

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbantuan *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 25 Palu**

**Feibe Sido Risa\*, Nurul Fitriah Aras, Sinta Satria Dwi Pendit, Abdul Rahman, Ammar Abdullah Joni Guci**  
Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

\* Corresponding Author: [feiberisasido@gmail.com](mailto:feiberisasido@gmail.com)  
Dikirim: 03-07-2026; Direvisi: 09-07-2026; Diterima: 11-07-2026

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa flipbook berbasis aplikasi Canva yang teruji valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 25 Palu. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook berbasis Canva memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian para ahli, kategori sangat praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagaimana terlihat dari peningkatan skor setelah media diterapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis Canva layak diterapkan sebagai media pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar guna mewujudkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

**Kata Kunci:** *flipbook*; *Canva*; hasil belajar; IPAS; media pembelajaran.

**Abstract:** This study aims to develop a Canva-based flipbook learning media that is tested for validity, practicality, and effectiveness in improving student learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. This research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students at SD Negeri 25 Palu. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The collected data were then analyzed using quantitative and qualitative descriptive approaches to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the developed product. The results showed that the Canva-based flipbook media obtained a "very valid" category based on expert assessments, a "very practical" category based on teacher and student responses, and was proven effective in improving student learning outcomes, as reflected in the increase in scores after the media was implemented. Thus, it can be concluded that the Canva-based flipbook learning media is feasible to be applied as an IPAS learning medium at the elementary school level in order to create a more engaging, interactive, and meaningful learning process.

**Keywords:** flipbook; Canva; learning outcomes; IPAS; learning media.

## PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan yang dirancang untuk menciptakan proses belajar yang lebih fleksibel, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dengan menguatkan Profil Pelajar Pancasila dan menerapkan pembelajaran berbasis proyek, kurikulum ini bertujuan membentuk siswa yang lebih aktif dan kreatif, sekaligus menumbuhkan karakter dan kompetensi dasar sejak dini (Azmi et al., 2023). Kurikulum ini memberi keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran sesuai kebutuhan dan potensi masing-masing siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Rahayu, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, penerapan Kurikulum Merdeka menyatukan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu bidang studi bernama IPAS. Penggabungan ini menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pada penguatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa (Ilmiah & Madrasah, 2024).

Meski demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utamanya adalah terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa (Hanin et al., 2023). Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa (Arsyad, 2011). Pemilihan media yang tepat memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Hasan et al., 2021). Karena itu, inovasi media pembelajaran menjadi salah satu syarat penting untuk mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 25 Palu, pembelajaran IPAS masih sangat mengandalkan buku paket, lembar kerja siswa, dan gambar-gambar yang ditampilkan lewat PowerPoint. Kondisi ini membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik. Guru kelas V juga menyampaikan bahwa variasi media yang digunakan masih terbatas, sehingga turut berdampak pada pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) siswa. Khususnya pada materi keseimbangan ekosistem, siswa masih kesulitan memahami hubungan antarkomponen ekosistem serta mengaitkannya dengan fenomena di lingkungan sekitar. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian siswa menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah flipbook digital. Flipbook merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital interaktif yang dapat memuat teks, gambar, audio, video, dan animasi sekaligus, sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan buku cetak biasa (Sukmawati, 2017). Anggriani & Royanto (2023) mengemukakan bahwa flipbook dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya menyerupai buku fisik yang halamannya bisa dibalik secara digital. Selain itu, flipbook memiliki beberapa kelebihan, seperti kemampuan menyajikan materi secara ringkas namun tetap menarik, mudah diakses, fleksibel digunakan di dalam maupun luar kelas, serta



mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sugianto et al., 2020). Sulistyorini (2021) juga menyebutkan bahwa flipbook membantu siswa memahami materi melalui penyajian teks dan gambar yang lebih menarik (Yusuf et al., 2022).

Pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan memadukan media flipbook dan aplikasi Canva. Canva adalah platform desain grafis yang memudahkan penggunanya membuat berbagai desain visual secara praktis dan menarik (Sari & Ratu, 2021). Dalam dunia pendidikan, Canva dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran interaktif dengan berbagai template, gambar, ikon, dan fitur multimedia lainnya. Penggunaan Canva dinilai efektif karena memudahkan guru merancang media pembelajaran tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang tinggi (Haptanti et al., 2024). Canva juga dapat diakses melalui laptop maupun smartphone, sehingga penggunaannya lebih praktis baik bagi guru maupun siswa. Berbagai kelebihan ini menjadikan Canva sebagai platform yang potensial untuk mendukung pengembangan media flipbook pada pembelajaran IPAS.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media flipbook memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Nur Aini et al, (2022) menemukan bahwa penggunaan media flipbook berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian Hapsari et al, (2023) berhasil mengembangkan media e-flipbook berbantuan Canva yang terbukti valid dan praktis untuk materi satuan waktu di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Setiadi et al, (2021) menunjukkan bahwa flipbook berbasis daring dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berbagai temuan ini secara konsisten menegaskan bahwa flipbook merupakan media yang berpotensi besar dalam meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar siswa (Pagarra et al., 2022).

Sekalipun demikian, penelitian tentang pengembangan media flipbook berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keseimbangan ekosistem di kelas V sekolah dasar, masih tergolong jarang dilakukan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas mata pelajaran atau materi lain, dan belum ada yang secara khusus mengembangkan flipbook berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan media flipbook berbantuan Canva yang secara khusus ditujukan untuk materi keseimbangan ekosistem pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 25 Palu, yang selanjutnya diuji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran flipbook berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 25 Palu. Penelitian ini penting dilakukan mengingat pembelajaran IPAS masih didominasi oleh media konvensional, sehingga pemanfaatan teknologi digital belum berjalan secara optimal. Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Keunikan penelitian ini terletak pada pengembangan media flipbook berbantuan Canva yang memadukan materi pembelajaran, ilustrasi, video, latihan soal, dan permainan edukatif dalam satu media pada materi keseimbangan ekosistem. Perpaduan berbagai komponen tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, mendorong

keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran flipbook berbantuan Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi keseimbangan ekosistem, untuk peserta didik kelas V SD Negeri 25 Palu. Metode R&D dipilih karena penelitian ini tidak sekadar mengkaji suatu fenomena, melainkan juga menghasilkan produk pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di sekolah. Selain itu, metode ini menawarkan langkah-langkah yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, hingga pengujian produk, sehingga media yang dihasilkan memiliki kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang teruji sebelum diterapkan dalam pembelajaran (Hanafi, 2017; Sari & Ratu, 2021).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), karena model ini menyediakan tahapan yang terstruktur dalam merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi suatu produk pembelajaran. Pada tahap analysis, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS. Pada tahap design, kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi ajar, pembuatan storyboard, serta pengumpulan gambar, video, dan bahan pendukung lain yang relevan. Pada tahap development, media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang selanjutnya dikonversi menjadi flipbook digital. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan sebagai dasar revisi produk. Pada tahap implementation, dilakukan uji coba penggunaan media kepada peserta didik kelas V SD Negeri 25 Palu untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan. Adapun tahap evaluation dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki kekurangan produk, sehingga pada akhirnya dihasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Nahrowi et al., 2020).

Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SD Negeri 25 Palu dan berlangsung pada tahun ajaran 2024/2025. Adapun pihak yang menjadi subjek dalam penelitian ini mencakup satu orang guru pengampu kelas V, ditambah 21 orang peserta didik dari kelas yang sama, yang dilibatkan dalam tahap uji coba pemanfaatan media pembelajaran. Di samping itu, penelitian ini juga melibatkan validator yang berperan dalam menelaah kelayakan produk, yakni ahli materi dan ahli media, yang masing-masing bertanggung jawab menilai kesesuaian isi, ketepatan penyajian materi, kualitas tampilan media, dan aspek kebahasaan, sebelum media tersebut diterapkan secara langsung kepada peserta didik.

Guna memperoleh data yang dibutuhkan, penelitian ini menempuh beberapa teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, penyebaran angket, serta pemberian tes hasil belajar. Kegiatan observasi ditujukan untuk menggali informasi seputar suasana pembelajaran yang berlangsung, cara media dimanfaatkan, serta



bentuk-bentuk aktivitas yang ditunjukkan peserta didik sepanjang proses belajar berlangsung. Adapun wawancara ditujukan khusus kepada guru kelas, dengan maksud menggali kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran sekaligus menghimpun saran perbaikan atas produk yang tengah dikembangkan. Selanjutnya, angket dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperoleh data validasi dari ahli materi maupun ahli media, di samping menjangking tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap media yang dihasilkan. Sementara itu, guna mengukur sejauh mana efektivitas media dalam menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi keseimbangan ekosistem, digunakanlah instrumen tes berupa pretest dan posttest.

Adapun perangkat instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi untuk ahli materi, lembar validasi untuk ahli media, angket guna menjangking respons guru, angket guna menjangking respons peserta didik, panduan pelaksanaan observasi, panduan pelaksanaan wawancara, serta seperangkat soal untuk pretest dan posttest. Baik instrumen validasi maupun angket disusun berlandaskan skala Likert dengan empat tingkatan penilaian, meliputi kategori sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Selanjutnya, terhadap data yang bersifat kuantitatif, dilakukan analisis melalui pendekatan statistik deskriptif, yakni dengan menghitung nilai rata-rata pada tiap-tiap aspek yang dinilai, mengacu pada rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

$n$  = jumlah butir penilaian

Nilai rata-rata yang diperoleh selanjutnya dimaknai dengan merujuk pada kategori kelayakan produk yang telah ditetapkan. Sementara itu, data yang bersifat kualitatif, yang bersumber dari observasi, wawancara, maupun masukan yang diberikan oleh validator, ditelaah secara deskriptif dan dijadikan pijakan dalam menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbantuan *Canva* serta pembahasannya berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian.

### Hasil Validasi Media dan Materi

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran flipbook berbantuan Canva yang berfokus pada materi keseimbangan ekosistem dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk peserta didik kelas V SD Negeri 25 Palu. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation).



Hasil pada tahap analisis menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS masih sangat bergantung pada media konvensional, seperti buku paket, lembar kerja siswa (LKS), maupun tayangan PowerPoint. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran belum berjalan secara optimal. Meski demikian, sekolah sebenarnya sudah memiliki fasilitas pendukung berupa akses internet dan perangkat digital yang memadai, sehingga terbuka peluang untuk menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap desain, dilakukan perancangan media flipbook menggunakan aplikasi Canva yang memadukan materi pembelajaran, gambar, video, latihan soal, serta permainan interaktif. Perancangan media ini juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar, terlihat dari pemilihan warna yang menarik, penggunaan tipografi yang mudah dibaca, serta tata letak yang komunikatif dan mudah dipahami.

Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, produk media pembelajaran ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

**.Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

| Aspek Penilaian   | Skor | Kategori    |
|-------------------|------|-------------|
| Desain Media      | 3,00 | Baik        |
| Tata Letak        | 3,00 | Baik        |
| Daya Tarik Desain | 3,50 | Sangat baik |
| Pemrograman       | 3,35 | Sangat Baik |
| Rata-rata         | 3,13 | Baik        |

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata 3,13 dengan kategori baik. Aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah daya tarik desain 3,50, sedangkan aspek desain media dan tata letak masing-masing memperoleh skor 3,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

| Aspek Penilaian              | Skor | Kategori    |
|------------------------------|------|-------------|
| Ketepatan Materi             | 3,16 | Baik        |
| Kemutakhiran Materi          | 3,33 | Sangat Baik |
| Kesesuaian penggunaan Bahasa | 3,66 | Sangat baik |
| Kesesuaian kaidah Bahasa     | 3,00 | Baik        |
| Kejelasan Kalimat            | 3,00 | Baik        |
| Pemanfaatan Media Flibook    | 4,00 | Sangat Baik |
| Rata-rata                    | 3,36 | Sangat Baik |

Validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,36 dengan kategori sangat baik. Skor tertinggi diperoleh pada aspek pemanfaatan media *flipbook* sebesar 4,00, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Selain validasi produk, instrumen penelitian juga divalidasi sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Hasil validasi instrumen memperoleh skor rata-rata 4,00 dengan kategori sangat valid, sehingga seluruh instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

### Implementasi Media Pembelajaran

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 25 Palu yang berjumlah 26 orang serta melibatkan satu orang guru kelas. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data mengenai respons peserta didik dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbantuan *Canva*.

**Tabel 3.** Hasil Respon Peserta Didik

| Aspek            | Skor | Kategori       |
|------------------|------|----------------|
| Isi Materi       | 3,28 | Sangat Menarik |
| Desain Media     | 3,32 | Sangat Menarik |
| Penggunaan Media | 3,23 | Menarik        |
| Rata-rata        | 3,27 | Sangat Menarik |

Hasil angket respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,27 dengan kategori sangat menarik. Aspek desain media memperoleh skor tertinggi sebesar 3,32, yang menunjukkan bahwa tampilan media mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka selama mengikuti pembelajaran.

**Tabel 4.** Hasil Respon Guru

| Aspek Penilaian   | Skor | Kategori    |
|-------------------|------|-------------|
| Pembelajaran      | 4,00 | Sangat Baik |
| Kurikulum         | 3,33 | Sangat Baik |
| Isi Materi        | 3,50 | Sangat Baik |
| Penggunaan Bahasa | 3,50 | Sangat Baik |
| Tampilan layar    | 3,50 | Sangat Baik |
| Desain Tampilan   | 3,66 | Sangat Baik |
| Implementasi      | 3,00 | Baik        |
| Rata-rata         | 3,50 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil angket respons guru, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,50 yang tergolong dalam kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dipandang praktis, mudah dioperasikan, serta layak untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

### Pengaruh Media terhadap Hasil Belajar

Tingkat efektivitas media pembelajaran diukur melalui pemberian *pretest* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, serta *posttest* setelah peserta didik memanfaatkan media *flipbook* berbantuan *Canva*.

**Tabel 5.** Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

| Keterangan                | Nilai |
|---------------------------|-------|
| Rata-rata <i>Pretest</i>  | 68,38 |
| Rata-rata <i>Posttest</i> | 84,73 |

Hasil analisis memperlihatkan adanya kenaikan nilai rata-rata peserta didik, yakni dari 68,38 pada tahap *pretest* menjadi 84,73 pada tahap *posttest*. Kenaikan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* berbantuan *Canva* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Tabel 6.** Hasil Analisis N-Gain

| Nilai N-Gain | Kategori |
|--------------|----------|
| 0,533        | Sedang   |

Perolehan nilai N-Gain sebesar 0,533 tersebut tergolong dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* berbantuan *Canva* mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada tingkat yang moderat. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa media yang dikembangkan tidak sekadar memenuhi unsur kelayakan dan kepraktisan semata, melainkan juga terbukti efektif dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi keseimbangan ekosistem di kelas V SD Negeri 25 Palu.

### **Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa buku digital (*flipbook*) yang dikembangkan menggunakan *Canva*, dengan fokus pada materi keseimbangan ekosistem, untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD Negeri 25 Palu. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menjadi alternatif yang mendukung penyampaian materi secara lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

### **Kelayakan Media Pembelajaran Flipbook**

Penilaian kelayakan media dilakukan melalui proses validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi, disertai validasi terhadap instrumen penelitian yang digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa *flipbook* berbantuan *Canva* memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun terdapat beberapa masukan untuk penyempurnaan pada aspek teknis dan visual. Masukan tersebut antara lain berupa peningkatan kontras warna, perbaikan keterbacaan teks, serta penataan elemen visual agar lebih proporsional dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Perbaikan-perbaikan ini membuat tampilan media menjadi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami. Dari sisi materi, media dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta mampu menyajikan konsep keseimbangan ekosistem secara sistematis dan kontekstual. Penyajian materi yang dilengkapi ilustrasi, gambar, video pembelajaran, dan latihan soal membantu peserta didik memahami hubungan antarkomponen ekosistem secara lebih konkret. Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan juga memenuhi kriteria valid, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hapsari et al, (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis e-*flipbook* melalui *Canva* memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 86,52% dan ahli media sebesar 85,50%, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa penyajian materi yang dipadukan dengan gambar, video pembelajaran, kuis, dan evaluasi dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai platform pengembangan *flipbook* mampu menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek isi, penyajian, dan tampilan, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hasil penilaian kepraktisan juga menunjukkan respons yang sangat positif, baik dari guru maupun peserta didik. Guru menilai bahwa media ini membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak melalui penyajian visual yang lebih menarik dan



mudah dipahami, sementara peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi karena media dapat diakses secara digital dengan tampilan yang interaktif. Tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hapsari et al, (2023) yang melaporkan bahwa media e-flipbook berbantuan Canva memperoleh respons peserta didik sebesar 95,66%, sehingga dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Kesesuaian hasil ini menunjukkan bahwa media flipbook berbantuan Canva dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

### **Pengaruh Media terhadap Hasil Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan flipbook berbantuan Canva. Sebelum penerapan media, pemahaman peserta didik terhadap materi keseimbangan ekosistem masih tergolong rendah karena pembelajaran lebih banyak mengandalkan buku cetak dan presentasi konvensional yang kurang menghadirkan pengalaman belajar secara visual dan interaktif. Setelah media diterapkan, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, yang menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik.

Hasil perhitungan N-Gain berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini didukung oleh karakteristik flipbook yang memadukan teks, ilustrasi, video pembelajaran, animasi, dan latihan soal dalam satu media, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui penyajian tersebut, konsep-konsep abstrak seperti rantai makanan, interaksi antarkomponen ekosistem, serta keseimbangan lingkungan menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Nur Aini et al, (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Setiadi et al, (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik secara bertahap hingga mencapai tingkat ketuntasan belajar yang lebih tinggi. Kesesuaian temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa flipbook tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

### **Kelebihan dan Keterbatasan Media**

Media pembelajaran flipbook berbantuan Canva memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya kemampuannya menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Adanya video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif turut menjadikan proses belajar lebih bervariasi sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penyajian materi yang tersusun secara sistematis juga memudahkan peserta didik untuk mempelajari kembali materi sesuai kebutuhan belajar masing-masing. Meski demikian, media ini tetap memiliki sejumlah

keterbatasan, terutama ketergantungannya pada ketersediaan perangkat digital serta akses internet yang memadai. Efektivitas penggunaan media juga turut dipengaruhi oleh kemampuan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat digital. Oleh karena itu, penerapan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

### **Implikasi Hasil Penelitian**

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbantuan Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga mampu mendorong keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Erawati (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital melalui media flipbook berbantuan Canva dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Media ini berpotensi membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih kontekstual, memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital secara lebih optimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran flipbook berbantuan Canva pada materi keseimbangan ekosistem dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk peserta didik kelas V SD Negeri 25 Palu melalui penerapan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, praktis berdasarkan respons positif dari guru dan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai setelah penggunaan media.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang diberikan sepanjang pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada Kepala Sekolah, jajaran guru, serta peserta didik kelas V SD Negeri 25 Palu atas dukungan dan kesediaannya bekerja sama selama proses penelitian berlangsung. Penghargaan juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, baik dalam proses pengumpulan data, penyusunan, maupun penyelesaian artikel ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggriani, F., & Royanto, L. (2023). *Panduan pemetaan kemampuan fondasi dengan konstruk pembelajaran dan aspek perkembangan*.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.



- Azmi, C., Hadiyanto, H., & Rusdinal, R. (2023). *National Curriculum Education Policy" Curriculum Merdeka And Its Implementation". International Journal of Educational Dynamics*. 6(1), 303–309.
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2), 129–150.
- Hanin, H., Murjainah, M., & Heryanto, A. (2023). Pengembangan Media E-Modul Flipbook Berbasis Karakter Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 6(2), 117–129.
- Hapsari, H. T., Riyadi, R., & Budiharto, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui canva pada materi satuan waktu untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(4), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v11i4.76724>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Ilmiah, A. J., & Madrasah, P. (2024). Tumbuhan Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Sumber Asri 02 Kabupaten Blitar. *Abstrak Al-*, 8(4), 1826–1841. <https://doi.org/https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4108>
- Nahrowi, D., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Pengembangan Trainer Kit Mikrokontroler ATmega16 untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 145–155.
- Nur Aini, R., Gusfarenie, D., & Murtadlo, A. (2022). Media Pembelajaran Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 37–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.30631/edubio.v6i1.34>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Rahayu, C. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan MATH CITY MAP*. 11(4), 3834–3842.
- Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6185–6195. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP*



- (*Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*), 5(4), 1067–1075.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170.
- Sukmawati, R. (2017). Pengaruh pembelajaran interaktif dengan strategi drill terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2).
- Sulistyorini, Z. B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children)*, 2(1), 206–211.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

