

**PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBANTUAN CANVA MATERI BAGIAN
TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA
KELAS IV SDN SUMBERASRI 02 KABUPATEN BLITAR**

Riska Dwi Bastian

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

riskadwi690@gmail.com

Cindya Alfi

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

cindyalfi22@gmail.com

Mohamad Fatih

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

mohamadfatih@unublitar.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk Menganalisis efektivitas penggunaan flipbook dalam meningkatkan pemahaman materi tentang bagian-bagian tumbuhan pada siswa kelas IV. Proses pengembangan dan validitas media Flipbook berbantuan Canva akan dikaji dalam penelitian ini, serta apakah pengembangan media Flipbook berbantuan Canva mampu meningkatkan literasi digital siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikombinasikan dengan pendekatan Research and Development (RnD) dengan menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Sebanyak 24 siswa kelas IV di SDN Sumberasri 02 di Kecamatan Nglegok menjadi subjek penelitian ini. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan meliputi dokumentasi, survei, dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, ahli bahasa mendapatkan 82,5% dengan kategori "Sangat Valid", ahli materi mendapatkan 94%, dan penilaian ahli media terhadap kevalidan media mendapatkan 92,5% dengan kategori yang sama. Skor peningkatan literasi digital siswa melalui media Flipbook adalah 0,68 dengan kategori "sedang" dan 95% dari respon guru dengan kategori "Tinggi". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Flipbook berbantuan Canva mampu meningkatkan literasi digital siswa.

Kata kunci: Flipbook, Canva, Literasi Digital

Abstract

The purpose of this study was to analyze the effectiveness of using flipbooks in improving understanding of plant parts in grade IV students. The development process and validity of Canva-assisted Flipbook media will be studied in this study, as well as whether the development of Canva-assisted Flipbook media can improve students' digital literacy. This study uses the ADDIE development model combined with the Research and Development (RnD) approach using the ADDIE research model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. A total of 24 grade IV students at SDN Sumberasri 02 in Nglegok District were the subjects of this study. The data collection procedures carried out included documentation, surveys, and interviews. Based on the results of the study, linguists got 82.5% with the "Very Valid" category, material experts got 94%, and media experts' assessment of the validity of the media got 92.5% with the same category. The score for improving students' digital literacy through Flipbook media was 0.68 with the "moderate" category and 95% of teacher responses with the "High" category. These results show that Canva-assisted Flipbook media is able to improve students' digital literacy.

Keywords: Flipbook, Canva, Digital Literation

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sekarang di Kurikulum Merdeka sudah digabung menjadi satu yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dua mata pelajaran ini digabung karena masih saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mengkaji peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan kehidupan di alam semesta & bagaimana aktivitas manusia memengaruhi pengetahuan, pemikiran, gagasan, dan prinsip-prinsip melalui berbagai metode ilmiah.¹ Sains atau pembelajaran IPA penting bagi siswa di sekolah dasar karena pada jenjang ini adalah periode yang ideal untuk menumbuhkan pola pikir eksploratif dan sikap yang menguntungkan tentang sains, teknologi, dan masyarakat.²

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) seperti yang disebutkan diatas termasuk dalam kurikulum merdeka, kurikulum merdeka masih baru di Indonesia dan belum dapat diimplikasikan dengan maksimal. Penerapan kurikulum merdeka memerlukan waktu dan kesiapan dari warga sekolah untuk mengimplementasikan dengan maksimal. Kondisi tersebut juga dialami oleh SDN Sumberasri 02 Kabupaten Blitar. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada mata pelajaran IPAS, guru menggunakan media yang masih terbatas berupa buku dan papan tulis, menurut Fatih karena keterbatasan media, pembelajaran berlangsung dengan cara yang kurang menarik, antusias, dan termotivasi baik di dalam kelas maupun secara mandiri serta minimnya media pembelajaran berbasis teknologi yang membuat kemampuan literasi digital siswa kurang.³

Menurut Alfi perkembangan pendidikan saat ini sudah mengalami kemajuan, dibuktikan dengan teknologi komunikasi dan informasi yang telah memengaruhi dunia pendidikan sehingga tercipta inovasi media pendidikan berbasis teknologi.⁴ Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media elektronik Flipbook berbantuan Canva sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Sejalan dengan pendapat Anggi bahwa memanfaatkan sumber belajar yang bisa dipakai untuk memperluas pengetahuan siswa di era globalisasi ini merupakan salah satu strategi untuk menarik minat mereka dalam proses pendidikan.⁵

¹ Dharma Suciutari, "Model Pembelajaran Accelerated Learning Berfasilitas Multimedia Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus Iii Kecamatan Semarangpura," *Universitas Pendidikan Ganesha*, 2013.

² Cindya Alfi, Mohamad Fatih, dan Khilyatul Izah Islamiyah, "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 6, no. 2 (2022).

³ Mohamad Fatih, "Pengembangan Media Pembelajaran Sainifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar)," *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual* 2, no. 2 (2018).

⁴ C. Alfi, S. Sumarmi, dan A. Amirudin, "Pengaruh pembelajaran geografi berbasis masalah dengan blended learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1, no. 4 (2016).

⁵ Anggi Aholongan dkk., "Minat Peserta Didik Terhadap Penggunaan Software Algebrator Sebagai Media dalam Proses Pembelajaran Daring pada Materi Bilangan," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.736>.

Flipbook adalah multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk membuat PDF terlihat lebih menarik, mirip dengan buku. Flipbook juga dapat menggabungkan gambar, video, audio, dan animasi gerak, sehingga memberikan kesan kepada siswa bahwa mereka sedang membaca buku versi lengkap. Flipbook dipilih oleh peneliti sebagai media pembelajaran karena banyak manfaatnya. Keunggulan tersebut antara lain mampu untuk menyajikan informasi dengan lebih ringkas dan jelas, dapat diakses dari mana saja, dan mudah dibawa.

Canva dipilih karena memiliki beberapa kelebihan menurut Rahma, berikut ini adalah beberapa manfaat dari aplikasi Canva: 1. Memiliki berbagai macam desain yang menarik. 2. Memiliki fitur yang lengkap karena banyaknya fitur yang ditawarkan, aplikasi ini dapat menumbuhkan kreativitas yang lebih besar pada guru dan siswa dalam membuat materi pembelajaran. 3. Memangkas waktu yang dihabiskan untuk membuat media pembelajaran secara praktis. 4. Dapat menggunakan ponsel sebagai alternatif dari penggunaan laptop untuk mendesain. Kelebihan Canva tersebut yang menjadikan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tersebut.⁶ Kemudahan dalam pengoperasian membuat guru dan juga siswa mudah dalam penggunaan media. Tampilan yang menarik menjadikan siswa lebih antusias ketika pembelajaran berlangsung.

Materi Bagian Tumbuhan merupakan materi yang terdapat di IPAS kelas 4 Kurikulum Merdeka. Selaras dengan Fauziah yang berpendapat bahwa kegiatan pengamatan terhadap fakta alam seperti manusia, hewan dan tumbuhan terjadi ketika pembelajaran IPA.⁷ Adanya media pembelajaran Flipbook berbantuan Canva tersebut, diharapkan bisa membuat siswa bisa lebih fokus lagi dalam pembelajaran IPAS. Bagian Tumbuhan mencakup akar, batang, daun, buah, bunga dan biji. Setiap bagian tumbuhan mempunyai fungsi sendiri untuk mengolah makanan. Pada pengembangan media yang dilakukan, peneliti membuat materi pembelajaran berbantuan Canva yang nantinya akan diubah menjadi tampilan flipbook dengan menggunakan software *Heyzine*. Peneliti menambahkan video edukasi dan beberapa gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran ke dalam flipbook untuk membuat tampilan menjadi lebih menarik secara visual sehingga menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka.

⁶ Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.

⁷ Ma'rifatul Fauziah dan Mohamad Fatih, "Pengembangan Media Interaktif Sparkol Videoscribe Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V di SDN Damarwulan 1 Kabupaten Kediri," *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 6, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.697>.

Persamaan penelitian ini dengan Sari sama-sama menggunakan media yang dikembangkan yaitu Flipbook.⁸ Perbedaan penelitian ini dengan Sri Hayati dkk yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini meningkatkan literasi digital. Penelitian terdahulu mengambil mata pelajaran fisika sedangkan penelitian ini mengambil mata pelajaran IPAS. Persamaan penelitian ini dengan Gita sama-sama menggunakan Canva dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Perbedaan penelitian ini dengan milik Gita Permata Puspita Hapsari dkk terdapat pada materi yang digunakan menggunakan materi gaya dan gerak, penelitian Gita Permata Puspita Hapsari dkk mengembangkan media pembelajaran video animasi. Sedangkan penelitian ini pengembangan media pembelajaran pada materi bagian tumbuhan.

Persamaan penelitian ini dengan Reli Rahmah, sama-sama untuk meningkatkan Literasi Digital.⁹ Perbedaan penelitian Reli Rahmah dkk mengembangkan media interaktif sedangkan penelitian ini mengembangkan Flipbook berbantuan Canva. Materi yang digunakan juga tidak sama, penelitian terdahulu menggunakan tema “sehat itu penting”, sedangkan penelitian ini fokus pada media pembelajaran materi bagian tumbuhan kelas 4. Berdasarkan paparan di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital. Sehingga, penelitian ini diberi judul “Pengembangan Flipbook Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 4 Materi Bagian Tumbuhan Di SDN Sumberasri 02 Kabupaten Blitar”.

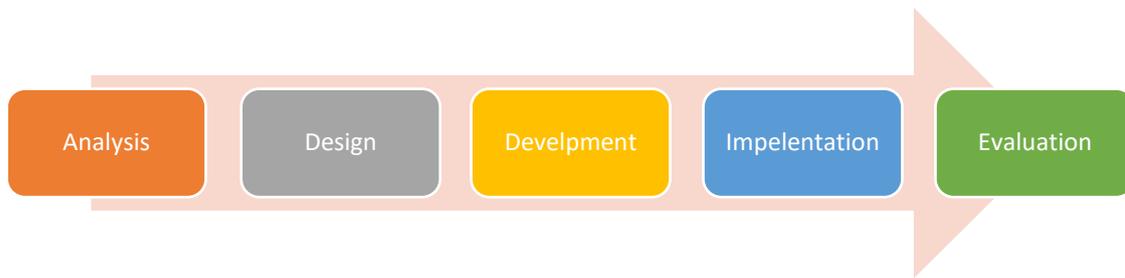
METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).¹⁰ Sebanyak dua puluh empat siswa kelas IV SDN Sumberasri 02 berperan sebagai subjek utama. Data dikumpulkan melalui observasi awal, wawancara, dan juga angket. Angket digunakan untuk mengetahui validitas dari media dan juga peningkatan literasi digital siswa.

⁸ Sri Hayati, Agus Setyo Budi, dan Erfan Handoko, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015* 4 (2015).

⁹ Reli Rahmah, Herawati Susilo, dan Lia Yuliati, “Pengembangan Media Interaktif Tema ‘Sehat itu Penting’ untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 6, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14388>.

¹⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan* (2019).



Gambar 1. *Bagan Alur Model ADDIE*

Teknik analisis data untuk mengukur tingkat kevalidan media, dalam penelitian ini memakai angket skala likert antara 1-4 sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria media *Flipbook Digital*. Berikut cara penilaian menggunakan skala *likert*:

Tabel 1. *Skala likert*

No.	Analisis	Skor
1.	sangat setuju	4
2.	setuju	3
3.	tidak setuju	2
4.	sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono¹¹

Berdasarkan hasil dari perolehan skor diubah ke dalam bentuk persentase. Penilaian kevalidan produk yang dikembangkan menggunakan *skala Guttman*. Persentase kevalidan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan kedalam kategori berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. *Kriteria Kevalidan Media*

Interval	Kategori
76%-100%	sangat valid
61%-75%	valid
46%-60%	cukup valid
31%-45%	kurang valid
15%-30%	sangat kurang valid

Sumber: Aperta & Amini

¹¹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan.*”

Peningkatan Literasi Digital siswa diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media Flipbook. Hasil data tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus *Gain Skor* sebagai berikut:

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor angket sesudah} - \text{skor angket sebelum}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket sebelum}} \times 100$$

Adapun kriteria peningkatan Literasi Digital siswa disesuaikan dengan kriteria berikut ini:

Tabel 3. Kriteria Peningkatan Literasi Digital

Persentase	Keterangan Peningkatan
81% - 100%	Sangat Tinggi
66% - 100%	Tinggi
56% - 65%	Cukup
46% - 55%	Rendah
0% - 45%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti yang dilakukan menghasilkan produk berupa media Flipbook berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS materi Bagian Tumbuhan untuk kelas IV. Selanjutnya tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah akan dipaparkan sebagai berikut:

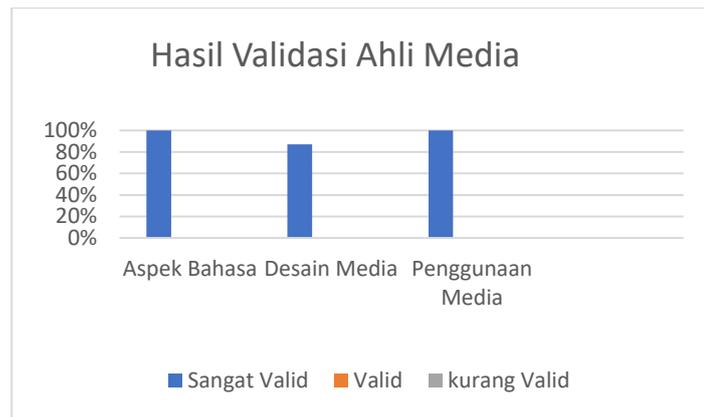
A. Kevalidan Media Flipbook Berbantuan Canva

Sebelum media yang dikembangkan diujicoba di sekolah, tahap yang harus dilalui yakni tahap validasi. Validasi terhadap media terdiri dari 3 pakar yakni media, materi dan juga bahasa. Seperti yang dijelaskan oleh Suharsimi, media dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil uji memiliki kesepadanan dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.¹² Pada penelitian ini tingkat kevalidan media dinilai melalui pakar media, materi dan juga bahasa dan diperoleh data validitas Flipbook berbantuan Canva sebagai berikut:

1. Pakar Media

Penilaian ini dilakukan oleh Bapak Fernandiksa Rasta, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 28 Mei 2024. Bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan media melalui aspek bahasa, desain media maupun penggunaan media agar tercipta media yang valid. Gambar berikut menampilkan hasil penilaian dari pakar media:

¹² Suharsimi Arikunto, "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas, dan Penilai," *Penelitian Tindakan Kelas*, 2007.

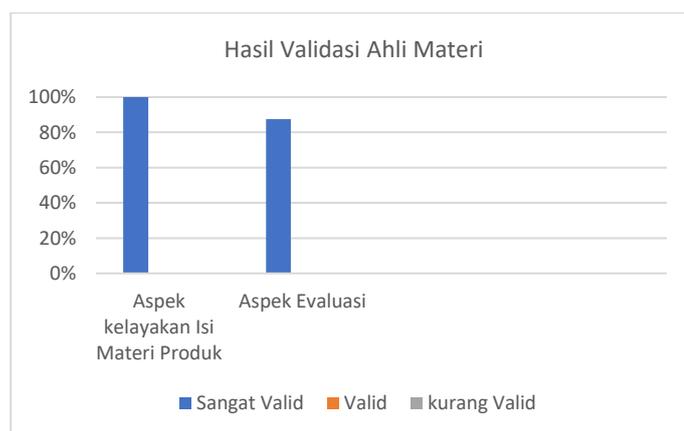


Gambar 2. Hasil validasi pakar media

Menurut grafik diatas, diketahui bahwa aspek bahasa mendapat persentase sebesar 100%, aspek desain media mendapatkan persentase sebesar 87,5%, aspek penggunaan media mendapatkan persentase sebesar 100%. Adapun skor keseluruhan yang diperoleh sebanyak 92,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Selaras penelitian yang dilakukan Widya yang menghasilkan skor validasi pakar media dengan persentase 86% kategori “Sangat Valid”.¹³ Hasil angket ahli media dinyatakan valid sehingga Flipbook berbantuan Canva dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi bagian Tumbuhan di kelas IV

2. Pakar Materi

Validasi pakar materi bertujuan untuk menilai media *Flipbook* berbantuan *Canva* dari aspek kelayakan isi dan aspek evaluasi agar tercipta media yang valid. Penilaian materi dilaksanakan oleh Ibu Widyarnes Niwangtika, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 3 Juni 2024. Grafik berikut menampilkan hasil validasi pakar materi:



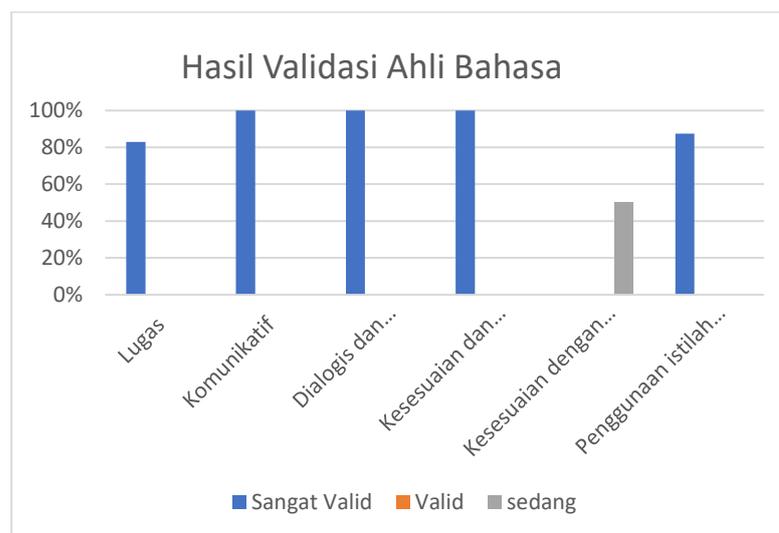
Gambar 3. Hasil validasi pakar Materi

¹³ Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021).

Grafik diatas menunjukkan, aspek kelayakan isi materi produk persentase sebesar 100%, dan aspek Evaluasi mendapatkan persentase skor sebesar 87,5%. Adapun skor keseluruhan yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah 49 dari skor maksimal 52 dan mendapat persentase skor sebanyak 92,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Selaras dengan penelitian oleh Sari dan Ahmad yang memperoleh skor validasi ahli materi dengan persentase 91% kategori “Sangat Valid” sehingga dapat disimpulkan bahwa media Flipbook berbantuan Canva dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi bagian Tumbuhan di kelas IV.¹⁴

3. Pakar Bahasa

Pada tanggal 29 Mei 2024 Ibu Latifatul Jannah, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar melakukan validasi bahasa bertujuan untuk menguji media *Flipbook* berbantuan *Canva* dari aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dan perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan juga penggunaan istilah, simbol dan ikon agar tercipta media dengan bahasa yang valid. Grafik dibawah menunjukan hasil validasi pakar bahasa:



Gambar 3. Hasil validasi pakar Bahasa

Berdasarkan grafik diatas, diketahui bahwa aspek Lugas mendapat persentase sebesar 83%, aspek komunikatif mendapatkan persentase sebesar 100%, aspek dialogis dan interaktif mendapatkan persentase sebesar 100%, aspek kesesuaian dan perkembangan siswa mendapatkan persentase sebesar 100%, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa mendapat persentase sebesar 50% , aspek penggunaan istilah simbol, ikon dan istilah mendapat persentase sebesar 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan hasil validasi dari ahli media

¹⁴ Sari dan Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar.”

mendapatkan persentase skor sebanyak 82,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Narizka Nurul Khofifah yang mendapatkan skor penilaian dari ahli bahasa memperoleh kevalidan total 90,66% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga membuktikan bahwa media Flipbook berbantuan Canva dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi Bagian Tumbuhan.¹⁵

B. Desain Produk Flipbook Berbantuan Canva

Pertama, peneliti memulai dengan mencari materi yang sesuai dengan tema dan Capaian Kompetensi (CP) yang telah dipilih. Proses ini melibatkan penyelidikan yang cermat untuk menemukan referensi yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Setelah mengumpulkan berbagai referensi, peneliti memilih desain dan perpaduan warna agar dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami materi yang disajikan. Peneliti berfokus pada pembuatan Flipbook Berbantuan Canva, yang membahas mata pelajaran IPAS terutama pada materi Bagian Tumbuhan.

Kedua, setelah materi dipilih, peneliti langsung membuat produk Flipbook Berbantuan Canva. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva kemudian diubah menjadi Flipbook melalui aplikasi *Heyzine*. Canva adalah aplikasi yang mudah diakses melalui internet dan menyediakan berbagai fitur desain. Menurut Resmini, canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi.¹⁶ Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva. Melalui Canva, peneliti membuat cover yang sesuai dengan materi dan tujuan Flipbook, mengingat audiensnya adalah siswa kelas 4 sekolah dasar yang menyukai gambar-gambar menarik.

¹⁵ Narizka Nurul Khofifah, Cindya Alfi, dan Mohamad Fatih, “Pengembangan Scrapbook Berbasis PJBL Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 02 (2023).

¹⁶ Setya Resmini, Intan Satriani, dan M Rafi, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris,” *Abdimas Siliwangi* 4, no. 2 (2021).



Gambar 5. Cover media Flipbook Berbantuan Canva

Pada halaman pertama link Canva terdapat :

1. Nama media
2. Nama mata pelajaran dan materi
3. Logo universitas dan kampus merdeka
4. Nama penyusun
5. Background gambar yang sesuai

Peneliti secara manual merancang desain untuk Flipbook dari awal hingga akhir. Pada halaman kedua link Canva, terdapat biodata dan foto peneliti. Sedangkan halaman ketiga link canva berisi 5 gambar bagian tumbuhan antara lain: akar, daun, bunga ,batang dan buah, dimana ketika di klik akan langsung beralih ke flipbook digital dengan materi sesuai dengan gambar yang di klik. Materi yang dipilih peneliti disesuaikan dengan buku pegangan yang digunakan oleh siswa dan guru. Selain itu, dalam pemilihan kata dan gaya bahasa, peneliti memperhatikan agar siswa dapat dengan mudah dan cermat memahami isi materi tersebut.

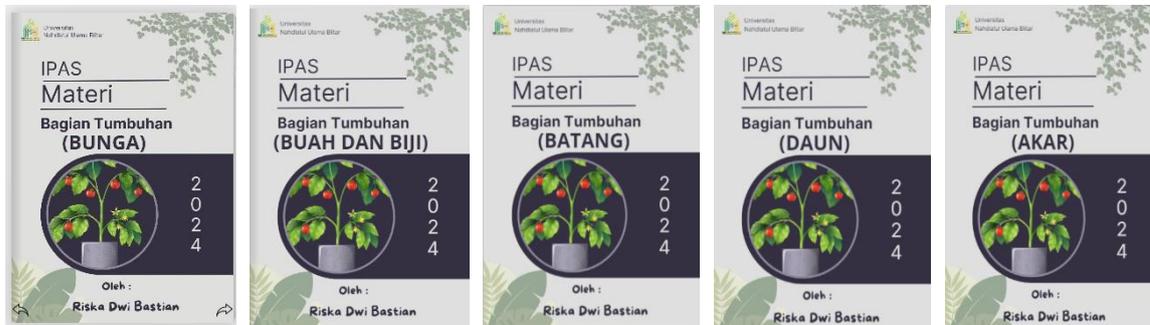


Gambar 5. Biodata Foto Peneliti



Gambar 6. bagian tumbuhan dalam Flipbook Berbantuan Canva

Kemudian, setelah mengklik salah satu gambar pada slide 3 selanjutnya masuk kedalam pembahasan mengenai Bagian Tumbuhan. Halaman pertama pada sampul Flipbook Berbantuan Canva yaitu terdapat: Logo Universitas, Mata Pelajaran IPAS, Materi Bagian Tumbuhan, Gambar yang sesuai dan Nama penyusun.



Gambar 7. Halaman Sampul Flipbook Berantua Canva

Pada halaman kedua Flipbook Berbantuan Canva, terdapat daftar isi yang meliputi; CP/ATP, Indikator Literasi Digital, Cara penggunaan, Tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi, bagian tubuh tumbuhan dan materi bagian tumbuhan. Selanjutnya slide ke tiga berisikan tentang Capaian Pembelajaran (CP) dan juga Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran IPAS materi Bagian Tumbuhan. Sedangkan halaman ke empat berisikan Indikator dari Literasi Digital.



Gambar 8. Daftar isi, CP/ATP dan Indikator Literasi Digital

Kemudian slide selanjutnya berisikan tentang petunjuk penggunaan media Flipbook Berbantuan Canva, untuk memudahkan audiens menggunakan media. Selanjutnya ada pengantar tentang pengertian tumbuhan yang dilengkapi dengan gambar yang sesuai. Sementara pada slide 7 berisikan gambar tumbuhan yang dilengkapi dengan nama bagian-bagiannya yaitu ; daun, bunga, buah, batang, akar.



Gambar 9. Cara penggunaan, Kata pengantar dan Bagian tumbuhan

Pada halaman ke 9 sudah masuk kedalam pembahasan mengenai materi Bagian Tumbuhan yang sudah dipilih. Pembahasan ini dimulai dari pengertian Bagian Tumbuhan yang sudah dipilih, struktur dan fungsi serta dilengkapi dengan gambar yang sesuai dan kontekstual.



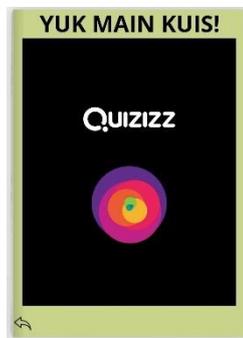
Gambar 10. Pembahasan dari setiap bab Bagian Tumbuhan Flipbook Berbantuan Canva

Setelah memasukkan materi ke dalam desain yang telah dirancang, peneliti menambahkan video pembelajaran dari youtube untuk menambah pengetahuan siswa selain dari materi yang sudah disajikan di dalam Flipbook dan peserta didik tidak jenuh. Selain menambahkan video, peneliti juga menciptakan sebuah game interaktif dan latihan soal untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan game interaktif kepada siswa untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Game interaktif ini dilakukan dengan cara siswa yang selesai membaca materi dan sudah melihat video pembelajaran berebut maju ke depan untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam game tersebut.



Gambar 11. Game interaktif *wordwall* di Flipbook Berbantuan Canva

Game yang peneliti buat menggunakan *wordwall*. Bentuk game interaktif beragam ada yang pilihan ganda, mencocokkan gambar sesuai dengan nama nya dan memutar roda permainan. Selain permainan yang peneliti buat dari *wordwall*, peneliti juga membuat kuis interaktif dari *quizizz*.



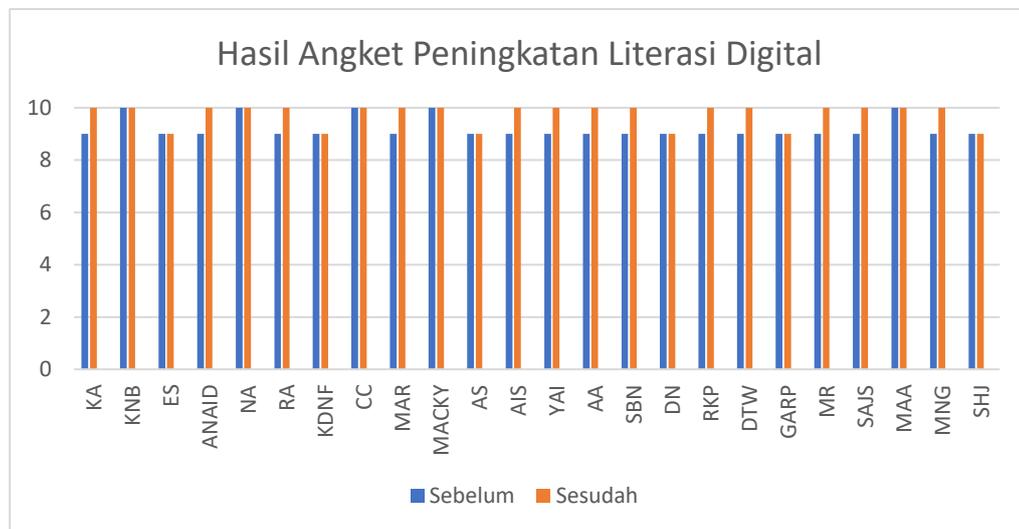
Gambar 12. *Quizizz* interaktif di Flipbook Berbantuan Canva

Setelah semua konten produk Flipbook Berbantuan Canva telah selesai disusun, langkah berikutnya adalah mengekspor hasil dari Canva ke *Heyzine*. Hal ini bertujuan untuk mengubah produk yang telah selesai direncanakan di aplikasi Canva menjadi flipbook, dengan tujuan memudahkan siswa dalam mengakses dan membaca materi yang terdapat di dalamnya. Jumlah halaman setiap bab pada media Flipbook Berbantuan Canva ini berbeda karena menyesuaikan materi yang ditentukan.

C. Peningkatan Literasi Digital

Peningkatan literasi digital siswa dinilai dengan memberikan angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Angket diberikan kepada siswa kelas IV SDN Sumberasri 02 yang berjumlah 24 siswa. Adapun hasil perolehan skor angket sebelum penggunaan media adalah 221 dan skor angket sesudah penggunaan media adalah 234 dengan maks skor 240. Hasil dari angket tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus N-Gain. Berdasarkan hasil uji N-Gain perbandingan skor

angket sebelum dan sesudah penggunaan media mendapatkan skor sebesar 0,68 dengan kategori “Sedang”. Hasil peningkatan literasi digital siswa disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 13. Hasil Angket Peningkatan Literasi Digital Siswa

Sedangkan untuk perolehan skor angket respon guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “Tinggi”. Hasil respon guru aspek peningkatan literasi digital dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 14. Hasil Angket Reson Guru

Berdasarkan grafik di bawah ini, dapat dilihat bahwa aspek kelayakan isi memiliki persentase sebesar 94%, aspek kebahasaan sebesar 87,5%, aspek media sebesar 94%, dan aspek penyajian sebesar 100%. Hasilnya, dapat dilihat bahwa 95% tanggapan dari para ahli di bidang peningkatan literasi digital termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Terdapat keterkaitan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dkk. (2022) yang menghasilkan skor 0,45 untuk kategori "Sedang". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Flipbook berbantuan Canva mampu meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SDN Sumberasri 02 pada mata pelajaran IPAS materi Bagian Tumbuhan.

KESIMPULAN

Pengembangan media Flipbook berbantuan Canva menghasilkan produk yang dapat menunjang proses pembelajaran IPAS materi Bagian Tumbuhan. Peserta didik mejadi lebih semangat dan antusias saat belajar menggunakan media yang menarik , kreatif , inovatif. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah ADDIE dengan 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan juga evaluasi. Hasil validitas produk diperoleh melalui pakar media, pakar materi dan pakar bahasa. Hasil validasi pakar media mendapat persentase sebesar 92,5% dengan kategori "Sangat Valid", hasil validasi pakar materi mendapat persentase sebesar 94% dengan kategori "Sangat Valid" dan hasil validasi bahasa mendapat persentase sebesar 82,5% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil respon siswa pada aspek peningkatan literasi digital memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,68 berkategori "Sedang". Sehingga media Flipbook berbantuan Canva materi Bagian Tumbuhan terbukti mampu meningkatkan kemampuan Literasi Digital siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Aholongan, Anggi, Suripah Suripah, Sindi Amelia, dan Fitriana Yolanda. "Minat Peserta Didik Terhadap Penggunaan Software Algebrator Sebagai Media dalam Proses Pembelajaran Daring pada Materi Bilangan." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.736>.
- Alfi, C., S. Sumarmi, dan A. Amirudin. "Pengaruh pembelajaran geografi berbasis masalah dengan blended learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1, no. 4 (2016).
- Alfi, Cindya, Mohamad Fatih, dan Khilyatul Izah Islamiyah. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* 6, no. 2 (2022).
- Arikunto, Suharsimi. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas, dan Penilai." *Penelitian Tindakan Kelas.*, 2007.
- Fatih, Mohamad. "Pengembangan Media Pembelajaran Sainifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar)." *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual* 2, no. 2 (2018).
- Fauziah, Ma'rifatul, dan Mohamad Fatih. "Pengembangan Media Interaktif Sparkol Videoscribe Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V di SDN Damarwulan 1 Kabupaten Kediri." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 6, no. 3 (2021): 596. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.697>.

Riska Dwi Bastian, Cindya Alfi, Mohamad Fatih: Pengembangan Flipbook Berbantuan Canva Materi Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Sumberasri 02

- Hayati, Sri, Agus Setyo Budi, dan Erfan Handoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015* 4 (2015).
- Khofifah, Narizka Nurul, Cindya Alfi, dan Mohamad Fatih. "Pengembangan Scrapbook Berbasis PJBL Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 02 (2023).
- Rahmah, Reli, Herawati Susilo, dan Lia Yuliati. "Pengembangan Media Interaktif Tema 'Sehat itu Penting' untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 6, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14388>.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, dan M Rafi. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4, no. 2 (2021).
- Sari, Widya Nindia, dan Mubarak Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021).
- Suciutari, Dharma. "Model Pembelajaran Accelerated Learning Berfasilitas Multimedia Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus Iii Kecamatan Semarang." *Universitas Pendidikan Ganesha*, 2013.
- Sugiyono. "metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)." (2019).
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.