

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI CABEAN 2 DEMAK

Naila Rahmawati¹, Eka Titi Andaryani²

¹Universitas Negeri Semarang

Email: nylnr13@students.unnes.ac.id

²Universitas Negeri Semarang

Email: ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman siswa yang masih rendah terhadap muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila. Kurang menariknya penggunaan media pembelajaran serta siswa kurang kesadaran untuk membaca buku pelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* guna mempengaruhi hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila di kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kelayakan sangat tinggi, dengan skor 95% dari ahli materi dan 89,7% dari ahli media. Uji coba lapangan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media, dengan respons guru sebesar 98,5% (sangat efektif) dan respons siswa sebesar 83,7% (sangat efektif). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* berbasis *Canva* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan pemahaman konsep, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: Pancasila, Media Pembelajaran, *Flipbook* berbasis *Canva*

Abstract

This research is motivated by students' low understanding of the content of Pancasila Education Pancasila material. Lack of interesting use of learning media and students lack of awareness to read textbooks. Based on these problems, this study has the aim of developing Canva-based Flipbook learning media to influence student learning outcomes in the Pancasila Education content of Pancasila material in class IV. This research uses a research and development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The media was developed using the Canva application and validated by material experts and media experts. The validation results showed that the media obtained very high feasibility, with a score of 95% from material experts and 89.7% from media experts. The field trial showed an increase in student learning outcomes after using the media, with a teacher response of 98.5% (very effective) and a student response of 83.7% (very effective). The findings of this study indicate that the Canva-based Flipbook media developed in accordance with student needs and learning objectives, is able to create interesting learning, improve concept understanding, so as to improve student learning outcomes. Therefore, this media is declared feasible and effective for use in learning Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: Pancasila, Learning Media, Canva-based Flipbooks

Pendahuluan

Bagi siswa sekolah dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan guru harus menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi karena pemanfaatan media pembelajaran sangat berpotensi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik yang berujung pada pemahaman yang mendalam. Namun, dalam memperoleh kemahiran dalam pemanfaatan media pembelajaran belum inovatif dan masih menggunakan cara-cara tradisional yaitu menggunakan buku cetak dan ceramah dari guru. Kurangnya media pembelajaran menyebabkan berbagai masalah yang berdampak pada kualitas pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam Pasal 19 ayat 1 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 terkait Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap orang wajib menyelesaikan pendidikan formal.

Pendidikan Pancasila merupakan muatan pembelajaran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur dan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter baik, khususnya bagi siswa sekolah dasar (D. A. Dewi et al., 2021). Dengan demikian, penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar sangatlah penting agar siswa memiliki landasan moral yang

kuat untuk menghadapi berbagai tantangan di masa yang akan datang. Dalam pembelajaran Pancasila, siswa diajarkan dengan berbagai kegiatan yaitu kegiatan memahami, kegiatan menganalisis, kegiatan menghormati dan menghargai sesama manusia, serta siswa juga diajarkan sikap moral untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan. Dengan mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dapat menumbuhkan berbagai karakter positif dalam diri siswa, yaitu karakter disiplin, karakter jujur, toleransi, cinta tanah air, adil, serta saling menghormati dan menghargai sesama manusia (Akbar et al., 2024).

Untuk memastikan proses pendidikan berjalan dengan sebaik-baiknya, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, termasuk dalam memilih media pembelajaran yang relevan dengan kepribadian dan gaya belajar siswa. Pembaharuan komponen pendidikan yang meliputi kurikulum, sarana prasarana, guru, siswa, model pembelajaran, dan pemilihan dalam penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan. Dewasa ini, inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus melaju dengan cepat, yang dapat mendorong pembaharuan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga dengan adanya teknologi tersebut dibutuhkan inovasi dari guru dalam menggunakan berbagai alat bantu yang memanfaatkan teknologi.

Menurut (Rukmi & Wibawa, 2023) saat pembelajaran penggunaan media pembelajaran bagi guru dan murid memiliki peran penting, penggunaan

media pembelajaran bagi guru adalah dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sedangkan penggunaan media pembelajaran bagi murid adalah dapat mempermudah murid dalam memahami informasi yang ingin disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran memiliki urgensi yang tinggi bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid, salah satu aplikasi yang dapat memudahkan guru dalam mengajar adalah aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi yang digunakan dengan mudah dan cepat dalam membuat desain grafis karena aplikasi *Canva* telah menyediakan berbagai fitur yang sangat berguna bagi pengguna menurut (K. R. K. Dewi et al., 2023).

Menurut (Fitriani et al., 2022) produk yang dihasilkan oleh aplikasi *canva* yang berguna untuk pembelajaran siswa di sekolah salah satunya adalah *Flipbook*. *Flipbook* merupakan modul yang digunakan dalam pembelajaran yang didesain semenarik mungkin agar pemahaman siswa terhadap materi ajar menjadi lebih mudah dan mandiri tanpa bantuan dari guru. Dengan menggunakan *Flipbook* dalam pembelajaran, dapat memengaruhi hasil belajar siswa karena mereka tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sehingga dengan hal tersebut, siswa dapat lebih terbantu dalam memahami konsep-konsep pelajaran.

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang dapat mengubah tingkah laku seseorang melalui berbagai kegiatan yang dapat menghasilkan penambahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang belum diketahui atau dimiliki oleh

seseorang. Sedangkan hasil belajar adalah suatu kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar meliputi beberapa ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang dapat mencerminkan pemahaman dan keterampilan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Efektivitas media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* ini dalam memicu motivasi belajar siswa yang lebih tinggi menjadikannya sebagai pilihan yang sangat baik untuk kegiatan pembelajaran. Media ini didesain dengan berbagai macam warna yang dapat membuat siswa tidak bosan melihat media pada saat belajar. Media ini dapat dikatakan demikian karena berbagai aspek, yaitu aspek tampilan yang sangat menarik, aspek materi, dan aspek bahasa yang digunakan di dalam media yang mudah dimengerti. Tidak hanya dilihat dari berbagai aspek tersebut, namun pengembangan media pembelajaran ini dirancang dengan memperhatikan berbagai detail seperti bentuk, ukuran, dan warna huruf. Dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* dapat meningkatkan semangat dan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dapat menciptakan suasana kelas yang efektif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Juliani & Ibrahim, 2023). Dengan begitu, sangat direkomendasikan.

Dengan mengembangkan media pembelajaran ini, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selain di buku cetak, selain itu dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun yang membuat siswa

termotivasi untuk membaca (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

(Rukmi & Wibawa, 2023) telah melaksanakan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Flipbook*. Dalam penelitiannya dapat diketahui bahwa *Flipbook* dapat dijadikan alat bantu pendidikan yang memenuhi kebutuhan belajar siswa di lingkungan akademik.

Dengan mengacu setelah melakukan observasi dan berdiskusi dengan guru kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak, tersirat adanya permasalahan di kelas IV terkait pemahaman materi Pancasila yang masih rendah. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa siswa masih bingung membedakan kegiatan yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya kesadaran siswa dalam membaca buku pelajaran dan guru yang menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Dengan adanya faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Pancasila. Selain itu, ketika guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik siswa cenderung bosan dan tidak fokus terhadap guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Sebagai tindak lanjut dari latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil analisis peneliti menunjukkan bahwa rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam belajar dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik

perhatian mereka. Penulis sangat berharap dengan mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *Flipbook* yang didesain dengan aplikasi *Canva* dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan nilai pembelajaran, pemahaman, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut (Sugiyono, 2021) *research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang outputnya berupa produk yang siap diuji keefektifannya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai acuan pengembangan produk. Menurut (Istiningsih & Ahmadi, 2023) lima komponen yang membentuk model pengembangan ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Teknik penelitian menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Tes yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa *pretest* dan *posttest* dengan mengerjakan 20 soal pilihan ganda. Selanjutnya untuk teknik non tes yaitu dengan melalui observasi, wawancara, studi dokumen, serta angket. Analisis data kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* dinilai oleh validator ahli dengan menggunakan angket kelayakan. Hasil angket ahli diketahui dengan melalui perhitungan berikut.

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

(Purwanto, 2018)

Keterangan:

P = persentase kelayakan

R = skor mentah yang diperoleh
 SM = jumlah skor maksimum
 Hasil persentase penilaian kelayakan yang diperoleh dari validator ahli kemudian diinterpretasikan dalam kriteria tertentu.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

(Purwanto, 2018)

Untuk tahap selanjutnya setelah melalui penilaian dari validator langkah selanjutnya adalah uji coba skala kecil yang melibatkan 9 siswa kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan respons siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva*. Setelah uji coba skala kecil selesai langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji coba skala besar dengan melibatkan 21 siswa kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak.

Hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil dan skala besar akan diuji normalitasnya. Tahap selanjutnya, menentukan ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara dua sampel yang saling berhubungan akan dilakukan uji *paired-test*. Selain itu, akan melakukan olah data untuk mengukur keefektifan media dengan melalui uji *N-Gain*.

$$N - Gain = \frac{\text{skor pretest} - \text{skor posttest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Nilai *N-gain* digunakan untuk menentukan kategori presentase peningkatan efektivitas pembelajaran.

Tabel 2. Interpretasi Indeks *N-Gain*

Interval <i>Gain</i>	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,3$	Rendah

(Yudhanegara, 2017)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran *Flipbook* berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

pada mapel Pendidikan Pancasila materi Pancasila. Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai

tahapan dalam penelitian. Penelitian ini mengambil lokasi di SD Negeri Cabean 2 Demak.

Tahap pertama adalah analisis. Pada tahap analisis peneliti melakukan kegiatan menganalisis keadaan sekolah yang digunakan untuk penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV, selain mewawancarai guru peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak. Pada tahap analisis, peneliti juga melakukan observasi terkait kegiatan belajar mengajar pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah melakukan berbagai kegiatan, peneliti menemukan masalah yaitu pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila masih kurang baik. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik malas membaca buku pelajaran dan penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran kurang menarik, terkait hal tersebut peserta didik ketika mendapatkan materi biasanya akan cepat bosan dan menyebabkan peserta didik kurang fokus terhadap penjelasan guru. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* dapat dijadikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Kedua, masuk ke tahap perancangan. Pada bagian desain ini, peneliti setelah melakukan kegiatan analisis terkait permasalahan yang ada, untuk kegiatan selanjutnya yaitu peneliti mulai mendesain produk berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat media *Flipbook* berbasis *Canva* yang telah didesain dengan aplikasi *Canva* kemudian dilanjutkan pada aplikasi FLIPHTML5 untuk membuat file tersebut menjadi sebuah *Flipbook*. Peneliti membuat produk media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* dengan desain yang meliputi cover, petunjuk penggunaan, kompetensi, soal-soal, materi pembelajaran, LKPD, daftar pustaka, menu profil penulis. Pemanfaatan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* yang peneliti buat secara *online* pada saat pembelajaran ini ditayangkan secara langsung melalui LCD pada saat peserta didik belajar. Hasil dari rancangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* adalah sebagai berikut:



Gambar 2a. Cover *Flipbook* dan Petunjuk Penggunaan media



Gambar 2b. Menu Pertanyaan dan Menu Materi



Gambar 2c. Video Pembelajaran dan Menu LKPD



Gambar 2d. Menu Daftar Pustaka dan Biodata Penulis

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian terkait dengan kelayakan media oleh validator ahli. Tujuan nya yaitu untuk mengevaluasi kualitas media sebelum diujicobakan. Proses validasi dilakukan

untuk menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media	89,7%	Sangat Layak
Ahli Materi	95%	Sangat Layak

Hasil Penilaian dari ahli media mendapatkan presentase 89,7% sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* sangat layak diujicobakan pada pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap

selanjutnya dari pengembangan sebuah produk. Pada tahap keempat ini, media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* mulai diujicobakan kepada pengguna yaitu guru dan siswa. Hal ini memiliki tujuan agar peneliti dapat mengetahui bagaimana respon pengguna yaitu guru dan siswa ketika memanfaatkan media *Flipbook* dalam kegiatan pembelajaran mapel Pendidikan Pancasila. Pada proses ini, peneliti melakukan dua kali uji

coba, yaitu peneliti melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan atau tidak terkait dengan hasil *pretest* hasil *posttest*, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan uji *paired t-test* setelah menyelesaikan uji coba skala kecil.

Tabel 4. Hasil Uji t-Test Skala Kecil

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower Upper				
Pair 1 <i>Pretest - Posttest</i>	-25.556	3.909	1.303	-28.560 -22.551	-19.614	8	<.001	

Berdasarkan dari ketentuan pengambilan keputusan *paired t-test* bahwa apabila Sig. (2-tailed) < 0,05 maka, dikatakan terdapat perbedaan antara hasil dari *pretest* dan *posttest*. Pada hasil uji skala kecil diperoleh Sig. (2-tailed) yang menunjukkan < 0,001 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* (sebelum menggunakan media *pretest* dan *posttest* dengan selisih maksimal skor *pretest*. Berikut merupakan hasil uji *N-Gain* skala kecil.

pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva*) pada materi Pancasila.

Peneliti juga melakukan analisis data dari seberapa signifikan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *Flipbook* berbasis *Canva* dengan cara menggunakan uji *N-Gain*. Rumus yang digunakan yaitu membandingkan skor antara selisih skor

Tabel 5. Uji N-Gain Skala Kecil

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	<i>N-Gain</i> %	Kriteria
55	80,55	0.5685	56,8%	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan pengolahan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) pada

skala kecil diperoleh hasil peningkatan sebesar 56,8% dengan kriteria sedang. Diperkuat dengan hasil angket tanggapan

guru terhadap media yaitu 98,5% dan tanggapan dari siswa mendapat skor 85,22% (sangat layak). Sehingga media pembelajaran *Flipbook* berbasis *canva* dapat diujicobakan pada skala besar.

Pada skala besar peneliti menggunakan siswa kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak sebanyak 21 siswa. Tahapan dari uji coba skala besar ini yaitu sama dengan saat uji coba skala kecil. Berikut hasil uji *paired t-test* pada skala besar.

Tabel 6. Hasil Uji t-Test Skala Besar

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-27.143	5.606	1.223	-29.695 -24.591	-22.187	20	<.001

Hasil uji *paired t-test* diperoleh bahwa Sig. (2-tailed) menunjukkan angka <0,001. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan *paired t-test*. Apabila Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dikatakan ada perbedaan antara hasil

pretest dan *posttest*. Sehingga bisa disimpulkan ada perbedaan dari hasil *pretest* dengan *posttest* saat melakukan uji coba skala besar. Peneliti juga melakukan uji *N-Gain* pada skala besar, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Uji N-Gain Skala Besar

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	<i>N-Gain</i> %	Kriteria
58,33	85,71	0.6582	65,8%	Sedang

Berdasarkan tabel, pengolahan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) diperoleh hasil bahwa siswa kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* berjumlah 21 siswa meningkat sebesar 65,8% dengan kriteria sedang. sehingga media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti bisa untuk mempengaruhi dan meningkatkan pada hasil belajar siswa mapel Pendidikan Pancasila materi Pancasila.

Tahap kelima evaluasi, Dalam siklus pengembangan ADDIE, evaluasi menempati posisi sebagai tahap akhir. Pada tahap evaluasi, keefektifan produk dinilai dengan melakukan uji coba dengan skala kecil yang melibatkan 9 siswa kelas IV dan pada skala besar melibatkan 21 siswa kelas IV SD Negri Cabean 2 Demak. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penggunaan media yang telah dibuat oleh peneliti dapat dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*

yang dikerjakan oleh siswa. Sebelum mempelajari materi Pancasila pada muatan Pendidikan Pancasila, siswa diberikan *pretest*. Setelah mempelajari materi Pancasila dengan menggunakan media *Flipbook* berbasis *Canva*, siswa diberikan *posttest*.

Setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva*, guru dan siswa diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengukur respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket dari guru diperoleh persentase sebesar 98,5% yang dapat diketahui bahwa guru sangat mendukung media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Respon positif dari guru tersebut menunjukkan bahwa media *Flipbook* berbasis *Canva* dapat mempermudah proses kegiatan pembelajaran serta bisa untuk meningkatkan pengetahuan pada siswa dalam materi pembelajaran, dengan begitu media ini bisa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel Pendidikan Pancasila materi Pancasila. Respon dari siswa kelas IV pada skala kecil yang melibatkan 9 orang siswa diperoleh hasil angket sebesar 85,22% dan dapat diketahui bahwa *Flipbook* termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan pada skala besar dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa, diperoleh hasil kuesioner sebesar 83,7% (sangat layak). Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dan mendapatkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan yaitu media pembelajaran *Flipbook*.

Dari hasil analisis data diketahui bahwa media pembelajaran *Flipbook*

berbasis *Canva* memiliki kualifikasi sangat baik dalam pembelajaran materi Pendidikan Pancasila, dengan memiliki kualifikasi yang baik maka media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu alasan penting yang mendasari kelayakan penggunaan dari media yang telah dibuat yaitu *Flipbook* berbasis *Canva* mempunyai potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengembangkan produk yaitu media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva*, menciptakan pengalaman belajar mengajar yang beragam dan menyenangkan, yang secara langsung maupun tidak langsung mempunyai pengaruh yang baik dan juga positif untuk mempengaruhi hasil belajarpada siswa. Produk ini dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa. Kelebihan dari media pembelajaran *Flipbook* yaitu: materi pembelajaran disajikan dalam bentuk kata-kata yang singkat, terdapat gambar dan kalimat, dilengkapi dengan berbagai macam warna yang dapat membuat siswa tertarik untuk menggunakan, dalam pembuatannya tidak sulit dan mudah, mudah dibawa kemana-mana, serta dapat meningkatkan keaktifan siswa saat belajar dan dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang tidak dapat dijelaskan oleh guru dikelas (Aisyah Khairina & Sahkholid Nasution, 2024; Harefa et al., 2025). Fitur-fitur pendukung yang dimiliki oleh *Flipbook* adalah tampilan materi berupa animasi, gambar, suara, dan tayangan video. *Flipbook* juga mampu membuat siswa menjadi mandiri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Lestari et al., 2022; Munawaroh et al., 2021). Agar tujuan pembelajaran dapat terealisasi

pada diri siswa. Oleh karena itu, guru ketika menjelaskan materi pembelajaran harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat (Aulia et al., 2021).

Kesimpulan

Setelah melakukan analisis data dan melakukan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, guru, dan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini didesain semenarik mungkin dengan dilengkapi teks, gambar, video, dan soal-soal, sehingga materi

pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Penilaian validasi materi memberikan hasil skor 95% yang menunjukkan kelayakan sangat tinggi, sedangkan validasi media mendapatkan skor 89,7% yang menunjukkan kelayakan sangat tinggi. Respon dari guru dan siswa terkait penggunaan media pembelajaran juga sangat positif. Dari respon guru mendapatkan nilai 98,5% (sangat efektif) sedangkan respon siswa mendapatkan nilai 83,7% (sangat efektif). Secara umum, menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* memberikan dampak yang baik dan juga positif terhadap siswa karena hasil belajar siswa pada mapel Pendidikan Pancasila materi Pancasila bisa lebih baik dan meningkat.

Daftar Pustaka

- Aisyah Khairina, & Sahkholid Nasution. (2024). Penggunaan Media Flipbook Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Di SDN 152981 TUKKA IA. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 10(1), 97–106.
- Akbar, R. R., Oktafiani, S., Ayu, N. P., & Hidayat, F. (2024). 5 1234. 7(2), 58–67.
- Aulia, R., Supardi, N., Iskandi, I., & Rizki, M. T. (2021). Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodad. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(2), 39–48. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2051>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Kamila, J. T., Putri, S. B., & Haliza, V. N. (2021). Penanaman Karakter Smart Young And Good Citizen untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5234–5240. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1614>
- Dewi, K. R. K., Harini, N. N. P., & Yoga, P. A. A. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital. *Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Prospek 2*, 298–302.
- Fitriani, N., Okyranida, Y., & Setyowati, L. (2022). P r o s i d i n g S e m i n a r N a s i o n a l S a i n s Pengembangan FLIPBOOK Berbasis Discovery Learning Berbantu Canva Pada Materi Usaha Dan Energi. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 3(1), 96–101.
- Harefa, F., Waruwu, L., Bu, Y., Amal, N., Harefa, J., & Nias, U. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato*. 4(April).
- Istiningsih, H. D. H. M., & Ahmadi, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

- Chatbot Berbasis Web Mupel Ips Kelas Vi Sd Negeri Poncoruso Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 396–406. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1057>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26. <http://dx.doi.org/10.3065>
- Lestari, S. I., Indrawati, I., & Budiarso, A. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Flipbook pada Materi Tekanan Zat terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa SMP. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 7(1), 19–30. <https://doi.org/10.24905/psej.v7i1.131>
- Munawaroh, S., Ahmadah, I. F., & Purbaningrum, M. (2021). E-Magmath Berbasis Flipbook Pada Materi Himpunan Di Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 45–54. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.45-54>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Purwanto. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Issue December).
- Rukmi, D. A., & Wibawa, S. (2023). Pengembangan Flipbook berbasis Project Based Learning berbantu canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5557–5570.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*.
- Yudhanegara, L. &. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*.