

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
HARMONI DALAM EKOSISTEM KELAS 5 SDN NGRONGGOT 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI
Kediri



OLEH :

BIMA FAJAR PRASTOWO

NPM: 2114060123

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

BIMA FAJAR PRASTOWO

NPM : 2114060123

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
HARMONI DALAM EKOSISTEM KELAS 5 SDN NGRONGGOT 1**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 26 Juni 2025

Dosen Pembimbing I



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Dosen Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN. 0701128306

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

BIMA FAJAR PRASTOWO

NPM : 2114060123

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
HARMONI DALAM EKOSISTEM KELAS 5 SDN NGRONGGOT 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

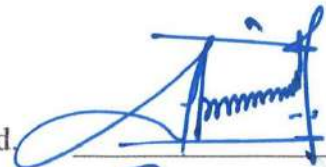
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Bima Fajar Prastowo

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Tempat/Tgl. Lahir : Kediri/ 17 April 2003

NPM : 2114060123

Fak/Jur./Prodi : FKIP/ SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan



Bima Fajar Prastowo

NPM. 2114060123

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim. Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. Para malaikat membentangkan sayap - sayapnya karena ridha kepada penuntut ilmu, dan seluruh makhluk di langit dan bumi, bahkan ikan di lautan pun memohonkan ampun untuknya. Maka belajarlh, karena dengan ilmu, hidup menjadi bercahaya, dan dengan niat yang lurus, setiap langkah belajar menjadi ibadah."

(HR. Muslim)

Kupersembahkan karya ini buat :

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, dan keteguhan hati dalam menjalani setiap proses pembelajaran hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Diri saya sendiri, Bima Fajar Prastowo, terima kasih telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi segala tantangan demi meraih impian dan menyelesaikan studi ini.
3. Ibu Yuliati, sosok ibu yang luar biasa dan menjadi sumber semangat tak pernah habis. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, kasih sayang, dan pelukan hangat di saat lelah yang tak terucapkan. Ibu adalah alasan saya terus melangkah.
4. Bapak Sutowo, ayah terbaik yang selalu menjadi pelindung dan pemberi kekuatan. Terima kasih atas segala doa, kerja keras, dan pengorbanan yang telah Bapak lakukan untuk keberhasilan anakmu ini.
5. Kakakku tercinta, terima kasih atas segala dukungan dan kepercayaan yang tak pernah goyah. Dalam setiap langkah, ada doa dan semangat darimu yang selalu menguatkan. Kau adalah sosok inspirasi dan penopang ketika aku mulai ragu. Semoga aku bisa menjadi kebanggaanmu, sebagaimana kamu adalah kebanggaanku.
6. Teman - teman seperjuangan PGSD Angkatan 2021, terima kasih atas semangat, candaan, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan. Semoga kita semua dimudahkan dalam menyelesaikan perjuangan ini dan meraih cita - cita.

RINGKASAN

Bima Fajar Prastowo Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Flipbook*, Canva, Hasil Belajar, Ekosistem

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas V SDN Ngronggot 1. Diketahui bahwa dalam pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana dari total 40 peserta didik pada dua rombongan belajar, hanya 9 peserta didik yang mencapai nilai di atas KKTP sebesar 75, sementara 31 peserta didik lainnya masih berada di bawah standar tersebut. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Berdasarkan angket, sebagian besar siswa menunjukkan minat terhadap media berbasis digital, namun media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1, (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1, (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah 40 peserta didik pada dua rombongan belajar kelas V SDN Ngronggot 1. Pada uji coba terbatas melibatkan 10 peserta didik, sedangkan pada uji coba luas melibatkan 30 peserta didik. Pada Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh skor dari angket validasi, angket kepraktisan, dan hasil tes pretest - posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media dinyatakan sangat valid dengan rata - rata kevalidan gabungan ahli media dan ahli materi sebesar 89%, (2) media sangat praktis dengan rata - rata kepraktisan gabungan guru dan peserta didik sebesar 90,25%, dan (3) media terbukti efektif, dengan nilai N-gain sebesar 0,721 pada uji coba terbatas dan 0,703 pada uji coba luas, yang termasuk dalam kategori tinggi, serta ketuntasan klasikal mencapai 100% pada kedua uji coba. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul : “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1.”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar - besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1, atas segala bimbingan, arahan, serta waktu dan ilmunya yang sangat berarti bagi penulis.
5. Ibu Ita Kurnia, S.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, atas kesabaran dan ketelatenannya dalam membimbing penulis hingga skripsi ini terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan bekal ilmu selama masa perkuliahan.
7. Ibu N. R. Farida, S.Pd.SD, selaku Kepala Sekolah SDN Ngronggot 1 yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh Staf dan Guru SDN Ngronggot 1 yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung.

9. Kepada Ayahanda Sutowo dan Ibunda Yuliati yang selalu memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan dukungan yang tidak pernah putus dalam setiap langkah kehidupan penulis.
10. Kakak tercinta, yang telah menjadi penyemangat, tempat berbagi, dan inspirasi dalam menjalani proses penyusunan skripsi ini.
11. Sahabat dan teman - teman seperjuangan yang telah kebersamai penulis selama masa kuliah dengan dukungan moral dan semangat.
12. Teman - teman PGSD angkatan 2021, yang selalu menjadi penyemangat dan sumber motivasi dalam menyelesaikan proses perkuliahan.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan kontribusi selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan



Bima Fajar Prastowo

NPM. 2114060123

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	9
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	12
B. Landasan Teori.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. <i>Flipbook</i> Digital	23
3. Canva Sebagai Alat Pengembangan Media.....	27
4. Hasil Belajar.....	31
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	32
C. Kerangka Berpikir	36

BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Model Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan.....	40
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	40
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	41
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	41
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	42
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	42
C. Desain Pengembangan.....	43
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	45
1. Lokasi Penelitian.....	45
2. Waktu Penelitian	45
E. Instrumen Penelitian	45
1. Pengembangan Instrumen	46
2. Validasi Instrumen.....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	54
1. Tahapan - Tahapan Analisis Data	55
H. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk	59
1. Metode.....	59
2. Uji Coba	59
3. Validasi Produk	59
I. Norma Pengujian	60
1. Norma Pengujian Kevalidan	60
2. Norma Pengujian Kepraktisan	60
3. Norma Pengujian Keefektifan.....	61
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 62
A. Data Produk Hasil Pengembangan	62
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	62
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	64

3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	69
B. Data Uji Coba	75
1. Uji Coba Terbatas.....	75
2. Uji Coba Luas	78
C. Analisis Data.....	81
1. Analisis Data Kevalidan.....	81
2. Analisis Data Kepraktisan.....	82
3. Analisis Data Keefektifan	84
D. Revisi Produk	85
E. Kajian Produk Akhir	88
1. Spesifikasi Produk.....	88
2. Prinsip - Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Produk.....	89
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk	91
4. Norma Pengujian.....	92
BAB V PENUTUP	94
A. Simpulan.....	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	33
Tabel 3. 1 Pedoman Observasi	47
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Guru.....	48
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 5 Angket Respon Guru	51
Tabel 3. 6 Angket Respon Peserta Didik	51
Tabel 3. 7 Kisi - Kisi Soal Pretest dan Posttest	53
Tabel 3. 8 Instrumen Pengumpulan Data	54
Tabel 3. 9 Skala Likert	55
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan.....	56
Tabel 3. 11 Skala Likert	56
Tabel 3. 12 Kriteria Kepraktisan	57
Tabel 3. 13 Skor N-gain.....	58
Tabel 4. 1 Desain Awal Media Pembelajaran	66
Tabel 4. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	76
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas	76
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Terbatas	77
Tabel 4. 7 Hasil N-gain Uji Coba Terbatas	78
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas	78
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Luas	79
Tabel 4. 10 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Luas.....	80
Tabel 4. 11 Hasil N-gain Uji Coba Luas	81
Tabel 4. 12 Penghitungan Hasil Validasi	82
Tabel 4. 13 Penghitungan Hasil Angket Respon Guru	82
Tabel 4. 14 Penghitungan Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	83
Tabel 4. 15 Desain Akhir Media Pembelajaran	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 3. 2 Tampilan Halaman Sampul	43
Gambar 3. 3 Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran ..	44
Gambar 3. 4 Tampilan Materi	44
Gambar 3. 5 Tampilan Penutup.....	44
Gambar 4. 1 Komentar dan Saran Validator Ahli Media	72
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	100
Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan	102
Lampiran 3. Lembar Angket Pedoman Wawancara Guru.....	104
Lampiran 4. Lembar Angket Need Assesment Guru	106
Lampiran 5. Lembar Angket Need Assesment Peserta Didik	107
Lampiran 6. Surat Pemohonan Validasi	108
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Media	110
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Materi.....	114
Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran	118
Lampiran 10. Lembar Angket Respon Guru	158
Lampiran 11. Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	164
Lampiran 12. Lembar Hasil Pretest Peserta Didik.....	168
Lampiran 13. Lembar Hasil Posttest Peserta Didik	171
Lampiran 14. Surat Pengantar/ Izin Penelitian	174
Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	175
Lampiran 16. Surat Pemanfaatan Produk.....	176
Lampiran 17. Dokumentasi.....	177
Lampiran 18. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	178
Lampiran 19. Hasil Plagiasi	179

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam kehidupan manusia yang berperan besar dalam pengembangan potensi individu serta pembentukan generasi yang unggul. Suyanto & Asep (2019), menyebutkan bahwa pendidikan adalah proses yang berlangsung secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik tumbuh dan berkembang secara aktif. Pendidikan juga ditujukan untuk menanamkan keterampilan hidup, pembentukan karakter, serta kemampuan berpikir kritis. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Kemendikbud (2020), bahwa peserta didik harus dipersiapkan dengan kecakapan dasar seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi guna menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang inovatif dan berkualitas diperlukan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam mengoptimalkan potensi mereka.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, segala upaya harus dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas, khususnya dalam memperbaiki kualitas pembelajaran melalui inovasi metode maupun media. Salah satu pendekatan yang dapat ditempuh adalah dengan mendorong keterlibatan peserta didik secara maksimal. Dalam hal ini, fokus pendidikan harus berpusat pada peserta didik, sementara peran guru saat ini lebih menekankan sebagai fasilitator, motivator, serta pencipta suasana belajar yang kondusif (Suyanto & Asep, 2019).

Proses belajar merupakan interaksi yang kompleks antara guru dan peserta didik, dengan tujuan untuk membawa perubahan positif dalam diri peserta didik. Berdasarkan teori konstruktivisme, peserta didik membentuk pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar berkembang secara utuh, dari yang belum memahami menjadi memahami, serta dari potensi menjadi kompeten (Yeni, 2020).

Agar pembelajaran berlangsung optimal, guru perlu memiliki komitmen dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya (Rahmia, 2020). Pemilihan metode yang tepat tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Meskipun demikian, dalam praktiknya, tidak jarang guru mengalami kendala dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, kerja sama antara guru, sekolah, dan peserta didik menjadi penentu keberhasilan pembelajaran.

Di sisi lain, pembelajaran tidak hanya terbatas dalam ruang kelas. Proses belajar juga dapat berlangsung di lingkungan rumah maupun tempat lainnya yang mendukung aktivitas belajar. Trianto (2018), menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan kumpulan materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis guna mendukung proses belajar mengajar agar lebih terarah dan efisien. Dukungan berupa pengelolaan kelas yang baik dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh dalam menyampaikan materi secara efektif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran wajib di jenjang Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka. IPAS mengintegrasikan konsep - konsep dasar IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman holistik kepada peserta didik mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari - hari. Berdasarkan Buku Ajar Dasar dari Penerbit Nawa Litera (2023), IPAS mengajarkan peserta didik tentang perilaku manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta bagaimana menjalani kehidupan yang harmonis bersama alam dan benda mati di lingkungan terbuka.

Pembelajaran IPAS dirancang agar peserta didik tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan konteks nyata di lingkungan sekitar. Menurut Kemendikbudristek (2022), IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan sosial. Selain itu, pembelajaran IPAS juga menekankan pendekatan inkuiri dan berbasis proyek guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Sejalan dengan itu,

Wibowo & Fatmasari (2019), menyatakan bahwa pendekatan terpadu dalam IPAS dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara menyeluruh karena mereka dilatih untuk melihat suatu peristiwa dari berbagai perspektif. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS diharapkan tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan keterampilan abad ini seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis dalam menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah.

Materi Harmoni dalam Ekosistem mengajarkan tentang keseimbangan dan hubungan yang saling mendukung antara makhluk hidup dan lingkungan fisiknya dalam suatu ekosistem. Dalam ekosistem yang harmonis, setiap organisme baik produsen, konsumen, maupun dekomposer memiliki peran penting dalam rantai makanan atau jaring - jaring makanan untuk menjaga kelangsungan hidup dan keseimbangan energi. Konsep ini menggambarkan bagaimana energi berpindah dari satu makhluk hidup ke makhluk lainnya, serta pentingnya interaksi antara komponen biotik dan abiotik agar ekosistem tetap stabil dan berkelanjutan. Materi ini juga menekankan dampak negatif yang dapat terjadi apabila keseimbangan terganggu, seperti kerusakan lingkungan dan menurunnya keanekaragaman hayati. Pemahaman terhadap konsep ini menuntut peserta didik untuk berpikir sistematis dan kritis, karena mencakup keterkaitan antara manusia, hewan, tumbuhan, dan lingkungan alam. Namun demikian, tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep - konsep abstrak tersebut secara utuh dan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 28 - 30 November 2024 kepada peserta didik kelas 5 di SDN Ngronggot 1, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada materi Harmoni dan Ekosistem. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku paket, serta gambar yang cenderung membuat siswa kurang termotivasi dan sulit membangun pemahaman konseptual yang mendalam. Minat belajar sebagian peserta didik terhadap materi pembelajaran IPAS masih sangat rendah karena ketidakpahaman materi, gaya belajar, media, dan motivasi menyebabkan

peserta didik belum bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu, hal ini tidak dapat dipisahkan dari kurang dimanfaatkannya berbagai infrastruktur dan sumber daya pendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 - 30 November 2024 kepada guru kelas 5 di SDN Ngronggot 1, diketahui bahwa visualisasi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami masih kurang. Hal ini menyulitkan peserta didik untuk memahami informasi yang mereka pelajari. Selain itu, minat belajar peserta didik dapat terhambat dan kualitas proses pembelajaran cenderung menurun akibat sifat pembelajaran yang berulang dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Perbedaan intelektual di antara peserta didik juga menimbulkan tantangan dalam pembelajaran, di mana beberapa peserta didik memiliki kemampuan lebih besar dalam memahami materi dibandingkan yang lain. Peserta didik lain mungkin memerlukan bantuan tambahan untuk sementara. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk memberikan pengajaran yang memenuhi kebutuhan setiap peserta didik.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas V SDN Ngronggot 1, diperoleh beberapa pendapat terhadap pembelajaran IPAS khususnya pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Dari 40 responden, sebanyak 34 peserta didik menyatakan bahwa materi tersebut tergolong sulit dipahami karena memuat banyak konsep yang bersifat abstrak seperti rantai makanan, jaring - jaring makanan, serta keterkaitan antar komponen ekosistem. Selain itu, sebanyak 36 peserta didik menyampaikan ketertarikan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif karena dianggap dapat membantu mereka lebih memahami materi secara visual dan menyenangkan. Sebanyak 32 peserta didik menyatakan lebih antusias belajar apabila materi disajikan dalam bentuk media yang menarik, seperti animasi, ilustrasi, atau tampilan seperti buku digital (*flipbook*). Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas V SDN Ngronggot 1 memperoleh nilai di bawah KKTP. Nilai yang diperoleh belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Dari total 40 peserta didik pada dua rombongan belajar, hanya 9 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan 31 peserta didik lainnya masih berada di bawah standar tersebut, dengan rata - rata nilai keseluruhan sebesar 58. Padahal, KKTP disusun untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Aegustinawati & Sunarya, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi Harmoni dalam Ekosistem masih tergolong rendah dan membutuhkan upaya pembelajaran yang lebih inovatif serta kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket, dan tes pada materi Harmoni dalam Ekosistem, diketahui bahwa peserta didik kelas V SDN Ngronggot 1 kesulitan memahami konsep abstrak seperti rantai makanan, jaring - jaring makanan, dan keterkaitan antar komponen ekosistem. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional belum mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Guru juga mengungkapkan minimnya media visual dan interaktif yang mendukung. Hasil angket menunjukkan peserta didik lebih tertarik pada media digital seperti animasi dan *flipbook*, sedangkan hasil tes menunjukkan sebagian besar belum mencapai KKTP, dengan hanya 9 dari 40 siswa yang melampaui nilai 75.

Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik dan guru memerlukan alternatif pemecahan masalah berupa inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman, minat, serta hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif, informatif, dan kontekstual agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Rachmawati dkk., (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan guru untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa serta membantu siswa agar lebih mudah dan cepat dalam memahami konsep materi. Dengan demikian,

media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan untuk menciptakan komunikasi yang lebih baik antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan zaman saat ini menuntut seluruh tenaga kependidikan untuk mampu memanfaatkan teknologi untuk memberikan muatan pendidikan kepada peserta didik dalam bentuk bahan ajar dan media pembelajaran. Menurut pendapat Hamalik & Oemar (2020), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting, karena memungkinkan peserta didik menerima bantuan ketika mata pelajaran diberikan melalui alat bantu visual seperti presentasi atau foto. Media pembelajaran ini dapat menjembatani kekurangan guru dalam penyajian materi melalui ucapan maupun tertulis.

Dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Menurut teori kognitif pembelajaran, pemanfaatan media seperti teks, audio, video, dan animasi dapat membantu memahami materi lebih mendalam. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa aktif belajar dan mengaitkan konsep baru dengan pengalaman mereka sebelumnya. Sejalan dengan hal itu, Mayer (2021), menyatakan bahwa sumber belajar berbasis multimedia dapat menjadikan peserta didik lebih aktif, inovatif, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Seiring berkembangnya teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah *flipbook* berbasis Canva. Media ini merupakan presentasi digital interaktif yang mengombinasikan elemen teks, gambar, dan visualisasi menarik lainnya, sehingga lebih mampu menarik perhatian peserta didik selama proses belajar. Putra & Dewi (2020), menyatakan bahwa *flipbook* memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara visual yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memperkuat pemahaman konsep serta merangsang kemandirian belajar peserta didik. Fitur akses yang fleksibel juga memungkinkan peserta didik belajar kapan pun dan di mana pun. Prastowo (2019), menambahkan bahwa *flipbook* membantu memahami materi melalui

efek membalik halaman yang interaktif dan menyenangkan, serta menyajikan urutan materi yang mudah dipahami, terutama untuk konsep - konsep abstrak.

Namun demikian, media *flipbook* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Salah satunya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil untuk mengakses konten secara optimal, terutama ketika menggunakan platform digital seperti Publuu. Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki perangkat pribadi yang memadai, sehingga akses terhadap media ini bisa menjadi tidak merata (Halik, 2021). *Flipbook* juga memerlukan keterampilan dasar dalam penggunaan perangkat digital, baik bagi guru maupun peserta didik, yang bisa menjadi kendala tersendiri jika belum terbiasa (Muflaha dkk., 2023). Oleh karena itu, meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan *flipbook* perlu disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan teknologi yang ada di lingkungan sekolah.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep peserta didik secara signifikan (Prastowo, 2019; Putra & Dewi, 2020). Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik merancang dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *flipbook* berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi Harmoni dalam Ekosistem masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang relevan dan inovatif guna menjawab kebutuhan peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif.

Dengan mempertimbangkan pentingnya hasil belajar peserta didik pada materi "Harmoni dalam Ekosistem", maka pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva dipandang sebagai solusi yang tepat untuk diimplementasikan di kelas V SDN Ngronggot 1. Media ini diharapkan mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan urgensi tersebut, dilakukanlah penelitian pengembangan guna menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif. Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Pengembangan Media**

Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1.”

Pertama, implementasi media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar masih belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang menarik dan minim interaktivitas, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *flipbook* yang dirancang melalui platform Canva. Media ini diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara lebih efektif.

Kedua, pengembangan media *flipbook* dilakukan dengan menggunakan platform desain grafis Canva, yang menyediakan berbagai fitur untuk merancang materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Desain *flipbook* yang telah dibuat kemudian diubah menjadi format *flipbook* digital interaktif menggunakan platform Publuu. Publuu memungkinkan hasil desain dari Canva diubah menjadi format buku digital yang interaktif, lengkap dengan efek membalik halaman seperti buku cetak, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran secara fleksibel. Kedua platform ini berbasis online dan mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik.

Dengan hadirnya media pembelajaran berbentuk *flipbook* ini, diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. *Flipbook* juga memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pelajaran secara mandiri kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan belajar masing - masing. Di sisi lain, media ini juga dapat mempermudah tugas guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien. Lebih dari itu, *flipbook* diharapkan dapat menjadi pemicu lahirnya inovasi media interaktif lainnya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, tidak hanya untuk mata pelajaran IPAS, tetapi juga untuk mata pelajaran lain.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini menetapkan batas ruang lingkup agar tetap terarah dan tidak keluar dari fokus tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, batasan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Harmoni dalam Ekosistem, yang merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V.
3. Penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan - pertanyaan berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1 ?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1 ?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan - tujuan berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1 ?

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1 ?
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flipbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 SDN Ngronggot 1 ?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam inovasi media pembelajaran digital berbasis *flipbook* menggunakan platform Canva. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan teoritis bagi pengembangan media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengeksplorasi topik serupa, terutama dalam pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan contoh konkret bagi guru dalam menciptakan media ajar yang interaktif dan menarik, khususnya melalui pemanfaatan *flipbook* berbasis Canva. Media ini diharapkan dapat mendukung penyampaian materi secara lebih bervariasi dan inovatif, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan diharapkan membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat konseptual, seperti materi Harmoni dalam Ekosistem, dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penyajian visual yang menarik dapat

mempermudah peserta didik dalam menangkap isi materi dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Media *flipbook* berbasis Canva dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang mendukung transformasi pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media pembelajaran digital, serta sebagai dasar dalam mengkaji lebih lanjut efektivitas media digital terhadap hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang dan materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aegustinawati, N., & Sunarya, R. (2023). Penerapan Media Visual Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 55–63.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, R., Suparno, S., & Winarti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 27–33.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayuningsih, MT & Ansori, I. (2025). Pengembangan Media Flipbook Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisegoro Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 331-342.
- Berril Imsi Qi Nora, Malawi, I., & Suyanti. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 137-144. Universitas PGRI Madiun.
- Dakhi, S., & Selatan, N. (2020). *Psikologi Pendidikan: Konsep Dan Aplikasinya Dalam Proses Pembelajaran*. Medan: CV. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Fadilah, S., Rachmadtullah, R., & Rahmawati, Y. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Literasi Nusantara.
- Fernandiana, D., Komara, U., & Mulyana, A. (2022). Karakteristik dan Kebutuhan Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2401–2408.
- Fitriani, R. (2019). *Pembelajaran Ekosistem Berbasis Lingkungan*. Bandung: Alfabeta.
- Halik, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Hamalik, O., & Oemar, H. (2020). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Istiqlal, M. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 78-89.

- Jediut, Y., Wulandari, T., & Hartini, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 30–38.
- Kemdikbud. (2018). *Ekosistem Dan Lingkungan Hidup*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka: Buku Guru dan Buku Siswa IPAS Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Kuswanto, H., & Radiansah, D. (2018). Peran Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 20–27.
- Lestari, S. (2020). *Instrumen Pengumpulan Data Dalam Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd Ed.)*. Cambridge University Press.
- Mufliha, N., Sary, H. K., & Suharni, N. (2023). Pemanfaatan Media Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 115–126.
- Muqdamien, A., Hasbi, A., & Rahman, S. (2021). *Penelitian dan Pengembangan (R&D) Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Musfiroh, T. (2018). *Strategi Pembelajaran Di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nabila, S., Putri, A., & Yuniarti, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 15–25.
- Nabillah, N., & Abadi, M. K. (2019). Peran Hasil Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 45–52.
- Ningsih, F. (2021). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 80–88.
- Ningsih, F. (2022). *Desain Media Pembelajaran Digital Menggunakan Canva Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Edutech Press.
- Ningsih, S. (2021). Pemanfaatan Canva Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 88-99.

- Prastowo, A. (2019). Pengembangan Media *Flipbook* Untuk Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 112-120.
- Putra, R. A., & Dewi, P. A. (2020). Efektivitas Penggunaan *Flipbook* Interaktif Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 45–53.
- Rachmawati, S., Kurnia, N., & Laila, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115–124.
- Rahma, N. (2021). Analisis N-Gain Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 134-142.
- Rahmawati, R., Yandari, I. A. V., Sukirwan, & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa (JPDP)*, 9(2), 337–350. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2259>
- Rahmia, N. (2020). Komitmen Guru Dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Pendidikan Guru*, 6(1), 55-66.
- Rejeki, S., Hidayat, S., & Fitriani, N. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk SD. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2020). Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, AS, Rahardjo, B., Haryono, A., & Rusman. (2017). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, AS, Rahardjo, B., Haryono, A., & Rusman. (2019). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sa'idatum Munirah & Petra Kristi Mulyani. (2024). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 825-839.
- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Swihadayani, R. (2023). Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas Rendah Dan Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 115–124. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPDI/article/view/57293>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, A., & Asep, J. (2019). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Tri Juliono. (2021). Instrumen Validasi Media Pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 77-88.
- Trianto. (2018). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, S. (2018). *Ekosistem Dan Keseimbangan Alam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wibowo, A., & Fatmasari, R. (2019). Pendekatan Terpadu Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 145-157.
- Yeni, R. (2020). *Pembelajaran Konstruktivisme Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliana, R., & Prasetyo, A. (2021). Pembelajaran Ekosistem Untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123-134.