



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *FLIPBOOK* MENGUNAKAN APLIKASI *CANVA* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Reni Rahmawati¹, Indhira Asih Vivi Yandari², Sukirwan³,
Aan Subhan Pamungkas⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 11 Maret 2023

Revisi: 29 Maret 2023

Diterima: 3 September 2023

Diterbitkan: 31 Oktober 2023

Keywords:

Learning media, digital flipbook, thematic learning

Kata Kunci:

Media, digital flipbook, pembelajaran tematik

DOI :

10.31932/jppd.v9i2.2259

Surel Korespondensi:

renirahma0400@gmail.com

Abstract

This research is based on the problems found in students who have difficulty understanding thematic learning material and the lack of interest of students in learning is seen because during the learning process students only listen, see and record what is conveyed by the teacher. The results of research on the development of flipbook digital media are very useful and play an important role in learning activities at school so that students look enthusiastic and happy in learning. The purpose of this study was to determine the feasibility of the media and students' responses to digital flipbook learning media using the Canva application in thematic learning theme 3 sub-theme 2 healthy food for fifth grade elementary school students. This study uses the Research and Development (RnD) method according to Sugiyono with six stages of development namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial (limited). The results of this study were 1) validation by media experts obtained an average of 89% in the very feasible category, validation by material experts obtained an average of 86.11% in the very feasible category and validation by linguists obtained an average of 79% in the feasible category; 2) the response of students as a whole obtains 95% in a very good category.

Abstrak

Penelitian ini didasari dengan masalah yang ditemukan pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tematik dan terlihat minimnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran karena selama pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengarkan, melihat dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran digital flipbook menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 makanan sehat untuk peserta didik kelas V Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) yang dimodifikasi oleh sugiyono dengan enam tahapan pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk (terbatas). Hasil penelitian ini yaitu 1) validasi oleh ahli media memperoleh rata-rata 89% kategori sangat layak, validasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata 86,11% kategori sangat layak dan validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 79% kategori layak; 2) respons peserta didik secara keseluruhan memperoleh 95% dengan kategori sangat baik.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan suatu bangsa, oleh karena itu segala upaya dilakukan oleh setiap Negara

untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia ialah dengan penerapan kurikulum 2013 sebagai perbaikan

dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta kurikulum merdeka sebagai perbaikan dari kurikulum 2013. Namun, kurikulum merdeka karena baru pertama kali diterapkan dalam tahun ajaran 2022/2023 atau masa peralihan maka kelas yang melaksanakan kurikulum merdeka yaitu kelas satu dan empat, selain itu masih menggunakan kurikulum 2013.

Implementasi pembelajaran di sekolah tidak terlepas dengan adanya kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 2013 adalah perubahan dari kurikulum KTSP dan memiliki ciri khas dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu, menggunakan pendekatan saintifik serta penilaian yang autentik (Kamiludin & Suryaman, 2017).

Kurikulum 2013 didesain dengan tujuan untuk mempersiapkan generasi Indonesia agar mempunyai kemampuan hidup menjadi pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, afektif dan bisa berkontribusi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, serta peradaban dunia. Kurikulum 2013 menampilkan pembelajaran tematik

yang terintegrasi dan penilaian yang sungguh-sungguh.

Pembelajaran tematik melibatkan beberapa muatan pelajaran dengan menggunakan tema sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran bermakna ialah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki keunggulan dalam mengaitkan segala informasi secara utuh serta meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Pembelajaran tematik mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, hal itu tidak luput dari peran seorang guru.

Guru berperan sebagai pengajar dan fasilitator atau pemberi layanan terhadap proses belajar peserta didik. Dalam pembelajaran tematik seorang guru sebaiknya dapat mengembangkan model dan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, guru juga harus menyediakan media pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran dan

memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang telah disampaikan.

Media pembelajaran dirancang untuk memudahkan komunikasi dan kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga mudah untuk dipahami. Selain itu, media pembelajaran dirancang untuk memotivasi serta menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran *digital flipbook*.

Media pembelajaran *digital flipbook* adalah sebuah buku *digital* dengan tambahan gambar, teks, video, link dan suara yang menggunakan fitur seperti membuka buku nyata sehingga dapat memberikan hiburan bagi pembaca. Media *digital flipbook* ini dapat diakses melalui laptop, komputer, serta perangkat digital berbasis android dan IOS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan dengan salah satu guru kelas V di SD Islam Birru-L-Waalidain Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang, Kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Merdeka, Kurikulum Yayasan, dan Kurikulum

Depag (MDTA). Pembagian kurikulumnya yaitu pada tingkat kelas satu (1) menggunakan Kurikulum Merdeka dan Kurikulum Yayasan, kelas dua (2) dan tiga (3) menggunakan Kurikulum 2013, Kurikulum Yayasan dan kurikulum depag, kelas empat (4) menggunakan kurikulum merdeka, kurikulum Yayasan dan kurikulum depag, kelas lima (5) menggunakan kurikulum 2013, kurikulum Yayasan dan kurikulum depag, sedangkan pada kelas enam (6) hanya menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum Yayasan.

Permasalahan yang ditemukan pada sekolah tersebut, saat pembelajaran tematik di kelas lima (5), guru menemukan peserta didik yang mengalami kendala/kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, terlihat ada beberapa anak yang kurang perhatian ketika pembelajaran berlangsung, kurang antusias untuk belajar, tidak termotivasi dan anak terlihat cenderung mengantuk ketika dikelas. Hal tersebut dikarenakan ketika pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengarkan, melihat dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Peserta didik tidak diberikan

kesempatan aktif dalam belajar karena tidak ada fasilitas yang menunjang seperti media. Alasan yang dikatakan guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran ialah keterbatasan waktu, sarana dan jumlah peserta didik yang terlalu banyak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Puspita et al., 2021) dengan judul Rancang Bangun Media *E-Book Flipbook Interaktif* Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar, menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar dengan penggunaan media *digital* berbasis *flipbook* dan peserta didik yang belajar dengan penggunaan media konvensional. Dari rata-rata nilai respon pengguna peserta didik dan guru kelas V SD dengan bantuan media *digital* berbasis *flipbook* mendapatkan skor dengan kriteria 85,18% "sangat layak". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital* berbasis *flipbook* sangat berpengaruh terhadap tujuan dan peningkatan hasil belajar tematik dengan tema "Kegiatanku

dalam Menjaga Lingkungan Alamku" pada peserta didik kelas V SD.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan hasil observasi dilapangan, peneliti termotivasi untuk menggunakan media *digital flipbook* sebagai media pembelajaran tematik adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peneliti mengangkat pada tema 3 makanan sehat subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh. Hal tersebut menjadi tolak ukur peneliti untuk mengambil judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*". Penggunaan pengembangan media *digital flipbook* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi guru dan peserta didik, khususnya untuk menarik perhatian belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* atau R&D. Menurut Sugiyono (2015: 407) Metode penelitian dan pengembangan

(*Research and Development*) ialah metode penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dan dapat diuji keefektifan dari produk tersebut. Metode R&D menggunakan prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 409) dengan dimodifikasi menjadi enam (6) langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; dan (6) ujicoba produk (terbatas).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi tidak terstruktur, wawancara terstruktur, angket dan dokumentasi. Observasi tidak terstruktur dilakukan pada tahap prapenelitian yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran tematik dan kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran tematik. Pada wawancara terstruktur peneliti sudah menyiapkan instrumen wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Wawancara terstruktur digunakan untuk mewawancarai guru kelas V terkait analisis kurikulum dan analisis

kebutuhan media terkait pembelajaran tematik.

Selanjutnya instrumen angket atau kuesioner disebarkan kepada beberapa tim ahli seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan disebarkan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapannya terhadap kelayakan media *digital flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Data yang diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner akan diolah menjadi data kuantitatif. Sedangkan instrumen dokumentasi dilakukan untuk mengabadikan momen penelitian yang telah dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat hasil penelitian.

Pada tahap validasi desain oleh beberapa teori ahli bertujuan untuk mengukur valid atau tidak media yang dikembangkan. Pada lembar instrument validasi ini menggunakan skala *likert*. Penilaian berdasarkan kelayakan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon peserta didik dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Sumber: Purwanto, 2013:102)

Keterangan:

NP : Nilai presentase kelayakan yang diharapkan
R : Skor yang diperoleh
SM : Skor Maksimal
100% : Bilangan Tetap

Kriteria interpretasi skor presentase yang didapatkan dari uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Validasi Desain Produk

Presentase Pencapaian	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber: Sugiyono, 2015: 135)

Hasil penilaian oleh ahli kemudian diinterpretasikan tingkat kelayakannya sesuai Tabel 2, berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Uji Kelayakan Produk

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Cukup Layak
21 - 40	Kurang Layak
0 - 20	Tidak Layak

(Sumber: Ridwan, 2012: 89)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Birru-L-Waalidain yang bertempat di Jl, Qaryamah Musa Mulia Sujung Ilir, Kec Tirtayasa, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Penelitian dilakukan pada kelas V dengan jumlah 29 peserta didik. Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur

research and development (R&D) menurut Sugiyono (2015: 408). Hasil pelaksanaan melalui prosedur *research and development* dipaparkan sebagai berikut.

1. Potensi dan masalah

Potensi dan masalah pada penelitian ini diambil berdasarkan hasil analisis kurikulum dan analisis

kebutuhan. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi serta memahami kedalaman dan keluasan kompetensi yang harus dikembangkan dengan menjabarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada kurikulum agar menjadi sebuah indikator, sedangkan analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dari sekolah melalui observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tematik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa di SD Islam Birru-L-Waalidain bahwa ketika kegiatan pembelajaran guru terlihat tidak menggunakan alat bantu untuk mendukung kegiatan pembelajaran, oleh sebab itu sangat dibutuhkan bantuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi tidak terstruktur, wawancara, angket, dan

dokumentasi agar kebutuhan lapangan dapat menyesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan.

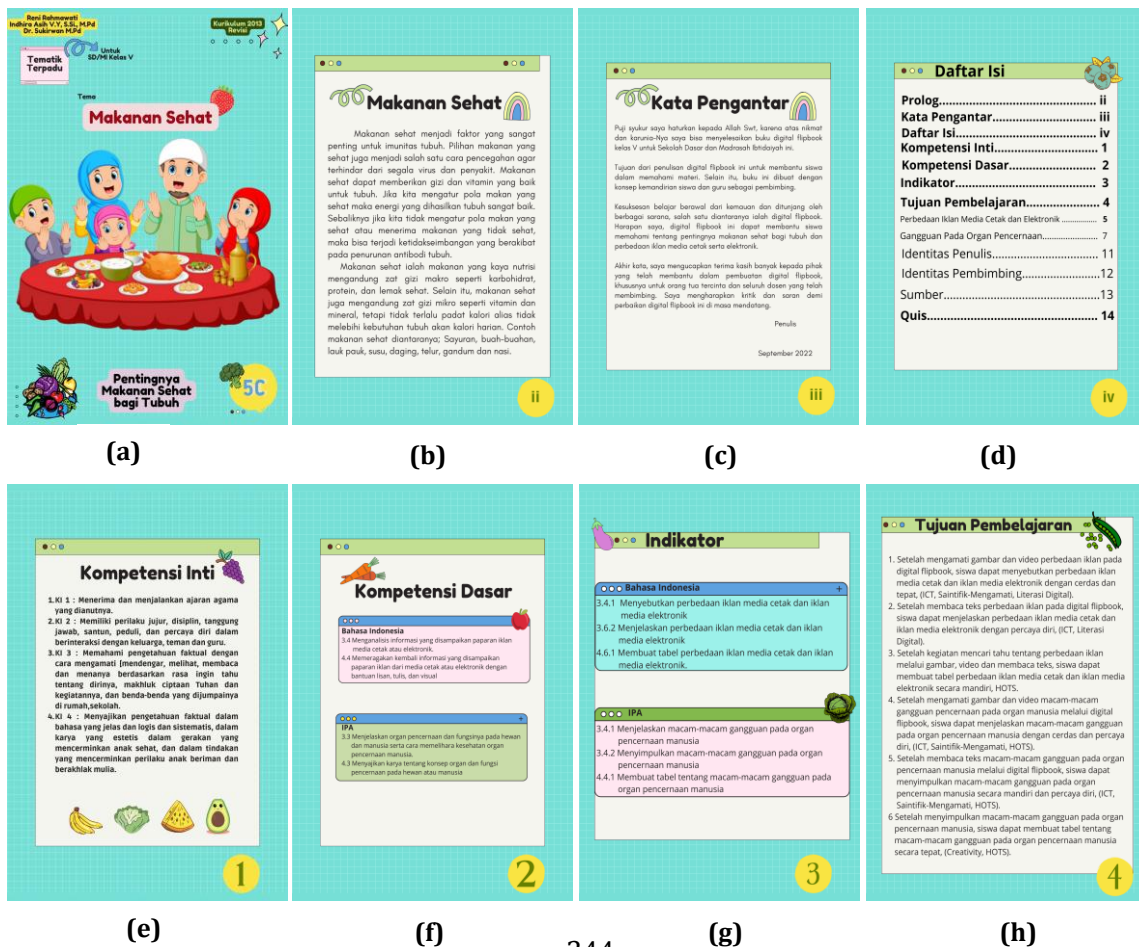
Permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran tematik di kelas lima (5) yakni peserta didik mengalami kendala/kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, terlihat ada beberapa anak yang kurang perhatian ketika pembelajaran berlangsung, kurang rasa antusias untuk belajar, tidak termotivasi dan anak terlihat cenderung mengantuk ketika di kelas. Hal tersebut dikarenakan ketika pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengarkan, melihat, dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Peserta didik tidak diberikan kesempatan aktif dalam belajar karena tidak ada fasilitas yang menunjang seperti media. Alasan yang dikatakan guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran ialah keterbatasan waktu, sarana, dan jumlah peserta didik yang terlalu banyak.

Berdasarkan penelitian dan hasil observasi di lapangan sebelumnya, peneliti termotivasi untuk merancang dan menggunakan media *digital*

flipbook sebagai media pembelajaran tematik adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peneliti mengangkat pada tema 3 makanan sehat subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh. Hal tersebut menjadi tolak ukur peneliti untuk mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”.

Pembuatan media digital flipbook menggunakan aplikasi canva sebagai desain awal, setelah itu dirubah dalam bentuk flipbook dengan tambahan fitur *heyzine* dan tambahan quis yang menggunakan aplikasi *wordwall*. Media digital flipbook memuat cover, prolog, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, identitas penulis, daftar pustaka, dan quiz. Adapun tampilan rancangan media digital flipbook, dapat dilihat pada Gambar 1.

3. Desain produk





Gambar 1. Tampilan Media Digital Flipbook (a) cover, (b) prolog, (c) kata pengantar, (d) daftar isi, (e) kompetensi inti, (f) kompetensi dasar, (g) indikator, (h) tujuan pembelajaran, (i,j,k,l,m,n) materi pokok, (o,p) identitas penulis, (q) daftar pustaka, dan (r) quiz.

Tahap desain produk ini peneliti memperhatikan desain gambar, komponen isi, bahasa,

materi dan pemilihan warna serta jenis huruf yang digunakan dalam

pembuatan desain pengembangan media *digital flipbook*.

4. Validasi desain

Peneliti melakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada pengembangan media

digital flipbook yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk untuk diujicoba kepada peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi ahli media, materi dan bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli

Uji Ahli	Aspek	Skor		Rata-rata	Kriteria Kelayakan
		Ahli 1	Ahli 2		
Ahli Media	Komunikasi Visual Rekayasa Media	100	95	88,63	Sangat layak
Ahli Materi	Kelayakan isi Kelayakan penyajian	80	75	86,11	Sangat layak
Ahli Bahasa	Bahasa	36	43	79	Layak

Hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 88,63, ahli materi memperoleh nilai rata-rata 86,11 dan ahli bahasa 79. Hasil penilaian ketiga validasi ahli tersebut mendapatkan kriteria kelayakan "Sangat Layak" dan "Layak".

5. Revisi desain

Setelah melakukan uji validasi, terdapat pula beberapa saran dan

komentar yang disampaikan oleh para ahli sehingga perlu merevisi kembali untuk menyempurnakan media, isi materi dan bahasa yang digunakan pada media *digital flipbook*. Bagian-bagian yang menjadi saran perbaikan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Daftar Saran dari Ahli

Ahli	Saran
Ahli Media	Tambahkan prolog tentang makanan sehat Berikan halaman pada slide Kompetensi inti menggunakan angka Rubah kontras warna dan perbesar huruf pada bagian gambar organ manusia
Ahli Materi	Menggunakan gambar terbaru
Ahli Bahasa	Perbaiki kalimat agar efektif Perbaiki penggunaan kata <i>di</i> sebagai kata depan

6. Uji coba produk (terbatas)

Media *digital flipbook* yang telah divalidasi dan melakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh tim ahli kemudian dilakukan ujicoba terbatas pada peserta didik kelas V di SD Islam Birru-L-Waalidain dengan jumlah 29 peserta didik. Pada ujicoba terbatas ini peserta didik diberikan angket dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dibuat oleh peneliti. pada saat uji coba di lapangan melibatkan 29 peserta didik kelas V SD Islam Birru-L-Waalidain dengan memperoleh penilaian rata-rata sejumlah 95% termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

7. Pembahasan Produk Akhir

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menampilkan media *digital flipbook* dan di sambungkan dengan proyektor, setelah peneliti menampilkan media tersebut terlihat bahwa peserta didik mulai tertarik dan penasaran terhadap media yang ditampilkan, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Martatiana, dkk. (2022: 45-46) bahwa *Flipbook* adalah

salah satu cara penyajian materi pembelajaran dalam bentuk virtual. *Flipbook* dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar yang sesuai dengan isi materi, animasi dengan berbagai warna, link, video dan suara latarbelakang untuk menarik perhatian peserta didik dan disenangi oleh peserta didik terlebih dalam pembelajaran abad ke-21 peserta didik harus terbiasa dengan penggunaan berbagai teknologi dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sangat aktif untuk bertanya dan mengajukan pendapat serta lebih mudah memahami materi yang terdapat pada media *digital flipbook*. Media *digital flipbook* juga sangat mudah untuk digunakan. Menurut Aprilia, dkk (2017: 80) kelebihan yang dapat dirasakan dalam penggunaan media *digital flipbook* ialah media sangat praktis dan mudah untuk diakses, materi mudah dipahami oleh peserta didik, karena terdapat bentuk visual seperti animasi dan gambar, meningkatkan minat baca peserta didik serta menjadikan peserta didik lebih aktif dan interaktif karena terdapat tampilan video dan kuis,

memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mudah dioperasikan kapan saja, selain memiliki kelebihan tentunya media *digital flipbook* yang peneliti kembangkan juga memiliki suatu kekurangan, yaitu media *digital flipbook* harus diakses menggunakan *komputer, laptop* dan *gadget* serta membutuhkan akses *internet* yang bagus.

Pembelajaran selesai peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau mengajukan pendapat, kemudian peneliti menampilkan sebuah kuis yang berbentuk *game interaktif* dan dapat diakses melalui *link*. Peneliti mengklik *link* kuis yang ditampilkan lewat *proyektor* dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab kuis tersebut dengan beberapa perwakilan peserta didik maju kedepan dan yang lainnya bantu memberikan jawaban. Pada tahap menyelesaikan kuis, ketika peserta didik memainkan kuis *game interaktif* bersama terlihat antusias semangat dalam mengerjakan soal bahkan sampai berebut untuk maju kedepan. Peserta didik terlihat semangat, karena mereka menganggap sedang

mengerjakan soal kuis tapi tidak merasakan kesulitan, karena konsep kuisnya seperti main *game* sehingga terlihat seru dan menyenangkan, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nisa (2022: 142) kelebihan dari *game interaktif* adalah memiliki berbagai fungsi dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian peserta didik karena seperti bermain *game* dan membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Selesai mengerjakan kuis, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengklik *link* media *digital flipbook* di rumah masing-masing menggunakan *gadget*. *Link* yang dapat diakses akan dikirimkan via grup *whatsapp* dan setelah itu peserta didik bisa mencoba memainkan kuis *game interaktif* di rumah dengan mengklik *link* yang berada dibagian akhir *slide*, selesai mengerjakan kuis tersebut peserta didik mengirimkan hasilnya melalui grup *whatsapp*. Saat ini anak-anak usia sekolah dasar suka bermain *game* menggunakan *gadget*, hal ini dapat dijadikan sebagai inovasi bagi guru untuk alat bantu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital agar anak dapat merasakan belajar dengan senang.

Peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas V mereka dapat memperoleh pengetahuan baru tentang media *digital flipbook* yang ditampilkan dengan berbagai macam animasi seperti teks, gambar dan video, memahami isi materi dan terlihat antusias serta semangat belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan menurut Diena (Yusuf *et al.*, 2022: 8316) *flipbook* adalah jenis animasi yang terdiri dari buku yang bergerak. Kelebihannya dapat dibuka perhalaman, didukung dengan animasi, video, teks dan gambar yang berhubungan dengan konteks materi, selain itu media *digital flipbook* dapat diakses melalui perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya, selain memiliki kelebihan tentunya media *digital flipbook* juga memiliki sebuah kekurangan, yaitu media ini dapat diakses menggunakan komputer dan media elektronik lainnya yang memiliki akses internet, ukuran medianya sangat kecil jadi tidak bisa digunakan secara berkelompok terkecuali media ditampilkan dengan alat bantuan seperti *proyektor*, hal ini sama dengan pendapat menurut Ramadhina, (2022:

7272) adanya kekurangan pada media *digital flipbook* dimana media ini hanya bisa diakses secara online, artinya peserta didik membutuhkan akses internet untuk menggunakan media.

Hasil penelitian yang dilakukan bahwa pengembangan media *digital flipbook* sangat bermanfaat dan berperan penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga peserta didik terlihat antusias dan senang dalam belajar.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan media *digital flipbook* menggunakan aplikasi *canva* yang dilakukan peneliti diperoleh hasil simpulan sebagai berikut.

1. Hasil validasi oleh ahli media 1 dan 2 memperoleh penilaian sebesar 88,63, sedangkan untuk validasi oleh ahli materi 1 dan 2 memperoleh penilaian sebesar 86,11, kemudian untuk hasil validasi oleh ahli bahasa 1 dan 2 memperoleh penilaian sebesar 79. Dari hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk media *digital flipbook* layak digunakan.

2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *digital flipbook* menggunakan aplikasi *canva* pada saat uji coba di lapangan melibatkan 29 peserta didik kelas V SD Islam Birru-L-Waalidain dengan memperoleh penilaian rata-rata sejumlah 95% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. Jurnal Penelitian Guru Indonesia. 7(1),142.

Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Puspita, E. I., dkk. (2021). *Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar*. Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa). 1(2), 65–84.

Ramadhina, S. R., (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 6(4), 7272.

Ridwan. (2012). *Dasar-dasar statistika*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv

Syamsudin, A. (2014). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 3(1), 404.

Yusuf, N., Dkk. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 6(5), 8316.

Daftar Pustaka

Aprilia, T. Dkk. (2017). *Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan. 15 (2), 80.

Budiaji, W. (2013). *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert*. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan. 2 (2), 129.

Herlina, V. 2019. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). *Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013*. Jurnal Prima Edukasia. 5(1), 58–67.

Martatiana, D. R., Dkk. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. 8(1), 45-46.

Nisa, M. A., & Ratnawati, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game*