. Media *flipbook* ini dapat diimplementasikan di berbagai jenjang pendidikan serta dapat dikembangkan pada materi matematika lainnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

(1) Asumsi

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a) Media *flipbook* digital ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam konteks daring maupun luring.
- b) Peserta didik akan terbantu dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui penyajian konten dalam media.
- c) Media *flipbook* digital interaktif yang dikembangkan akan meningkatkan minat belajar peserta didik karena mengintegrasikan elemen visual, interaktif, dan kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- d) Pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih mandiri dan fleksibel, di mana peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

(2) Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

- a) Pengembangan media hanya difokuskan pada satu topik pembelajaran, yaitu Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV).
- b) Evaluasi dari media masih terbatas pada aspek kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar.
- c) Media dikembangkan dan diujikan dalam skala terbatas, pada kelompok kecil dan uji lapangan terbatas di SMPN 5 Tasikmalaya.

1.7 Manfaat Penelitian

(1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya kajian teori mengenai pengembangan media pembelajaran digital, khususnya media *flipbook* dalam pembelajaran matematika.

(2) Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran digital yang tepat untuk pembelajaran matematika. *Flipbook* yang digunakan juga dapat menjadi salah satu alternatif media yang mendukung pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna.
- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.
- c) Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau dasar untuk penelitian selanjutnya, baik dalam pengembangan media pembelajaran lainnya, pengkajian pada materi matematika yang berbeda, maupun penelitian yang dilakukan pada jenjang pendidikan lain.

1.8 Definisi Operasional

(1) Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses sistematis untuk merancang, membuat, menguji, dan menyempurnakan alat bantu atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran agar materi dapat disampaikan secara lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).

(2) *Flipbook*

Flipbook adalah media digital berbentuk buku elektronik interaktif yang menampilkan halaman-halaman seperti buku cetak, dilengkapi dengan teks, gambar, video, animasi, atau elemen interaktif lainnya yang dapat dibuka secara digital. *Flipbook* dalam penelitian ini dibuat dengan bantuan Heyzine.

(3) Heyzine

Heyzine adalah platform pembuat *flipbook* digital yang memungkinkan pengguna untuk mengonversi file PDF menjadi buku elektronik interaktif dengan tampilan seperti buku cetak.

(4) Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan seseorang dalam memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasilnya dalam konteks permasalahan matematis. Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Mudrikah dengan mengacu pada tahapan Polya. Adapun, butir indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan yaitu:

- (a) Mengidentifikasi kecukupan data untuk memecahkan masalah
- (b) Membuat model matematika dari suatu situasi atau masalah sehari-hari
- (c) Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam atau luar matematika
- (d) Memeriksa kebenaran hasil atau jawaban dan menerapkan matematika secara bermakna.

(5) Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan atau rasa ingin tahu yang ditunjukkan oleh peserta didik terhadap suatu kegiatan belajar, yang tercermin dalam perhatian, antusiasme, keterlibatan aktif, dan keinginan untuk terus mengikuti serta memahami materi pembelajaran. Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini menurut Schiefele *et al.* yaitu:

- (a) Aspek Perasaan
- (b) Aspek Nilai
- (c) Orientasi Instrinsik

(6) Efektivitas *Flipbook*

Efektivitas *flipbook* adalah tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar peserta didik. *Effect size* dihitung menggunakan rumus *Cohen's* pada tahun 1988. Pada penelitian ini, selain menggunakan rumus *effect size* tersebut, media *flipbook* juga dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar yang signifikan. Signifikansi tersebut diukur menggunakan uji statistik *Independent Sample T-Test* pada skor *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol.