



## Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1

Bima Fajar Prastowo<sup>1</sup>, Muhamad Basori<sup>2</sup>, Ita Kurnia<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

[bima17april@gmail.com](mailto:bima17april@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhamadbasi@unpkediri.ac.id](mailto:muhamadbasi@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[itakurnia@unpkediri.ac.id](mailto:itakurnia@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This study aims to develop a learning medium in the form of a Canva - based *flipbook* to improve students' literacy skills on the topic of Harmony in Ecosystems in Grade V at SDN Ngronggot 1. The background of this research is the low level of reading - writing literacy and digital literacy among students, caused by the use of conventional and less interactive learning media. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, practicality questionnaires, as well as pretest and posttest assessments. The results showed that the Canva-based *flipbook* media was considered highly valid (average validation score of 89%), highly practical (practicality score of 90.25%), and effective in improving learning outcomes and student literacy, with an N-gain score of 0.721 in the limited trial and 0.703 in the wider trial (high category). The conclusion of this study is that the Canva-based *flipbook* media is suitable for use as a learning tool that optimally supports the improvement of students' literacy skills.

**Keywords:** Learning Media, *Flipbook*, Canva, Literacy, Ecosystem

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* berbasis Canva guna meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas V SDN Ngronggot 1. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya literasi baca tulis dan literasi digital peserta didik akibat penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, angket kepraktisan, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* berbasis Canva dinyatakan sangat valid (rata - rata validasi 89%), sangat praktis (kepraktisan 90,25%), dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta literasi peserta didik, dengan nilai N-gain 0,721 pada uji coba terbatas dan 0,703 pada uji coba luas (kategori tinggi). Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *flipbook* berbasis Canva layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung peningkatan literasi peserta didik secara optimal.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Flipbook*, Canva, Literasi, Ekosistem

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peranan yang sangat penting sebagai fondasi dalam pembentukan karakter, pengembangan ilmu pengetahuan, serta keterampilan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin kompleks. Menurut Suyanto & Asep (2019), pendidikan merupakan proses yang terencana untuk menciptakan



lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik tumbuh dan berkembang secara aktif, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan hidup, maupun pembentukan karakter. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, tantangan yang dihadapi pada era digital ini semakin beragam, tuntutan transformasi serta inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih adaptif terhadap perubahan global serta peningkatan kecakapan literasi peserta didik.

Salah satu kompetensi dasar yang sangat diperlukan oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ini adalah kemampuan literasi, baik literasi baca tulis maupun literasi digital. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021), menyatakan bahwa literasi merupakan pondasi utama dalam proses pembelajaran. Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, kemampuan literasi baca tulis dan literasi digital menjadi dua aspek penting yang saling mendukung, terutama ketika peserta didik dihadapkan pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau konseptual, seperti materi Harmoni dalam Ekosistem dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi peserta didik sekolah dasar, khususnya literasi baca tulis dan literasi digital, masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi dan wawancara di SDN Ngronggot 1, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, LKS, dan gambar yang kurang interaktif dan tidak relevan dengan konteks digital yang sedang berkembang. Penyampaian materi belum memanfaatkan teknologi secara optimal, cenderung tidak menarik minat peserta didik. Materi seperti Harmoni dalam Ekosistem, yang mencakup konsep ekosistem, interaksi antara komponen biotik dan abiotik, serta pentingnya keseimbangan lingkungan, menjadi sulit dipahami oleh peserta didik jika disampaikan tanpa bantuan media pembelajaran yang visual, konkret, dan interaktif. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik menurun dan kemampuan literasi mereka tidak berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut diperkuat oleh data hasil evaluasi belajar yang menunjukkan bahwa dari 40 peserta didik kelas V, hanya 9 peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 31 peserta didik lainnya belum tuntas. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam dan belum mendukung pengembangan keterampilan literasi secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan menyajikan materi dalam



format yang menarik, mudah dipahami, dan selaras dengan perkembangan teknologi.

Salah satu alternatif solusi yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran digital interaktif seperti *flipbook*. *Flipbook* digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menampilkan materi layaknya buku cetak tetapi dalam bentuk digital, yang memungkinkan halaman dibalik secara virtual dan dilengkapi elemen teks, gambar, animasi, suara, dan video. *Flipbook* dapat dirancang melalui platform Canva, yaitu platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur dan template edukatif yang mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun peserta didik. Dengan mengintegrasikan Canva dan platform digital seperti Publuu, *flipbook* tidak hanya menarik dari sisi visual, tetapi juga interaktif, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri. Media seperti ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya serap materi, serta mengembangkan keterampilan literasi peserta didik secara menyeluruh.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik. Penelitian oleh Reni Rahmawati dkk., (2023), menunjukkan bahwa media *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran tematik sekolah dasar dan mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain oleh Putra & Dewi (2020), menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pemahaman konsep - konsep sains yang bersifat abstrak. Demikian pula, Prastowo (2019), mengemukakan bahwa media *flipbook* dapat mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Namun, dari hasil telaah terhadap sejumlah studi tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan media *flipbook* berbasis Canva yang secara spesifik ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dan literasi digital pada materi Harmoni dalam Ekosistem masih belum banyak dilakukan, terutama di tingkat sekolah dasar. Di sinilah letak kontribusi penelitian ini, yakni merancang dan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva untuk membantu peserta didik memahami materi IPAS sekaligus mengembangkan literasi mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V SDN Ngronggot 1 ?

Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V SDN Ngronggot 1 ?



## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berupa *flipbook* berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi pada materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V SDN Ngronggot 1. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel, yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan sesuai kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Tahap pertama adalah analisis (*Analysis*), dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik peserta didik dan guru dalam pembelajaran IPAS materi Harmoni dan Ekosistem. Kegiatan analisis meliputi observasi pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru guna mengetahui hambatan dan kebutuhan media inovatif, serta penyebaran angket kepada peserta didik untuk memetakan minat, motivasi, dan tantangan dalam belajar. Seluruh temuan dari tahap ini dijadikan dasar dalam merumuskan spesifikasi serta desain awal media *flipbook* digital yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah desain (*Design*), yang berfokus pada perencanaan sistematis agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Peneliti menyusun capaian pembelajaran, tujuan, dan indikator pembelajaran, serta merancang alur materi secara sistematis. Desain media mencakup storyboard, layout, komposisi teks dan gambar, serta pemilihan ilustrasi dan fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media didesain dalam format PDF interaktif yang siap dikonversi menjadi *flipbook* digital.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), merupakan proses pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dirancang. Media dikembangkan menggunakan platform Canva, dilengkapi teks, gambar, ilustrasi warna, ikon, dan infografis untuk memperkuat isi dan memperjelas konsep. Setelah produk selesai, file PDF interaktif dikonversi ke format *flipbook* digital melalui platform Publuu agar tampil menyerupai buku cetak yang interaktif. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi. Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai bahan revisi untuk penyempurnaan produk.

Tahap keempat adalah implementasi (*Implementation*), dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 10 peserta didik untuk mengetahui respons awal, kepraktisan, dan efektivitas media secara terbatas. Guru juga diminta memberikan tanggapan terhadap penggunaan media. Selanjutnya, uji coba luas melibatkan 30 peserta didik untuk menguji keberfungsiannya media dalam skala yang lebih besar. Pada tahap



ini, peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan *flipbook*, kemudian mengerjakan pretest dan posttest sebagai instrumen untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Guru dan peserta didik juga diminta mengisi angket kepraktisan setelah proses pembelajaran selesai.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*), dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan revisi produk, berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi serta hasil uji coba. Sedangkan evaluasi sumatif mencakup analisis hasil pretest dan posttest, serta tanggapan dari guru dan peserta yang didik melalui angket, sebagai bentuk penilaian menyeluruh terhadap ketercapaian tujuan pengembangan media.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngronggot 1, Kecamatan Ngronggot, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, mulai dari bulan November 2024 hingga Juni 2025. Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan literasi peserta didik pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Subjek penelitian terdiri dari 40 peserta didik kelas V, dengan pembagian 10 peserta didik pada uji coba terbatas dan 30 peserta didik pada uji coba luas. Selain itu, dua orang ahli berperan sebagai validator, yakni satu dosen ahli materi dan satu dosen ahli media.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, dilakukan observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran serta kondisi awal peserta didik. Pengembangan media dilakukan sesuai dengan hasil analisis tersebut, lalu divalidasi oleh dua ahli dengan menggunakan validasi angket. Setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan validator, media diuji kepraktisan dan keefektifannya melalui implementasi pembelajaran di kelas. Instrumen pengumpulan data meliputi validasi angket ahli materi dan media, angket kepraktisan guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi dianalisis dengan menghitung persentase skor dari para ahli untuk menentukan tingkat kevalidan media. Data uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik, yang dianalisis dalam bentuk persentase untuk menilai kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest, analisis ketuntasan klasikal, serta perhitungan nilai N-gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi peserta didik setelah penggunaan media. Seluruh proses analisis dilakukan secara sistematis dan logis untuk memastikan bahwa *flipbook* berbasis Canva yang dikembangkan valid,



praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi peserta didik kelas V pada materi Harmoni dalam Ekosistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva pada materi Harmoni dalam Ekosistem untuk peserta didik kelas V SD. Uji kelayakan dilakukan melalui pengujian aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Berikut adalah hasil temuan berdasarkan uji coba yang telah dilakukan.

### 1. Deskripsi Produk Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flipbook* digital berbasis Canva untuk materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V SDN Ngronggot 1. *Flipbook* ini terdiri dari 22 halaman, memuat deskripsi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, konsep ekosistem, komponen biotik - abiotik, rantai makanan, jaring - jaring makanan, transformasi energi, hingga peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Media visual berisi ilustrasi berwarna, ikon, infografis, serta fitur navigasi interaktif untuk memudahkan eksplorasi materi oleh peserta didik. Media ini dikembangkan di Canva, diekspor ke PDF interaktif, lalu dikonversi menjadi *flipbook* digital menggunakan platform Publue agar peserta didik dapat merasakan pengalaman membaca seperti buku asli.

### 2. Hasil Uji Kevalidan

Media divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert. Berikut adalah hasil uji kevalidan :

Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan

No.	Aspek	Nilai
1.	Validasi Media	86%
2.	Validasi Materi	92%
	Jumlah Nilai	178%
	Rata - Rata	89%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva masuk dalam kategori "sangat valid".

### 3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon setelah media digunakan dalam pembelajaran baik oleh guru maupun peserta didik saat uji coba terbatas maupun uji coba luas. Berikut adalah hasil uji kepraktisan :

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

No.	Aspek	Nilai
1.	Guru	90%
2.	Peserta Didik	90,5%
	Jumlah Nilai	180,5%
	Rata - Rata	90,25%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva masuk dalam kategori "sangat praktis".



#### 4. Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan diukur dari peningkatan nilai pretest - posttest, ketuntasan klasikal, dan N-gain pada dua tahap uji coba : terbatas (10 peserta didik) dan luas (30 peserta didik).

##### a. Uji Coba Terbatas

Jenis Tes	Nilai Rata - Rata
Pretest	67,6
Posttest	91,6
Peningkatan	24%
Ketuntasan Klasikal	100%
N-gain	0,721 (kategori tinggi)

##### b. Uji Coba Luas

Jenis Tes	Nilai Rata - Rata
Pretest	64,4
Posttest	86,67
Peningkatan	22,27%
Ketuntasan Klasikal	100%
N-gain	0,703 (kategori tinggi )

Data ini menunjukkan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media pada kedua tahap uji coba.

Peningkatan nilai posttest lebih dari 20%, seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKTP ( $\geq 75$ ), serta skor N-gain yang berada pada kategori tinggi, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan literasi baca tulis dan literasi digital peserta didik. Penggunaan *flipbook* mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, memfasilitasi diskusi kelompok, serta menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan penalaran ilmiah peserta didik terhadap konsep ekosistem.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *flipbook* berbasis Canva sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi *Harmoni dalam Ekosistem*. Validitas media yang tinggi menunjukkan bahwa konten dan desain sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik SD. Kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi peserta didik, hal ini sangat penting untuk pembelajaran tematik yang seringkali menuntut pemahaman konsep secara visual dan kontekstual. Sementara itu, efektivitas penggunaan *flipbook* terlihat dari adanya peningkatan yang signifikan pada nilai posttest dibandingkan pretest, seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), skor N-gain yang tinggi menunjukkan peningkatan keterampilan literasi yang optimal, baik dalam membaca, menganalisis, dan menulis, maupun kemampuan peserta didik dalam mengelola informasi digital dan teknologi.



## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi pada materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas V SDN Ngronggot 1, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan dan mencapai tujuan penelitian dengan baik. Media ini terbukti layak, bermanfaat, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran, memberikan kemudahan akses, tampilan visual yang menarik, serta materi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Penggunaan *flipbook* mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat keterampilan literasi baca tulis dan literasi digital, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang selama ini dianggap abstrak atau sulit dipahami secara konvensional. Penerapan *flipbook* di kelas telah memberikan dampak positif terhadap antusiasme belajar peserta didik, mereka menjadi lebih aktif, mampu memahami konsep ekosistem secara mendalam, serta menunjukkan kebiasaan belajar baik secara mandiri maupun kolaboratif dengan teman. *Flipbook* ini juga memfasilitasi berbagai gaya belajar, sehingga pembelajaran terasa lebih interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan media ini tidak terlepas dari proses pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, implementasi di kelas, hingga evaluasi berdasarkan umpan balik guru dan peserta didik sehingga *flipbook* berbasis Canva dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan mendukung transformasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan pencapaian penelitian ini dan mempertimbangkan manfaat serta kemudahan media *flipbook* digital berbasis Canva, sangat disarankan agar para guru secara aktif memanfaatkan media ini sebagai salah satu strategi pembelajaran yang variatif dan efektif, baik untuk pembelajaran tatap muka di kelas maupun secara online. Penggunaan *flipbook* digital diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan mendorong peserta didik agar semakin antusias serta termotivasi untuk mengeksplorasi dan menggunakan media ini, baik secara mandiri maupun berkelompok. Dengan demikian, peserta didik dapat memperkuat keterampilan literasi dan pemahaman materi secara lebih mendalam, serta membangun kebiasaan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Agar inovasi ini dapat berjalan optimal dan berkelanjutan, sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh melalui penyediaan sarana teknologi yang memadai serta pelatihan bagi guru, sehingga penggunaan media digital dapat diimplementasikan dengan efektif. Peneliti dan pengembang media selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan pengembangan *flipbook* pada berbagai materi dan tingkat kelas yang berbeda, serta menambahkan fitur interaktif agar pembelajaran semakin menarik dan dinamis. Kolaborasi antara guru, sekolah, peserta didik, orang tua, dan



masyarakat sangat diperlukan untuk membangun budaya literasi dan pembelajaran berbasis digital yang adaptif, sehingga transformasi pendidikan berbasis teknologi dapat terwujud secara berkelanjutan baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aegustinawati, N., & Sunarya, R. (2023). Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 55–63.
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.S
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Bhayangkari, I. P., Sintiani, D. P., & Aeni, A. N. (2024). Penggunaan Flipbook Pintar dalam Meningkatkan Minat Literasi Siswa Sekolah Dasar. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 935–937. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3524>
- Fadilah, S., Rachmadtullah, R., & Rahmawati, Y. (2023). Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. Jakarta: Pustaka Literasi Nusantara.
- Fitriani, R. (2019). Pembelajaran Ekosistem Berbasis Lingkungan. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O., & Oemar, H. (2020). Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Istiqlal, M. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 78-89.
- Jediut, Y., Wulandari, T., & Hartini, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 30–38.
- Kemdikbud. (2018). Ekosistem dan Lingkungan Hidup. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbud. (2019). Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbudristek. (2021). Kurikulum Merdeka: Buku Guru dan Buku Siswa IPAS Kelas V. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2021). Literasi Digital dalam Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kuswanto, H., & Radiansah, D. (2018). Peran Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 20–27.
- Lestari, S. (2020). Instrumen Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge University Press.



- Muqdamien, A., dkk. (2021). Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam Pendidikan. Malang: Literasi Nusantara.
- Musfiroh, T. (2018). Strategi Pembelajaran di SD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nabila, S., Putri, A., & Yuniarti, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 15–25.
- Ningsih, F. (2021). Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 80–88.
- Ningsih, F. (2022). Desain Media Pembelajaran Digital Menggunakan Canva di Sekolah Dasar. Jakarta: EduTech Press.
- Ningsih, S. (2019). Literasi Digital dalam Pembelajaran. Surabaya: Unesa Press.
- Ningsih, S. (2020). Pentingnya Literasi dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 23-34.
- Ningsih, S. (2021). Pemanfaatan Canva dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 88-99.
- Nugroho, A. (2018). Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 77-85.
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo, A. (2019). Pengembangan Media Flipbook untuk Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 112-120.
- Putra, R. A., & Dewi, P. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 45–53.
- Rachmadtullah, R., dkk. (2020). Literasi Digital dan Baca Tulis di Era Teknologi. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahma, N. (2021). Analisis N-Gain dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 134-142.
- Rahmawati, R., Yandari, I. A. V., Sukirwan, & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa (JPDP)*, 9(2), 337–350. <Https://Doi.Org/10.31932/Jpdp.V9i2.2259>
- Rahmia, N. (2020). Komitmen Guru dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Pendidikan Guru*, 6(1), 55-66.
- Rejeki, S., Hidayat, S., & Fitriani, N. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk SD. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2017). Literasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2018). Indikator Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 67-78.



- Riyana, C. (2019). Literasi dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 123-134.
- Riyana, C. (2020). Canva sebagai Media Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.
- Rizkiyah, M. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis situs web Canva pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember). UIN KHAS Repository.
- Sadiman, A. S., dkk. (2017). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., et al. (2019). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Santoso, D. (2019). Flipbook Digital untuk Pembelajaran Realistik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 101-112.
- Sari, D. P., & Rahmawati, N. (2019). Media Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(1), 55-66.
- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, M. (2018). Literasi Digital di Era Modern. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sulaiman, M. (2019). Literasi Baca Tulis sebagai Fondasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45-56.
- Surendran, S. (2019). Peran Literasi dalam Kesuksesan Akademik. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 23-34.
- Susanti, N., & Prasetyo, A. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Literasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 102–110.
- Suyanto, A., & Asep, J. (2019). Menjadi Guru Profesional. Jakarta: Erlangga.
- Tri Juliono. (2021). Instrumen Validasi Media Pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 77-88.
- Trianto. (2018). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, S. (2018). Ekosistem dan Keseimbangan Alam. Yogyakarta: Deepublish.
- Yeni, R. (2020). Pembelajaran Konstruktivisme di Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliana, R., & Prasetyo, A. (2021). Pembelajaran Ekosistem untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123-134.
- Yulianti, M., Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan media flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah*



Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(3), 1432–1435.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>