

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIPBOOK*
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI
PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN SISWA KELAS IV
SDN GUGUS V KECAMATAN BULELENG**

Desak Made Egi Libra Yani¹, I Made Sedana², I Komang Sesara Ariyana³

^{1,2,3} Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

desakegi@gmail.com¹, made_sedana23@yahoo.com²,

sesaraariyana@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media in the form of Flipbook using the Canva application, focusing on the science subject of plant propagation for fourth-grade students at SDN Gugus V, Buleleng District. This study is based on the low use of digital learning media at SDN Gugus V, Buleleng District. This study aims to describe the design, determine the feasibility, and to determine the practicality of interactive learning media Flipbook assisted by the Canva application. This study uses the Design and Development (D&D) method by Richey & Klein (2007), which includes analysis, design, development, limited trials, and evaluation. The research subjects include media experts, content experts, linguists, teachers, and students. Data were collected using observation, interviews, and questionnaires, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the study show that the interactive learning media Flipbook is designed with an attractive design, both in terms of background, color composition, font type, images, videos, and audio used. The Canva-assisted Flipbook interactive learning media has very high validity, with scores of 0.97 from media experts, 0.98 from material experts, and 0.98 from language experts. Furthermore, the results of the practicality test showed that this media is very easy to use, with a score of 93% from teachers and a score of 95% from students. Therefore, the Canva application is considered appropriate and practical for increasing student interest and understanding in plant propagation.

Keywords: Interactive learning media, Flipbook, Canva application

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *Flipbook* menggunakan aplikasi Canva, dengan fokus pada mata pelajaran sains tentang perkembangbiakan tumbuhan untuk siswa kelas empat di SDN Gugus V, Kecamatan Buleleng. Penelitian ini didasarkan pada rendahnya penggunaan media pembelajaran digital di SDN Gugus V Kecamatan Buleleng. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, mengetahui kelayakan, dan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan metode Desain dan Pengembangan (D&D) oleh Richey & Klein (2007), yang meliputi analisis, desain, pengembangan, uji coba terbatas, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli konten, ahli bahasa, guru, dan siswa. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Flipbook* dirancang

dengan desain yang menarik, baik dari segi background, komposisi warna, jenis huruf, gambar, video, dan audio yang digunakan. Media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan Canva memiliki validitas yang sangat tinggi, dengan skor 0,97 dari ahli media, 0,98 dari ahli materi, dan 0,98 dari ahli bahasa. Lebih lanjut, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan, dengan skor 93% dari guru dan skor 95% dari siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif *Flipbook* menggunakan aplikasi Canva dianggap sesuai dan praktis untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada materi perkembangbiakan tumbuhan.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, *Flipbook*, Aplikasi Canva

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak bisa dipisahkan dari aktivitas belajar yang merupakan elemen paling utama. Ramadhani & Suryanti, (2024) menjelaskan bahwa belajar pada intinya mendorong siswa untuk menjelajahi dan mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber.

Kurikulum berfungsi sebagai media utama dalam penerapan program pendidikan, baik yang bersifat formal maupun informal, sehingga memberikan gambaran jelas tentang sistem pendidikan. Kurikulum mengalami perubahan dalam isi mata pelajaran di tingkat sekolah dasar (SD). Secara khusus, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran baru, yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) berfungsi sebagai dasar bagi siswa untuk memahami proses

kehidupan melalui kegiatan sehari-hari yang berlangsung di lingkungan mereka. Namun, dalam praktiknya selama proses pembelajaran, terdapat beberapa masalah; (1) media pembelajaran yang kurang bervariasi, di mana guru cenderung mengandalkan buku guru dan buku siswa saat menyampaikan materi; (2) rendahnya minat baca siswa. Hal ini menyebabkan terjadinya pembelajaran yang bersifat satu arah dari guru kepada siswa, serta menciptakan suasana belajar yang tidak aktif.

Literasi sains siswa di Indonesia mengalami penurunan, berdasarkan informasi dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*. Skor literasi sains Indonesia, yang hampir sama dengan rata-rata dunia dengan selisih 12 poin, mengalami penurunan sebesar 13 poin. Meskipun peringkat Indonesia menunjukkan kemajuan jika

dibandingkan dengan PISA 2018, skor rata-rata tersebut masih lebih rendah daripada rata-rata global (Syamsir, 2023). Skor PISA sains 383 turun dari 396, skor matematika 366 turun dari 379, dan skor literasi membaca yaitu 359 turun dari 371.

Artinya, agar bisa mengikuti perkembangan IPTEK, proses pendidikan harus terus ditingkatkan. Pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi untuk bisa terus berinovasi dalam proses belajar. Media interaktif dapat digunakan untuk inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, memperkenalkan ide serta suasana baru dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin maju, guru dapat mengembangkan media pembelajaran digital melalui berbagai platform teknologi (Arisandhi *et al.*, 2023).

Ketidakcukupan media pembelajaran yang tepat sering kali membuat siswa kehilangan minat dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penggunaan media interaktif seperti animasi, presentasi digital, *Flipbook*, dan kuis edukatif dapat membantu menjelaskan konsep yang rumit,

memperkaya pengalaman belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital yang cocok memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, serta menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik dan inovatif (Goliah & Jamaludin, 2023).

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan proses belajar, media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima (Sadiman, 2021). Dalam sudut pandang pendidikan, media berfungsi sebagai pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik guna mencapai.

Flipbook merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat mengkonversi file PDF menjadi lebih menarik dan interaktif, mirip dengan bentuk buku fisik. Keunggulan dari media ini terdapat pada kemampuannya untuk menambahkan elemen multimedia seperti animasi, gambar, video, dan suara. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, para siswa dapat menikmati pengalaman membaca yang lebih berkesan dan menyenangkan, seolah-olah mereka sedang menjelajahi buku versi

lengkap yang diperkaya dengan teknologi digital (Tifani *et al.*, 2024).

Canva merupakan sebuah media yang bersifat *open source*, yang berarti gratis dan bisa diakses oleh siapa saja, termasuk pemula. Selain itu, Canva dapat digunakan pada perangkat komputer maupun ponsel pintar. Selain diakui sebagai aplikasi untuk desain grafis, Canva juga memiliki beberapa keunggulan dibandingkan aplikasi lain seperti, kemampuan untuk membuat logo, poster, kartu ucapan untuk perayaan, media promosi, dan lainnya. Dengan memanfaatkan Canva, para pendidik mendapatkan akses ke berbagai *template* dan media desain yang bisa digunakan untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran lainnya (Warongsa *et al.*, 2025).

Bersumber pada hasil observasi awal, serta hasil wawancara yang dilaksanakan di SDN Gugus V Kecamatan Buleleng meliputi 6 sekolah yakni, SDN 1 Kaliuntu, SDN 3 Kaliuntu, SDN 4 Kaliuntu, SDN 1 Kampung Anyar, SDN 3 Kampung Anyar, dan SDN 1 Kampung Bugis. Menunjukkan bahwa adanya beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di

sekolah tersebut. Adapun permasalahan yang peneliti temukan diantaranya; (1) Metode pembelajaran yang dikenakan guru masih konvensional, (2) Sumber belajar yang dikenakan guru masih terbatas hanya menggunakan buku paket, (3) Minimnya media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran (4) Rendahnya partisipasi aktif siswa dan munculnya kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran IPAS khususnya dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak seperti materi perkembangbiakan tumbuhan. Keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar interaktif menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep – konsep abstrak, yang pada akhirnya berpengaruh pada pencapaian dari tujuan pembelajaran dan hasil belajar.

Pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, terutama mengenai materi perkembangbiakan tumbuhan, sebaiknya dilakukan dengan bantuan media yang bersifat visual, interaktif, dan relevan dengan konteks. Untuk

mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran digital berupa *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva serta dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti, video atau gambar dengan materi perkembangbiakan tumbuhan.

B. METODE PENELITIAN

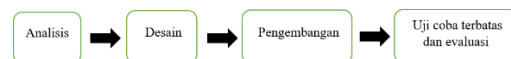
a. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ataupun Jenis penelitian ini termasuk dalam desain dan pengembangan produk (*Design and Development*) atau yang biasa disingkat sebagai D&D. Penelitian D&D dikembangkan oleh Richey & Klein (2007), yang mendefinisikan D&D sebagai studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun landasan empiris dalam menciptakan produk baru, media pembelajaran, atau model.

Model pengembangan D&D merupakan sebuah metode penelitian yang mengenai tahapan proses yang berupa proses desain, pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk baik dengan model baru atau model lama yang disempurnakan dari pengembangan sebelumnya (Shabrina *et al.*, 2023).

b. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian D&D ini meliputi beberapa tahap yang digambarkan pada bagan berikut



Gambar 1. Prosedur penelitian

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber utama yang akan diamati dan dianalisis dalam proses penelitian. Melalui subjek penelitian, peneliti akan mendapatkan informasi, data, dan berbagai masukan yang diperlukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Adapun subjek yang dikenakan penelitian ini yakni.

Tabel 1. Subjek Penelitian

No.	Karakteristik Subjek	Jumlah	Tahapan Penelitian
1.	Ahli Instrumen	2 Orang Ahli	Uji Validitas Isi Instrumen
2.	Ahli Media	2 Orang Dosen Ahli Dan 1 Guru bersertifikasi	Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Flipbook</i> Berbantuan Aplikasi Canva
3.	Ahli Materi	2 Orang Dosen Ahli Dan 1 Guru bersertifikasi	
4.	Ahli Bahasa	2 Orang Dosen Ahli Dan 1 Guru bersertifikasi	
5.	Guru	1 Guru di setiap sekolah di Gugus V Kecamatan Buleleng	Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif <i>Flipbook</i> Berbantuan Aplikasi Canva
6.	Siswa	20 Siswa (10 orang per sekolah yang memiliki masalah lebih urgent)	

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan agar menghasilkan data sesuai fakta yang ada dilapangan atau keadaan yang sebenarnya tanpa adanya perbedaan (Hamali *et al.*, 2023). Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data agar memperoleh data yang mendukung proses penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelliti yaitu: observasi, wawancara, dan angket.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket merupakan alat yang berfungsi untuk mengumpulkan data dengan struktur yang baik, berisi pertanyaan-

pertanyaan dan pilihan jawaban tertentu. Angket yang digunakan yaitu untuk menguji validitas instrumen, validitas produk (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dan kepraktisan guru serta siswa.

f. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penellitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis dan mengorganisasi data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti dokumen, wawancara dan observasi. Analisis kuantitatif dalam penelitian ini mencakup pengolahan data skor yang diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media, materi, dan bahasa, serta tanggapan kepraktisan produk dari

guru dan siswa. Dalam melakukan uji kevalidan produk, guna memperoleh hasil penjumlahan angket, peneliti menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \times 100\% \text{ (Yusup, 2018)}$$

Keterangan:

$S = R - L_o$

V = indeks aiken

S = skor yang diberikan oleh penilai – skor terendah dalam kategori

R = skor yang diberikan oleh penilai

L_o = skor penilaian terendah

C = skor penilaian tertinggi

n = jumlah validator (penilai)

Hasil skor dari setiap validator ahli media, materi, dan bahasa akan menetapkan kevalidan *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva. Hasil yang diperoleh akan diinterpretasikan ke dalam kriteria pada tabel:

Tabel 2. Kategori Validitas Aiken

Rentang skor	Validitas
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

(sumber: Yusup, 2018)

Uji kepraktisan produk bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva. Analisis kepraktisan *Flipbook* diperoleh dari lembar angket respon guru dan siswa. Kategori penilaian yang digunakan ialah skala likert dengan rumus untuk mengukur respon guru dan siswa adalah:

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \text{ (Yusup, 2018)}$$

Keterangan:

X = skor rata – rata

$\sum x$ = jumlah skor penilai

n = jumlah skor maksimal

Nilai persentase hasil dari respon guru dan siswa sudah diketahui, maka berikutnya mencocokkan dengan kriteria validasi berikut ini:

Tabel 3. Kategori Kepraktisan

Kriteria	Skala %
Sangat Praktis	81% - 100%
Praktis	61% - 80%
Cukup Praktis	41% - 60%
Tidak Praktis	21% - 40%
Sangat Tidak Praktis	0% - 20%

Berdasarkan kriteria penilaian tersebut, *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva disebut praktis jika rata – rata persentase diperoleh seluruh angket sejumlah $\geq 61\%$ dengan kriteria praktis serta sangat praktis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *Flipbook* dengan bantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Gugus V Kecamatan Buleleng. Hasil keseluruhan ini diuraikan yakni.

a. Analisis

1) Analisis Awal

Pada tahap analisis awal ini diperoleh dengan melakukan wawancara dan memberikan angket kepada guru wali kelas IV di SDN Gugus V Kecamatan Buleleng. Wawancara dilakukan langsung bersama guru wali kelas IV pada masing – masing Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Buleleng.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan melalui observasi langsung dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan di kelas serta mengamati

prilaku siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan jika proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya memanfaatkan dan mengoptimalkan media pembelajaran interaktif siswa juga masih terlihat mudah bosan jika proses pembelajaran dilakukan secara monoton hanya guru yang menjelaskan materi tanpa adanya variasi pembelajaran.

3) Analisis Materi Pembelajaran

Pada saat melakukan analisis, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang jenis perkembangbiakan tumbuhan karena, materi yang bersifat abstrak apabila hanya dijelaskan dengan metode ceramah. Sehingga, materi perkembangbiakan tumbuhan dipilih karena merupakan salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPAS yang mempelajari cara tumbuhan mempertahankan kelangsungan hidupnya melalui perkembangbiakan generatif dan vegetatif.

b. Desain

Tahap ini, dibagi menjadi dua tahapan yang harus dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan.

1) Penyusunan Instrumen
Penilaian Produk

Instrumen ini dirancang secara khusus agar sesuai dengan aspek yang ingin dievaluasi dari produk yang dikembangkan. Kemudian, setelah disusun instrumen akan diujikan kepada ahli instrumen agar sesuai dan layak digunakan untuk menguji atau memberi penilaian pada produk.

2) Perancangan Produk

Adapun yang dihasilkan dari tahap ini berupa rancangan produk yang berupa elemen apa saja yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva. Rancangan ini merupakan suatu rangkaian baik ilustrasi maupun gambar yang disusun secara urut untuk menggambarkan ide atau alur cerita secara visual. Rancangan dalam penelitian ini merupakan sketsa yang digunakan untuk menggambarkan alur atau urutan dalam membuat media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva agar lebih terstruktur.

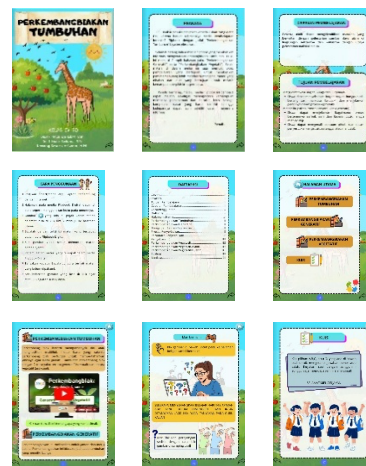
c. Pengembangan

Setelah mendesain *Flipbook* selanjutnya masuk ke tahap

pengembangan. Tujuan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* dengan bantuan aplikasi Canva ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS menggunakan teknologi digital.

1) Pembuatan produk

Gambar 1. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook*



2) Uji Validitas Produk

Uji validitas *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar dilakukan oleh enam dosen ahli dan satu guru golongan IV. Penilaian dilakukan dalam bidang media, materi, dan bahasa. Adapun hasil penilaian uji validitas ahli media, materi, dan bahasa disajikan dalam tabel.

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Uji Validitas *Flipbook* Berbantuan Aplikasi Canva

Ahli	Butir	Penilai			Σs	N(c-1)	v	kriteria
		I	II	III				
Media	1-10	50	49	47	116	120	0,97	Sangat Tinggi
Materi	1-10	50	48	50	117	120	0,98	Sangat Tinggi
Bahasa	1-10	50	48	50	118	120	0,98	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada tabel kategori validitas aiken, terlihat jika nilai validitas dari ahli media diperoleh sejumlah 0,97, nilai validitas ahli materi diperoleh sejumlah 0,98, dan nilai validitas ahli bahasa diperoleh sejumlah 0,98. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk sesuai dengan tabel 3.13, skor validitas oleh ahli media, materi dan bahasa berada pada rentang 0,8-1,0 yang artinya memperlihatkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Sehingga, bisa dikatakan jika *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan

tumbuhan siswa kelas IV SDN Gugus V Kecamatan Buleleng memiliki validitas yang sangat tinggi.

d. Uji Coba Terbatas

Produk yang sudah dihasilkan pada tahap pengembangan selanjutnya divalidasi oleh 6 validator yang meliputi ahli media, materi, dan bahasa. Setelah divalidasi oleh para ahli, kemudian produk diuji cobakan kepada guru dan siswa yang ada di Gugus V Kecamatan Buleleng. Tujuan uji coba produk ini yaitu untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif yang sudah dibuat.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Res	Butir Soal										Σx	n	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96
2	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98
3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48	50	96
4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	50	96
5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	45	50	90
6	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	41	50	82
Jumlah	28	27	28	28	29	26	29	29	27	28	279	300	93%

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel di atas, terlihat media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva sudah memperoleh indeks penilaian kepraktisan oleh guru secara keseluruhan dengan jumlah 93%. Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk sesuai dengan tabel 3.14, skor kepraktisan oleh guru berada dalam rentang 81% - 100%,

artinya produk yang dikembangkan termasuk ke dalam klasifikasi kategori sangat praktis. Jadi, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Gugus V Kecamatan Buleleng sangat praktis untuk digunakan.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Responden	$\sum x$ (butir 1-10)	Skor Max (n)	$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$
R1	49	50	98%
R2	47	50	94%
R3	47	50	94%
R4	50	50	100%
R5	50	50	100%
R6	45	50	90%
R7	50	50	100%
R8	50	50	100%
R9	48	50	96%
R10	50	50	100%
R11	46	50	92%
R12	46	50	92%
R13	45	50	90%
R14	50	50	100%
R15	50	50	100%
R16	45	50	90%
R17	47	50	94%
R18	48	50	96%
R19	46	50	92%
R20	42	50	84%
Jumlah	951	1000	95%

Bersumber pada hasil uji kepraktisan pada tabel di atas terlihat bahwa *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva memperoleh indeks penilaian kepraktisan oleh siswa secara keseluruhan sejumlah 95%. Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk sesuai dengan tabel 3.14, skor kepraktisan siswa berada pada rentang 81% - 100%, artinya produk yang dikembangkan termasuk ke dalam klasifikasi kategori sangat praktis. Sehingga, bisa dikatakan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Gugus V Kecamatan Buleleng sangat praktis digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dengan memanfaatkan teknologi digital. Salah satu inovasi yang digunakan adalah *Flipbook* berbantuan Canva, yang mampu menyajikan materi secara menarik melalui teks, gambar, video, dan soal interaktif. Media ini juga dilengkapi fitur ice breaking untuk menjaga fokus siswa, meskipun

memiliki kendala pada kestabilan jaringan.

Pengembangan *Flipbook* dilakukan menggunakan model D&D melalui tahap analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Hasil uji validitas oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan nilai sangat tinggi (0,97–0,98), sehingga media dinyatakan layak digunakan. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor 93% dan oleh siswa 95%, yang termasuk kategori sangat praktis.

Selain itu, guru dan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Flipbook*. Guru merasa terbantu dalam penyampaian materi, sedangkan siswa lebih termotivasi karena tampilan yang menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, *Flipbook* berbantuan Canva terbukti praktis dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman belajar siswa.

Penelitian ini diperkuat beberapa studi sebelumnya, yaitu penelitian oleh Bastian *et al.*, (2024b) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam mengembangkan *Flipbook* untuk materi bagian tumbuhan dinyatakan sangat valid. Nilai validasi keseluruhan media sebesar 92,5%

menunjukkan validitas *Flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Sehingga bisa disebutkan bahwa media interaktif sangat valid serta dapat digunakan. Selain itu, skor literasi siswa melalui media *Flipbook* 0,68 dengan kategori sedang dan 95% respon guru dengan kategori tinggi.

Penelitian lain oleh Citra *et al.*, (2025) juga menunjukkan bahwa dengan skor validasi media sejumlah 91,6% dan skor validasi materi sejumlah 92,5%, maka pembuatan bahan ajar *Flipbook* berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS dinyatakan sangat layak. Dengan skor respon siswa sebesar 86% dan skor respon guru sejumlah 90,3%. Dengan demikian, *Flipbook* berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar IPAS untuk mendukung pembelajaran lebih menarik dan interaktif di sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbantuan Canva dirancang dalam format digital yang memuat teks, gambar, video, serta latihan soal sesuai Kurikulum Merdeka. Hasil

validasi dari ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan kategori sangat valid (0,97–0,98), sehingga layak digunakan. Uji kepraktisan juga menunjukkan hasil sangat praktis, dengan skor 93% dari guru dan 95% dari siswa, yang berarti media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa.

Adapun saran yang diberikan yaitu: guru disarankan memanfaatkan media digital seperti *Flipbook* dalam pembelajaran; siswa diharapkan lebih aktif dan mandiri; sekolah perlu memberikan pelatihan penggunaan teknologi kepada guru; serta peneliti selanjutnya disarankan menguji keefektifan media untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bastian, R. D., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan *Flipbook* Berbantuan Canva Materi Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Sumberasri 02. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1826–1841.
- Citra, C., Ardhian, T., & Marwanti, E. (2025). PENGEMBANGAN

- BAHAN AJAR FLIPBOOK BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2).
- Goliah, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 15(1), 25–38.
- Hamali, S., Riswanto, A., Zafar, T. S., Handoko, Y., Sarjana, I. W. M., Saputra, D., ... & Sarjono, H. (2023). *Metodologi penelitian manajemen: pedoman praktis untuk penelitian & penulisan karya ilmiah ilmu manajemen*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ramadhani, N. A., & Suryanti. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan Wizer. Me Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(6).
- Sadiman, A. S. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Shabrina, A., Mufliva, R., Resminawati, W., & Eni, W. N. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Untuk Materi Pengukuran Satuan Panjang Di Kelas III Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 326–336.
- Tifani, S. R. D., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine *Flipbook* Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1033–1045.
- Warongsa, A., Hasyim, S. H., & Sahade, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi Kelas X Smk Negeri 1 Gowa. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(4), 1310–1320.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).