

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA MATERI PETA KELAS 4 SDI KREATIF THE NAFF KOTA KEDIRI

Maulidina Miftakhu Risqina¹, Mumun Nurmilawati², Novi Nitya Santi³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

risqinadina@gmail.com¹, mumunnurmila68@gmail.com², novinitya@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran IPAS di kelas IV SDI Kreatif The Naff Kota Kediri masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media PowerPoint, sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan hasil belajar belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran flipbook berbasis aplikasi Canva pada materi peta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas IV. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes hasil belajar, sedangkan analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook memperoleh tingkat kevalidan sebesar 98% dari ahli materi dengan kategori sangat valid dan 81,94% dari ahli media dengan kategori valid. Aspek kepraktisan memperoleh persentase sebesar 84,09% berdasarkan respons guru dan 83,71% berdasarkan respons siswa, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Selain itu, hasil analisis keefektifan menunjukkan ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis Canva merupakan media yang valid, praktis, efektif, serta layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS pada materi peta kelas IV sekolah dasar karena mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Flipbook, Canva, Media Pembelajaran, IPAS, Materi Peta.

Abstract

Science and Social Studies (IPAS) instruction for fourth-grade students at SDI Kreatif The Naff, Kediri City, remains dominated by lecture-based methods using PowerPoint presentations; consequently, student enthusiasm is low, and learning outcomes are suboptimal. This situation highlights the need for instructional media that are more innovative and interactive, capable of fostering greater student engagement. This study aimed to develop a Canva-based flipbook for the topic of maps and to assess its validity, practicality, and effectiveness in supporting fourth-grade IPAS instruction. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through interviews, questionnaires, and learning outcome tests, while analysis was conducted using both quantitative and qualitative approaches based on validity, practicality, and effectiveness criteria. The results indicated that the flipbook achieved a validity score of 98% from subject matter experts (categorized as "highly valid") and 81.94% from media experts (categorized as "valid"). Regarding practicality, the medium scored 84.09% based on teacher feedback and 83.71% based on student feedback, both falling into the "highly practical" category. Furthermore, the effectiveness analysis revealed a 100% student mastery rate, classifying the medium as "highly effective." Based on these findings, it is concluded that the Canva-based flipbook is a valid, practical, and effective instructional tool suitable for use as an alternative method for teaching map-related topics in fourth-grade elementary school, as it enhances both the quality of the learning process and student learning outcomes.

Keywords: Flipbook, Canva, Learning Media, IPAS (Natural and Social Sciences), Map Materials.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan yang aktif, bermakna, dan kontekstual. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas IV adalah materi peta. Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami konsep-konsep seperti pengertian peta, fungsi peta, unsur-unsur peta, simbol, legenda, arah mata angin, serta skala. Penyampaian materi tersebut memerlukan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang bersifat visual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDI Kreatif The Naff Kota Kediri, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan media PowerPoint yang cenderung bersifat tekstual. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, minat membaca sumber belajar masih rendah, serta pemahaman terhadap materi peta belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah flipbook. Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta tautan interaktif dalam satu media pembelajaran. Melalui aplikasi Canva, flipbook dapat dirancang dengan tampilan yang menarik, dilengkapi video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital sehingga lebih fleksibel digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital, termasuk flipbook, mampu meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar, serta hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian mengenai pengembangan media flipbook berbasis Canva pada materi peta untuk siswa

sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis Canva yang disesuaikan dengan karakteristik materi peta dan kebutuhan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tujuan penelitian adalah menghasilkan media pembelajaran flipbook berbasis Canva yang memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi peta kelas IV SDI Kreatif The Naff Kota Kediri.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif Branch, R. M. (2010).

Penelitian dilaksanakan di SDI Kreatif The Naff Kota Kediri pada bulan Maret sampai Juli 2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik dan uji coba luas yang melibatkan 35 peserta didik.

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran pada materi peta. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media PowerPoint, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Tahap Design meliputi penyusunan rancangan media flipbook, penyusunan materi, desain tampilan, pemilihan gambar, video pembelajaran, kuis, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai rancangan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum direvisi berdasarkan saran validator. Selanjutnya pada tahap Implementation, media yang telah dinyatakan layak diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifannya. Tahap terakhir, yaitu Evaluation, dilakukan melalui analisis hasil validasi, respons pengguna, serta hasil belajar peserta didik sebagai dasar penyempurnaan produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, validasi ahli media, respons guru, dan respons peserta didik. Tes hasil

belajar diberikan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran flipbook. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Angket dalam penelitian ini menggunakan 4 bentuk alternatif jawaban, yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, “sangat tidak sesuai”, oleh sebab itu, sebelum dilakukan analisis, peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban kemudian peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut (sugiyono 2013):

$$\text{Skor ahli} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan presentase kemudian dikembangkan kualifikasi kriteria hasil validasi menurut Akbar Sa'dun (2015) sesuai dengan tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi

Kriteria Pencapaian Nilai	Kategori	Keputusan Uji
76,00-100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
51,00 – 75,00	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi
26,00 – 50,00	Kurang Valid	Boleh digunakan, dengan revisi besar
01,00 – 25,00	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

Berikutnya untuk menghitung presentase nilai dari skor hasil angket guru menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Mengubah skor hasil angket menjadi bentuk kuantitatif dengan mengacu pada pedoman penilaian skala likert yang telah ditentukan. Hasil akhir dinyatakan dalam bentuk persentase dan dikelompokkan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

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

Sumber : Diadaptasi dari (Sofnidar & Yuliana, 2018)

Selanjutnya, rumus yang digunakan untuk menghitung presentase hasil angket respon siswa menurut Akbar (2017) dalam Saraswati et al. (2025), sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{TS}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Presentase kepraktisan angket siswa
- TS = Total Skor yang diperoleh dengan memilih jawaban "YA"
- S_{max} = Skor maksimal

Kriteria Analisa kepraktisan menurut Sugiyono (2019) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Analisis Kepraktisan

Interval rata-rata skor	Kriteria
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Tidak praktis
0%-20%	Sangat tidak praktis

Sumber: Sugiyono (2019)

Menurut Sugiyono (2019) dikatakan praktis jika hasil respon guru dan siswa mencapai 61,00%-100,00% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Keefektifan diukur menggunakan penilaian hasil belajar (post-test) siswa. Berikut merupakan langkah-langkah untuk mengukur keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil post-test siswa.

Menghitung skor hasil post-test siswa. Jawaban siswa dikoreksi sesuai dengan kunci jawaban, kemudian dihitung skor yang diperoleh masing-masing siswa.

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Menghitung rata-rata hasil belajar secara menyeluruh menggunakan rumus yang diadopsi dari (Sofnidar & Yuliana, 2018) sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan klasikal

n = Jumlah siswa tuntas belajar

N = Jumlah siswa

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Produk

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran flipbook dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya terkait materi peta kelas IV SDI Kreatif The Naff Kota Kediri. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dengan dukungan media pembelajaran yang terbatas, yaitu penggunaan PPT atau video pembelajaran. Situasi ini mengakibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang kurang optimal serta menimbulkan kebosanan, sehingga menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi peta.

Pengembangan media pembelajaran flipbook didasarkan pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, yang cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, menarik, penuh warna, dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran flipbook dilengkapi dengan berbagai komponen pendukung, seperti gambar, animasi, video pembelajaran, kuis interaktif, dan permainan edukatif untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase kevalidan sebesar 98% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta memiliki penyajian dan penggunaan bahasa yang tepat.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli materi	98%	Sangat valid
2.	Ahli media	81,94%	Sangat valid

Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 81,94% dengan kategori valid, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, navigasi, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 84,09% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Adapun hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 83,71% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah dipahami, menarik perhatian siswa, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 6. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook*

No.	Data	Skor	Kategori
1.	Angket respon guru	84,09%	Sangat praktis
2.	Angket respon siswa	83,71%	Sangat praktis

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mumu Muhammad, Dian Rahadia, dan Erna Retna Safitri (2018) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital book berbasis Android efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Arab. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Aqidatul Izza (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan E-Book (Flipbook Maker) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis flipbook merupakan alternatif media yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi peta.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook memiliki kesesuaian yang sangat baik. Media ini dinilai selaras dengan tujuan pembelajaran, menyajikan materi yang mudah dipahami, memiliki antarmuka yang menarik, serta mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran flipbook dalam proses pembelajaran juga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak terkait sistem pernapasan manusia melalui presentasi visual seperti gambar dan simbol. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif ke dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook pada materi peta memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 98% (sangat valid), validasi ahli media sebesar 81,94% (valid), kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 84,09% (sangat praktis), respon siswa sebesar 83,71% (sangat praktis) dan keefektifan uji coba terbatas 100% (sangat efektif), serta uji coba luas 100% (sangat efektif).

Tabel 7. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran *Flipbook*

No.	Data	Presentase KKM	Kategori
1.	Terbatas	100%	Sangat efektif
2.	Luas	100%	Sangat efektif

Media pembelajaran flipbook dikembangkan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi peta kelas IV SDI Kreatif The Naff Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan dukungan media yang terbatas, seperti PowerPoint dan video pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang optimal, siswa mudah merasa bosan, serta berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi peta. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran flipbook dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, penuh warna, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, flipbook dilengkapi dengan

berbagai komponen pendukung, seperti gambar, animasi, video pembelajaran, kuis interaktif, serta permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis aplikasi Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta menggunakan bahasa dan penyajian yang tepat. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 81,94% dengan kategori valid, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, navigasi, serta kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain memiliki tingkat validitas yang tinggi, media pembelajaran flipbook juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket respon guru yang memperoleh persentase sebesar 84,09% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Selain itu, hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 83,71% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah dipahami, menarik perhatian siswa, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Keefektifan media juga terlihat dari hasil uji coba yang menunjukkan ketuntasan belajar mencapai 100% baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peta. Penyajian materi yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa integrasi berbagai unsur media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Mumu Muhammad, Dian Rahadia, dan Erna Retna Safitri (2018) menunjukkan bahwa media digital book berbasis Android efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu, penelitian Aqidatul Izza (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan E-Book (Flipbook Maker) sangat efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis flipbook mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi peserta didik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengembangan dan pengujian, media pembelajaran flipbook pada materi peta telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 98% (sangat valid), validasi ahli media sebesar 81,94% (valid), kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 84,09% (sangat praktis), respon siswa sebesar 83,71% (sangat praktis), serta keefektifan yang ditunjukkan oleh ketuntasan belajar sebesar 100% pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook berbasis aplikasi Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran IPAS sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif flipbook pada materi peta kelas IV SDI Kreatif The Naff Kediri. Pada aspek kevalidan media dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 81,94% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, bahasa, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Aspek kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil angket respons guru dan siswa. Respons guru memperoleh persentase sebesar 84,09% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons siswa memperoleh persentase sebesar 83,71% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan motivasi belajar siswa.

Aspek keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran flipbook. Nilai rata-rata pretest pada uji coba luas sebesar 48,96 meningkat menjadi 90,8 pada posttest, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 100% kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media

pembelajaran flipbook mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi peta.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif flipbook sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi peta. Kedua, Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti komputer, LCD proyektor, Interactive Flat Panel (IFP), serta akses internet yang stabil. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif flipbook pada materi atau mata pelajaran lain dengan cakupan yang lebih luas. Penelitian juga dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan model pengembangan lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Izza, A. (2018). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran*.
- Muhammad, M., Rahadian, D., & Safitri, E. R. (2018). Penggunaan digital book berbasis android untuk pada pelajaran bahasa arab. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Sofnidar, & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media melalui aplikasi adobe flash dan photoshop berbasis pendekatan saintifik. *JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR*, 3(2), 257–275.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). CV Alfabeta.