

**PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING
BERBANTU CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SD**

Dian Aprelia Rukmi¹, Sutrisna Wibawa²

¹SD Negeri Kiyaran 2

²Pendidikan Dasar, Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata
Tamansiswa)

Alamat e-mail : dian28rukmi@gmail.com , trisnagb@usta.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility and effectiveness of using Flipbook based on Project Based Learning (PjBL) with the help Canva in Pancasila Education subjects for fifth grade students at SD Negeri Kiyaran 2. The type of research used in this research is Research and Development (R&D) with reference to the ADDIE development model. developed by Dick and Cary. The ADDIE development model consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research uses data collection techniques by conducting tests, observations, interviews and questionnaires with data analysis techniques measured by the Likert scale test. Furthermore, the data analysis technique produces quantitative descriptive data that has been accumulated from responses, input, criticism and suggestions from validators for product improvement. Validation carried out by three validators showed that the product developed was suitable for use. The percentage of feasibility of product validation results analyzed from expert validation, namely (a) media expert validation: 86.6%, (b) material expert validation: 94%, and (c) education practitioner validation: 98%. The three validation results are in the "very feasible" category without any revisions. The posttest results showed an increase in the average score of students, which was previously 68.36, increased to 89.87. The results of this assessment show that the Flipbook based on PjBL assisted by Canva is suitable for use for class V students at SD Negeri Kiyaran 2 in the Pancasila Education subject to norms in society. Based on these data, it can be concluded that the development of Flipbooks based on PjBL with the help of Canva in the Pancasila Education subject is worthy of being developed for class V students at SD Negeri Kiyaran 2.

Keywords: Flipbook, Project Based Learning, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaan *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Developmente* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Cary. Model pengembangan ADDIE terdiri dari *analysis, design, development, impelementation*, dan *evaluation*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tes, observasi, wawancara, dan kuesioner dengan teknik analisis data yang diukur dengan uji skala likert. Selanjutnya, teknik analisis data tersebut menghasilkan data deskriptif kuantitatif yang telah diakumulasikan dari tanggapan,

masukannya, kritik, dan saran dari validator untuk perbaikan produk. Validasi yang dilakukan oleh tiga validator menunjukkan hasil bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Persentase kelayakan hasil validasi produk yang dianalisis dari validasi ahli, yakni (a) validasi ahli media: 86,6%, (b) validasi ahli materi: 94%, dan (c) validasi praktisi Pendidikan: 98%. Ketiga hasil validasi tersebut masuk dalam kategori "sangat layak" tanpa adanya revisi. Hasil *posttest* menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata peserta didik yang sebelumnya 68,36 meningkat menjadi 89,87. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* layak digunakan untuk peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di masyarakat. Berdasarkan data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Flipbook* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantu *Canva* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila layak dikembangkan pada peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2.

Kata Kunci: *Flipbook, Project Based Learning, Canva*

A. Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan terlahir sebagai makhluk individu. Seiring perkembangannya, kodrat manusia yang tadinya hanya sebagai makhluk individu bergeser menjadi makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial yang berhubungan langsung dengan orang lain, manusia memiliki keinginan, karakter, sifat, tujuan, dan kepentingan masing-masing. Keinginan dan kepentingan antar manusia yang berbeda dapat menyebabkan pertentangan yang nantinya dapat menimbulkan kerenggangan hubungan diantara mereka. Apabila hal tersebut dibiarkan dalam waktu yang lama, akan mengganggu ketentraman dan keamanan masyarakat. Oleh sebab itu perlu adanya norma, kaidah, dan peraturan hidup di dalam masyarakat.

Norma adalah pedoman, petunjuk, dan tata tertib yang berlaku bagi anggota masyarakat agar tercipta kehidupan Masyarakat yang teratur, tertib, dan tenteram (Subroto, 2021). Kaidah atau norma berisi perintah dan larangan. Perintah merupakan keharusan bagi seseorang untuk berbuat sesuatu karena akan mendatangkan kebaikan. Sebaliknya, larangan merupakan keharusan bagi seseorang untuk tidak berbuat sesuatu karena akan menimbulkan hal yang tidak baik (Audina, 2019). Adanya kesadaran dalam menerapkan norma yang berlaku di masyarakat, tentunya akan berpengaruh terhadap karakter seseorang.

Norma dalam masyarakat perlu ditumbuhkan sejak dini pada setiap anggota masyarakat. Penanaman

pemahaman dan pembiasaan pelaksanaan norma dapat dilakukan melalui pendidikan di tingkat dasar, yaitu di sekolah dasar. Hal ini perlu dilakukan karena di dalam norma terkandung nilai-nilai Pancasila yang tertera cita-cita bangsa Indonesia dan wajib untuk diangkat serta diupayakan (Regiani & Dewi, 2021). Melalui pemahaman dan pembiasaan pelaksanaan norma sejak dini, dapat meminimalisir adanya berbagai penyimpangan moral dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran di Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan diri yang beraneka ragam dan berkaitan dengan agama, bahasa, konteks sosial budaya, usia, serta suku bangsa agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, cakap, dan bermoral sebagaimana diisyaratkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Juliana & Aqsha, 2023).

Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih dan mengatur proses pembelajaran sesuai dengan bakat, minat, dan kebutuhan masing-masing. Kebebasan tersebut tentunya tidak terlepas dari peran guru

dalam menciptakan lingkungan merdeka belajar dengan menerapkan berbagai pendekatan dan model pembelajaran inovatif. Salah satu ciri pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah pelaksanaan pembelajaran berorientasi proyek dengan tujuan utama dalam pengembangan keterampilan *soft skills* dan karakter yang sejalan dengan profil pelajar Pancasila (Yusi Parwati, Nadya Putri Saylendra, 2023). Dalam mendukung karakteristik pembelajaran tersebut diperlukan adanya penerapan model-model pembelajaran inovatif. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk memperoleh dan membangun pengetahuan serta pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi (Maudi, 2016). Menurut Afriani (2015), PjBL adalah model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara

mandiri. Kemandirian peserta didik selama proses pembelajaran untuk menyelesaikan tugas belajar merupakan tujuan dari PjBL. Namun kemandirian peserta didik dalam belajar perlu dilatih oleh guru agar peserta didik terbiasa menerapkannya dalam pembelajaran. Berdasarkan penjabaran di atas, dapat diketahui bahwa PjBL merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik, baik dalam hasil belajar maupun dalam pembentukan karakter peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Natty et al., (2019) menunjukkan hasil bahwa ada peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada siswa kelas 3 SD. Hal tersebut dibuktikan dari meningkatnya rata-rata kreativitas siswa dari kondisi awal atau pra siklus menunjukkan skor rata-rata sebesar 52% dengan kategori rendah menjadi 68% skor rata-rata dengan kategori sedang pada siklus I dan pada siklus II skor rata-rata sebesar 81% dengan kategori tinggi. Peningkatan juga

terjadi pada hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai siswa hasil belajar pada kondisi awal 65 dengan 15 siswa (48%) mengalami peningkatan pada siklus 1 dengan rata-rata nilai siswa 72 dengan 21 siswa (66%) dan pada siklus 2 rata-rata nilai siswa adalah 79 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 27 atau (87%) siswa tuntas.

Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2019) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika ranah kognitif berdasarkan persentase ketuntasan belajar pra siklus, siklus I dan siklus II sebesar 20,8%; 54,2%; 91,8%. Sedangkan hasil belajar matematika ranah psikomotor berdasarkan persentase ketuntasan belajar pra siklus, siklus I dan siklus II sebesar 41,6%; 70,8%; 95,8%. Dengan demikian penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif dan psikomotor siswa kelas 5 SD. Berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilaksanakan terdahulu, dapat diketahui bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, guru tidak hanya sebatas perlu menerapkan model pembelajaran

yang inovatif. Guru juga diharuskan dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar saat ini menjadi salah satu hal yang signifikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam proses penyampaian materi agar materi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh peserta didik (Maryunani, 2021). Oleh sebab itu dibutuhkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar dalam pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi *Canva*.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan dan bersifat interaktif, menyeluruh, dan mudah digunakan secara virtual. *Canva* adalah suatu aplikasi desain online yang mempunyai berbagai menu editing untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, edit foto dan lain-lain (Kamila & Kowiyah, 2022). *Canva helps*

instructors (educators) and students (students) work with learning that relies on innovation, ability, innovation, and the distinct advantages that come from having the choice to stand out and be interested in learning by introducing interesting content or display material (Saputra et al., 2022). *Canva* dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mengandalkan inovasi, kemampuan, dan keunggulan tersendiri dalam menghasilkan sebuah produk sehingga peserta didik tertarik untuk belajar dan dapat lebih mudah dalam memahami konten atau materi dengan tampilan yang menarik.

Salah satu produk yang dihasilkan dari pemanfaatan *Canva* adalah *Flipbook*. *Flipbook* adalah modul pembelajaran yang dimodifikasi dan dikembangkan supaya dapat menarik, menyenangkan, dan membuat peserta didik bisa memahaminya secara mandiri tentang suatu materi walaupun guru tidak menerangkannya (Fitriani et al., 2022). Melalui penggunaan *Flipbook*, peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari suatu materi pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh

Setiadi et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berbasis online dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Tulungagung pada tema 8 subtema 1 dan 3 pembelajaran 3 dan 4. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui melalui hasil evaluasi pembelajaran di akhir proses pembelajaran. Hasil penelitian serupa juga dilakukan oleh Roemintoyo & Budiarto (2021) dengan hasil penelitian yang menunjukkan 35,7% peserta didik menyatakan bahwa guru masih menggunakan media powerpoint dan 27,1% bahan ajar cetak. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki persepsi yang positif terhadap peluang pengembangan dan pemanfaatan flipbook sebagai media pembelajaran digital. Melalui hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dari pendidik dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis *Flipbook* untuk memfasilitasi proses belajar.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru serta peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran menunjukkan bahwa

guru masih menerapkan model pembelajaran yang monoton dan belum adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dan memberikan kepercayaan kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran. Guru belum sepenuhnya berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan belum maksimal dalam pemanfaatan IT, terutama pemanfaatan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran. Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang antusias selama pembelajaran. Hal tersebut tentunya juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan pengembangan berbagai kemampuan aba 21, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), *global citizenship*, dan *leadership* (kepemimpinan).

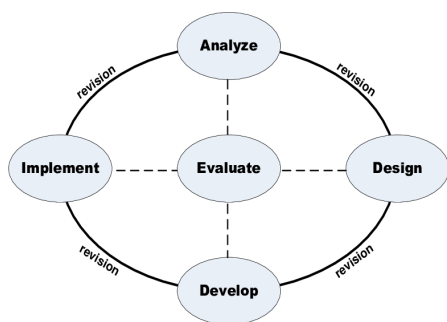
Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas V SD Negeri Kiyaran 2

dan paparan yang sudah dijelaskan, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti memilih PjBL sebagai salah satu model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan *Canva* dalam penyusunan materi dalam *Flipbook*. Peneliti menggunakan *Canva* dalam pembuatan *Flipbook* karena peneliti ingin memaksimalkan adanya *Canva Education* yang sudah disiapkan oleh pemerintah bagi guru, tenaga pendidik, dan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui kelayakan penggunaan *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2, dan (2) mengetahui efektivitas *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 pada materi norma di masyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 yang berjumlah 7 orang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). *Research and*

Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya (Hanafi, 2017). Dalam R&D terdapat beberapa model pengembangan. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Peneliti menerapkan lima tahapan dalam penelitian ini. Menurut Dick (dalam Maydiantoro, 2020), model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan seperti yang tercantum pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Lima tahapan pada model ADDIE terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*s. Pada tahap pertama adalah *analysis* atau menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, atau bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Tahap selanjutnya adalah *design* atau mendesain. Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan

akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

Tahap yang ketiga adalah *development* atau pengembangan. *Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Tahap yang keempat yaitu *implementation* atau penerapan. Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat. Tahap yang terakhir adalah *Evaluation* atau evaluasi. Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga

revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes, observasi, wawancara, dan kuesioner. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Hasil tes selanjutnya dianalisis untuk mengetahui efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 pada materi norma di masyarakat. Observasi dilakukan untuk mengetahui reaksi pada tahap penerapan produk. Observasi dan wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan saat pembelajaran, sedangkan kuesioner digunakan untuk validasi produk yang dikembangkan. Validasi media *Flipbook* berbasis *Canva* yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh dari tiga validator, yaitu validator media, materi, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert merupakan metode ukur yang peneliti gunakan untuk menilai tanggapan, reaksi, dan pandangan seseorang

atau sekelompok orang tentang topik yang ada. Setiap pernyataan memiliki nilai yang menggambarkan menyetujui pernyataan (positif) atau tidak menyetujui pernyataan (negatif) (Mita Asmiati Putri & Jusra, 2022).

Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Data uji validasi dari para ahli dan respon peserta didik berupa skor dapat dianalisis dengan cara menghitung persentase (Puspitasari & Rochmawati, 2022).

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Intervensi (Validasi Para Ahli dan Respon Peserta Didik)

Persentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 -100	Sangat layak

Produk dinyatakan layak apabila mendapatkan persentase total $\geq 61\%$ dengan didasari oleh kriteria-kriteria pada tabel 2. Selanjutnya, metode pengkajian data ini menghasilkan data

deskriptif kuantitatif yang telah diakumulasi dari tanggapan, masukan, kritik, dan saran dari validator untuk perbaikan produk. Data deskriptif kuantitatif ini kemudian digunakan untuk revisi produk yang akan dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini akan dijabarkan sesuai dengan tahapan yang dilakukan dalam penelitian. Terdapat lima tahapan pada model ADDIE, yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum, materi, dan analisis peserta didik. Hasil analisis selanjutnya digunakan pada tahap yang kedua, yaitu *Design*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu pemilihan jenis media, pemilihan format, membuat desain awal, dan menyusun isi materi. Pemilihan media pembelajaran dilakukan dengan analisis konsep, karakteristik pengguna, dan rencana penggunaan. Pemilihan format disesuaikan dengan materi yang akan dimuat dalam *Flipbook*, yaitu moral di masyarakat.

Selanjutnya peneliti melakukan desain awal dengan merancang *Flipbook* dari aplikasi *Canva* yang kemudian diberikan saran oleh dosen pembimbing. Saran atau masukan dari dosen pembimbing digunakan sebagai perbaikan pada media pembelajaran sebelum diproduksi. Peneliti menggunakan berbagai sumber referensi untuk menyusun isi materi pada *Flipbook*.

Pada tahap *Development*, peneliti melakukan beberapa tahapan dalam penyusunan produk. Tahapan tersebut terdiri dari pembuatan *Flipbook* menggunakan *Canva* dan pelaksanaan validasi. Adapun validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Tri Harsono, S, Pd. yang merupakan kepala SD Negeri Pusmalang. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan *Flipbook* yang dikembangkan. Terdapat tiga aspek, yaitu aspek pengoperasian media, aspek tampilan media, dan aspek tulisan. Validasi dilakukan pada tanggal 4 Desember 2023. Dari hasil validasi tahap I, media *Flipbook* dikategorikan “sangat layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 52 dari skor maksimal 60, sehingga

persentase kelayakan sebesar 86,6% dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya.

Validasi materi dilaksanakan oleh Bapak Sugiyanto, S.Pd., M.Pd. yang merupakan kepala Sekolah Dasar Negeri Glagaharjo. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar *Flipbook berbasis PjBL* yang disusun menggunakan aplikasi *Canva* pada materi norma di masyarakat kelas V SD yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara materi. Validasi ini dilakukan pada tanggal 6 Desember 2023. Validasi hnya dilakukan saatu kali karena hasil validasi mendapatkan skor 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase 94% yang dikategorikan “sangat layak” tanpa adanya revisi.

Validasi media yang ketiga dilakukan pada tanggal 7 Desember 2023 oleh praktisi pendidikan, yaitu Wiwik Sri Lanjari, S.Pd. SD., guru kelas V SD Negeri Banaran. Hasil validasi mendapatkan jumlah skor 49 dari skor maksimal 50 dengan persentase 98% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator yang

sudah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* berbasis *Project Based Learning* berbantu *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD layak untuk digunakan.

Tahap yang keempat adalah tahap *implementation* (implementasi). Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penerapan *Flipbook* berbasis *Project Based Learning* berbantu *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang akan diujicobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 13 dan 14 Desember 2023. Uji coba dilaksanakan selama dua hari karena adanya proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik dengan durasi waktu yang sudah disepakati antara peserta didik dengan guru. Penggunaan media diawali dengan menggunakan infocus di kelas dengan menjelaskan sintaks pembelajaran dan cara penggunaan produk.

Setelah seluruh rangkaian sintaks pembelajaran PjBL dilaksanakan, pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest* untuk mengetahui efektivitas *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 pada materi norma di

masyarakat. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik yang sebelumnya 68,36 meningkat menjadi 89,87.

Setelah peserta didik menggunakan produk, peserta didik diminta untuk mengisi kuesioner Hasil persentase kelayakan sebesar 93,7% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat respon positif dari seluruh responden atau peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa produk akhir dalam penelitian ini adalah *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Media ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Kiyaran 2.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi). Terdapat masukan dari rekan guru, yaitu terkait kelengkapan LKPD yang digunakan saat pembelajaran. Maka dari itu, penulis memperbaiki LKPD dengan isi dan petunjuk yang lebih mudah dipahami peserta didik. Hal tersebut akan

membantu peserta didik untuk lebih mandiri selama menyelesaikan proyek dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* berbasis PjBL berbantu *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila layak digunakan untuk guru serta peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2. Kelayakan media tersebut berdasarkan hasil validasi oleh ahli media ahli materi, dan praktisi Pendidikan dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon peserta didik diperoleh presentasi dengan kategori “sangat baik”. Media *Flipbook* yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 pada materi norma di masyarakat. Hal tersebut terbukti dari hasil *posttest* pada akhir pembelajaran yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil *posttest* menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata peserta didik yang sebelumnya 68,36 meningkat menjadi 89,87. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media *Flipbook* berbasis PjBL

berbantu Canva layak digunakan untuk peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di masyarakat. Untuk penelitian lebih lanjut diharapkan dapat dilakukan pengembangan dalam segi materi untuk dapat melengkapi materi dengan cakupan yang lebih luas. Kemudian diharapkan untuk uji coba penelitian dilakukan uji evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, Jaka. (2015). Makalah *Project Based Learning* (PjBL). Bandung: Pascasarjana UPI.
- Audina, P. M. (2019). *Norma-norma Dalam Masyarakat*. January.
- Fitriani, N., Okyranida, Y., & Setyowati, L. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Sains Pengembangan FLIPBOOK Berbasis Discovery Learning Berbantu Canva Pada Materi Usaha Dan Energi*. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 3(1), 96–101.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Juliana, E., & Aqsha, T. (2023). *Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*. 7, 27085–27091.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- MARYUNANI, M. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva Untuk Kelas Vi Sdn Krembangan Selatan Iii Surabaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190–196. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.734>
- Maudi, N. (2016). Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.81>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mita Asmiati Putri, & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164–174. <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i01.29752>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nurul'Azizah, A. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jartika*, 2(1), 194–204.
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 239–247.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790>
- Regiani, E., & Dewi, D. A. (2021). Pudarnya Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Masyarakat Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 30–38.
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1402>
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8.
<https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57.
<https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4), 1067–1075.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Yusi Parwati, Nadya Putri Saylendra, Y. N. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 29–35.