

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* TERINTEGRASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI KELAS X SMAIT PUTRI AL HANIF

Atika Puji Lestiyani¹, Tatu Hilaliyah², Erwin Salpa Riansi³
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa²,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa³
Pos-el: atikapelangi86@gmail.com¹, tatuh@untirta.ac.id²,
salpariansierwin@untirta.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang terintegrasi dengan *Canva* guna meningkatkan kualitas pembelajaran teks biografi pada siswa kelas X SMAIT Putri Al Hanif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media *flipbook* dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek visual, interaktivitas, dan kemudahan akses, serta divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan skor validasi ahli materi sebesar 94,5% dan ahli media sebesar 97%. Uji keefektifan dilakukan melalui pre-test dan post-test yang menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,76 atau 76%, dikategorikan tinggi dan efektif. Respon siswa dan guru juga menunjukkan antusiasme dan penilaian positif terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, media *flipbook* terintegrasi *Canva* terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks biografi untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flipbook Digital, Canva, Teks Biografi, Kurikulum Merdeka.

ABSTRACT

This study aims to develop a digital learning medium in the form of a Canva-integrated flipbook to improve the teaching and learning of biography texts among 10th-grade students at SMAIT Putri Al Hanif. The research applies a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The flipbook was developed with attention to visual appeal, interactivity, and accessibility. Validation results from content and media experts showed high feasibility, with validation scores of 94.5% and 97%, respectively. Its effectiveness was tested through pre- and post-tests, producing an N-Gain score of 0.76 (76%), which falls into the high and effective category. Student and teacher responses indicated strong enthusiasm and positive perceptions. Therefore, the Canva-integrated flipbook is proven to be valid, feasible, and effective in enhancing students' comprehension and learning motivation in studying biography texts.

Keywords: Learning Media, Digital Flipbook, Canva, Biography Text, Merdeka Curriculum.

1. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan oleh Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia, bertujuan memberikan kebebasan belajar dengan

fokus pada pengembangan. kurikulum ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa, termasuk menyimak, membaca, berbicara, menulis, dan memirsa yang diintegrasikan dengan pengalaman nyata, sehingga siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan agar relevan dengan kebutuhan kehidupan abad ke-21.

Salah satu materi penting yang diajarkan dalam kurikulum ini adalah teks biografi, yang tidak hanya membantu siswa memahami struktur dan kaidah kebahasaan, tetapi juga menjadi sarana untuk menggali nilai-nilai keteladanan dari tokoh yang diangkat dalam teks tersebut.

Teks biografi memuat cerita perjalanan hidup seorang tokoh yang ditulis oleh orang lain secara artistik, menggambarkan kesadaran, tingkah laku, dan sikap tokoh tersebut. Kehidupan tokoh diceritakan secara lengkap, mulai dari masa kecil hingga tua, bahkan hingga wafat, disertai penjelasan tentang jasa, karya, dan kontribusinya. Menurut Kridel (1998: 112), biografi tidak hanya memberikan informasi factual tentang seorang tokoh, tetapi juga membantu pembaca memahami bagaimana pengalaman hidup dan nilai-nilai yang dianut dapat membentuk karakter seseorang. Pembelajaran teks biografi diharapkan mampu menginspirasi siswa melalui nilai-nilai keteladanan yang dimiliki tokoh, sehingga siswa dapat mengembangkan karakter dan sikap positif yang mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

Kendati pembelajaran teks biografi memiliki potensi besar, pelaksanaannya di kelas sering menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah rendahnya minat siswa terhadap teks biografi yang dianggap monoton dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya minat ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran ceramah yang kurang menarik perhatian

siswa (Suryani & Lestari, 2024:87). Selain itu, minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti audiovisual juga menjadi hambatan. Guru sering kali masih menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan teknologi, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan tidak mampu memotivasi siswa secara optimal (Waruwu & Hanum, 2024:120).

Seperti yang terjadi di SMAIT Putri Al Hanif, berdasarkan hasil observasi peneliti, pembelajaran teks biografi kelas X pencapaian nilai peserta didik masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat baca siswa terhadap teks yang panjang, yang membuat mereka kesulitan memahami struktur teks biografi, seperti orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran dan minimnya media pendukung yang dapat membantu siswa dalam menganalisis bagian-bagian teks. Menurut Tompkins (2019: 95), struktur teks biografi yang terdiri dari kronologi peristiwa dan refleksi atas kehidupan tokoh memerlukan pemahaman yang mendalam, yang dapat diperoleh dengan pendekatan berbasis teknologi yang mendukung visualisasi urutan peristiwa secara lebih jelas.

Dukungan terhadap pernyataan di atas dapat ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Navia dkk. (2018:435) berjudul *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi*. Penelitian ini membahas efektivitas strategi pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan keterampilan siswa menulis teks biografi. Fokus utama penelitian adalah untuk mengukur sejauh mana siswa mampu memahami struktur, isi, dan kaidah kebahasaan teks biografi setelah diterapkan strategi pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 12 Padang, dengan

tujuan untuk mengidentifikasi kategori kemampuan menulis teks biografi siswa berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks biografi masih berada dalam kategori rendah. Sebanyak 16,13% siswa memperoleh nilai 70,83 dengan kategori lebih dari cukup, 16,13% siswa memperoleh nilai 60,83 dengan kategori cukup, 29,03% siswa memperoleh nilai 50,83 dengan kategori hampir cukup, dan 38,71% siswa memperoleh nilai 37,50 dengan kategori kurang. Rata-rata nilai siswa adalah 52,15, sedangkan nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 76. Dengan demikian, keterampilan menulis teks biografi siswa belum memenuhi KKM yang ditentukan.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran teks biografi masih dihadapkan pada berbagai permasalahan. Metode ceramah yang sering digunakan cenderung membuat siswa pasif, bosan, dan kesulitan memahami materi, terutama pada struktur teks biografi seperti orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Rendahnya minat siswa terhadap teks biografi dapat diatasi dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan dinamis. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Mayer (2021:54), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman konsep, serta memberikan fleksibilitas dalam akses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Clark & Mayer (2016: 27) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu visualisasi konsep yang kompleks, sehingga meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan. Implementasi Kurikulum

Merdeka yang memberikan kebebasan lebih besar kepada guru dan siswa dalam proses belajar mengajar semakin menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu model pengembangan media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dianggap efektif karena memberikan pendekatan yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media ajar (Branch, 2009: 17). Tahapan *Analysis* membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, *Design* memastikan rancangan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, *Development* menghasilkan produk media ajar yang berkualitas, *Implementation* memungkinkan uji coba dan penerapan dalam kelas, serta *Evaluation* memastikan perbaikan dan peningkatan media pembelajaran berdasarkan umpan balik. Menurut Molenda (2015: 30), model ADDIE sangat cocok diterapkan di sekolah karena dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam, serta memberikan panduan yang jelas bagi guru dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi secara sistematis dan berkelanjutan. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih mandiri, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Media *flipbook* digital terintegrasi *canva* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang menarik perhatian karena mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, dan interaktivitas dalam satu *platform*. *Flipbook* didefinisikan sebagai kumpulan halaman digital yang dapat dibuka dan dibolak-balik layaknya buku fisik, tetapi diakses melalui perangkat digital seperti *laptop* atau

smartphone (Mursidi et al., 2022:128). Media ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain desain yang menyerupai album digital dengan tampilan menarik, dilengkapi dengan elemen visual berupa gambar, video, audio, serta teks yang bervariasi. Selain itu, *flipbook* juga memiliki kelebihan dari segi aksesibilitas, karena dapat dibuka melalui tautan di perangkat yang terhubung dengan internet, sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Utami (2023) dalam jurnal Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa dengan judul *Efektivitas Flipbook Digital Berbasis Canva dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Struktur Teks Eksposisi* menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks eksposisi secara signifikan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *pretest-posttest control group* yang diterapkan pada siswa kelas XI di salah satu SMA di Surabaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *flipbook* digital mengalami peningkatan pemahaman struktur teks eksposisi sebesar 36%, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan buku teks. Selain itu, data angket menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena tampilan *flipbook* yang interaktif, dilengkapi dengan visualisasi konsep, diagram, video pendek, serta latihan soal interaktif. Keunggulan utama *flipbook* digital dalam penelitian ini adalah kemampuannya untuk menyajikan teks eksposisi secara visual dan interaktif, yang memudahkan siswa dalam mengidentifikasi tesis, argumentasi, dan penegasan ulang dalam teks eksposisi. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan *flipbook* digital berbasis *canva* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman struktur teks dan keterlibatan

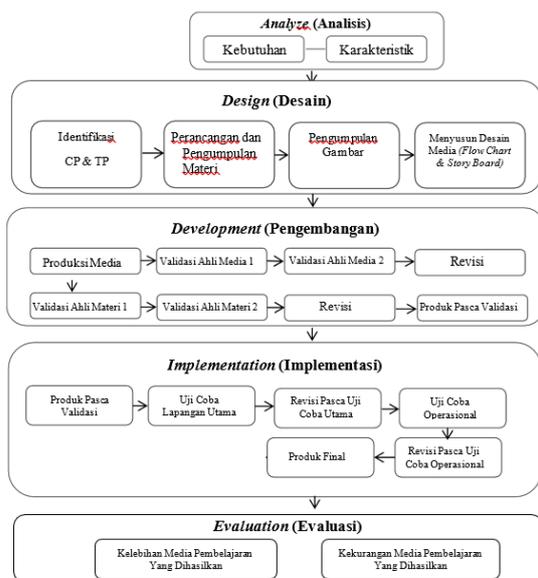
aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media *flipbook* terintegrasi *canva* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran teks biografi di kelas X SMAIT Putri Al Hanif.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik agar siswa merasa senang dan memahami materi pelajaran saat proses belajar mengajar. Judul penelitian ini adalah *Pengembangan Media Flipbook Terintegrasi Canva dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas X SMAIT Putri Al Hanif*. Peneliti berharap pengembangan media ini dapat membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan bersemangat dalam mempelajari teks biografi.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dapat berupa inovasi baru atau pengembangan dari produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono (2008:34), *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Dalam penelitian ini, model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan-tahapan dalam model ADDIE ini digunakan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan tujuan penelitian.



Gambar 1. Tahapan penelitian ADDIE

Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli materi/isi, ahli media, dan siswa kelas X Shobiroot SMAIT Putri Al Hanif Cilegon yang berjumlah 26 siswa. Ahli materi berfungsi untuk menilai validasi materi/isi, ahli media berfungsi untuk menilai validasi media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi/isi dan ahli media pembelajaran terhadap media yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa kelas X Shobiroot SMAIT Putri Al Hanif Cilegon.

Tempat yang akan dipilih dalam penelitian ini adalah SMAIT Putri Al Hanif yang terletak di Kota Cilegon. Jl. Perumnas Bumi Cibeber Kencana Cilegon, Karangasem, Kec. Cibeber, Kota Cilegon, Banten 42425. Dan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025. Waktu penelitian dilakukan pada bulan April sampai bulan Juni Tahun 2025.

Penelitian ini akan menggunakan dua jenis data, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berisi respon dari para ahli materi dan media terhadap angket yang telah dikembangkan sebelum implementasi di kelas. Sementara itu, data kuantitatif akan berisi penilaian terhadap pengembangan media

pembelajaran Teks Biografi menggunakan *flipbook* terintegrasi *canva* yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, angket, dan tes. Adapun teknik dan prosedur pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi, yaitu kegiatan mempergunakan panca indera guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menemukan solusi dari permasalahan penelitian (Guba dan Lincoln dalam Hamzah, 2019:151).
- 2) Wawancara, yakni proses komunikasi atau korelasi yang bertujuan untuk memperoleh informasi melalui tanya jawab antara peneliti dengan subjek penelitian atau informan (Hamzah, 2019:149).
- 3) Dokumentasi merupakan data yang berbentuk gambar, tulisan bahkan produk hasil karya (Sugiyono, 2015:240).
- 4) Studi Pustaka dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* terintegrasi *canva* terkait literasi digital yang sebelumnya sudah ada.
- 5) Angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru dengan tujuan memperoleh penilaian, saran, masukan, dan kritik yang membangun sebagai landasan melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Kualitas produk diukur melalui angket menggunakan skala skor rentang 1-5 pada setiap pernyataan yang diberikan. Selain angket untuk tim ahli dan guru sebagai pengguna, terdapat angket respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.
- 6) Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tes ini

digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Untuk membuat produk pengembangan media yang berkualitas, diperlukan alat atau instrumen yang dapat menggali data yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Berikut ini merupakan instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *canva*:

1. Angket

Angket diberikan oleh peneliti untuk pengumpulan data, menemukan permasalahan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang diperoleh responden, angket yang dibuat yaitu:

1. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik
2. Angket Validasi Ahli Materi
3. Angket Validasi Ahli Media
4. Angket Respons Guru

2. Tes

Tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *canva*. Tes ini berupa *Pre-test* dan *Post-test*, yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan mengenai prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks Biografi. Soal yang diberikan kepada siswa berbentuk soal objektif, yaitu soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

Data yang diperoleh dari lapangan melalui metode angket akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2010:34), analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul dalam bentuk angka. Analisis ini melibatkan perhitungan statistik sederhana seperti mean, median, modus, dan persentase.

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari angket, dan tes. Data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk memudahkan interpretasi.

Dalam penelitian ini, analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari wawancara dan catatan lapangan. data kualitatif yang berupa pernyataan “sangat baik”, “baik”, “cukup”, kurang baik”, dan “sangat kurang baik” akan diubah menjadi data kuantitatif dengan melakukan klasifikasi menjadi lima interval. Selanjutnya, hasilnya akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Variabel

S : Jumlah Skor dalam variabel

N : Jumlah Skor Maksimum

Adapun pengklasifikasian 5 interval adalah sebagai berikut :

Tabel 1.

Tabel Pengklasifikasian 5 Interval

Interval	Interval Skor	Keterangan
5	$81 \leq P \leq 100$	Sangat Baik
4	$61 \leq P < 80$	Baik
3	$41 \leq P < 60$	Cukup
2	$21 \leq P < 40$	Kurang
1	$0 \leq P < 20$	Sangat Kurang

Sumber : Sugiyono:2010

Untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa menggunakan *pre-test* dan *post-test*, Setelah memperoleh data *Pre-test* dan *Post-test*, langkah berikutnya adalah melakukan uji *N-Gain* dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel*. *N-Gain Score* adalah metode yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu intervensi dengan mencatat peningkatan rata-rata antara kondisi sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Dalam konteks ini, *N-Gain* digunakan untuk menilai apakah terjadi peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *canva*. Berikut adalah rumus

untuk menghitung *N-Gain Score* (Abdul Wahab, Junaedi, 2020):

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Tes} - \text{Skor Pre Tes}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Tes}}$$

Setelah ditemukan rata-rata *N-Gain* maka selanjutnya menentukan nilai kognitif dan nilai ke efektifan sebagai berikut:

Tabel 2.

Kriteria Peningkatan Nilai Kognitif

Skor	Kualifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber :Hake : 1999

Tabel 3.

Kategori Keefektifan N- Gain

Persentase %	Kualifikasi
< 40	Tidak Efektif
40 - 50	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
76	Efektif

Sumber :Hake : 1999

Jika perolehan skor dari *N-Gain* adalah $0,3 \leq g \leq 0,7$ atau persentasi $\geq 76\%$ maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *canva* dalam pembelajaran teks biografi kelas X dapat dikatakan “Efektif”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menggambarkan keseluruhan proses dan capaian pengembangan media pembelajaran digital berupa *flipbook* interaktif terintegrasi *canva*. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tiap tahap menghasilkan temuan dan produk parsial yang saling berkaitan dan berkontribusi terhadap terciptanya media pembelajaran yang utuh, valid, dan efektif. Produk akhir berupa *flipbook* yang memuat materi teks biografi kelas X secara menarik, visual, serta interaktif, sesuai dengan kebutuhan

siswa dan arah kebijakan Kurikulum Merdeka.

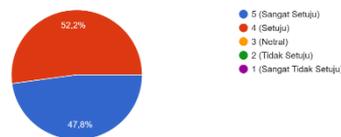
Adapun pada bagian ini akan disajikan data hasil uji coba pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, mencakup setiap tahapan dalam model ADDIE yang diimplementasikan dalam proses penelitian.

1. Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi kelas X di SMAIT Putri Al Hanif. Data diperoleh melalui dua teknik, yaitu observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, serta penyebaran kuesioner kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di kelas.

Selain observasi terhadap guru, peneliti juga menyebarkan kuesioner kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa pembelajaran teks biografi selama ini kurang menarik dan tidak didukung oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami apabila didukung oleh media yang interaktif dan visual.

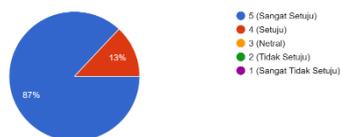
Saya membutuhkan media pembelajaran tambahan untuk memahami teks biografi.
23 jawaban



Media pembelajaran yang ada saat ini kurang membantu saya dalam memahami teks biografi.
23 jawaban



Media pembelajaran yang menarik dapat membantu saya memahami struktur dan kebahasaan teks biografi dengan lebih baik.
23 jawaban



Berdasarkan temuan observasi dan hasil kuesioner tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran teks biografi. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk *flipbook* terintegrasi *canva*. Media ini dinilai mampu menghadirkan tampilan visual yang menarik, menyajikan materi secara runtut dan interaktif, serta memungkinkan integrasi audio, video, dan kuis yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik.

2. Desain

Pada tahapan desain produk hal yang pertama kali kita lakukan adalah dengan membuat *flowcart*, *Interface* (Tampilan) desain serta *storyboard*, hal ini agar desain yang akan kita kembangkan memiliki alur dan juga konsep yang pasti sesuai dengan materi yang akan kita bahas, selanjutnya melakukan pengumpulan materi isi desain seperti pengumpulan gambar, video & animasi yang akan kita gunakan pada desain.

Pengumpulan gambar, video & animasi dilakukan untuk mendukung penyajian materi dalam *flipbook* agar lebih menarik secara visual dan komunikatif. Gambar, video & animasi yang dikumpulkan meliputi foto-foto tokoh biografi, ilustrasi pendukung, ikon visual, serta elemen desain lainnya yang relevan dengan isi materi. Sumber gambar diperoleh dari situs penyedia

gambar bebas hak cipta. Pemilihan gambar, video & animasi mempertimbangkan kesesuaian dengan materi, keterbacaan visual, serta etika penggunaan media digital, termasuk hak cipta dan lisensi.

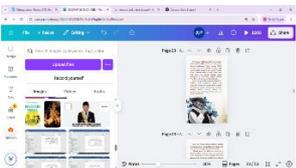
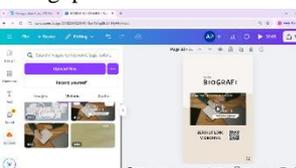
3. Depeloment (Pengembangan)

Tahap pengembangan desain produk merupakan langkah penting dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital menggunakan *platform canva*. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media secara menyeluruh, dengan mempertimbangkan aspek visual dan fungsional yang mampu menunjang proses pembelajaran teks biografi di kelas X. Proses desain ini dilakukan dengan mengacu pada prinsip keterbacaan, kemenarikan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Pemilihan *platform canva* didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses, kelengkapan fitur, serta fleksibilitas dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif. *Canva* memungkinkan integrasi elemen multimedia seperti gambar, ilustrasi, animasi, dan tautan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, tampilan yang responsif dan modern dinilai mampu menyesuaikan dengan preferensi belajar siswa masa kini.

Desain produk ini menjadi dasar untuk tahapan selanjutnya, yaitu validasi dan revisi. Dengan desain awal yang telah dirancang secara matang, diharapkan media *flipbook* yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai tahapan penggabungan elemen multimedia ke dalam media pembelajaran, dapat dilihat pada Tabel 4. berikut.

Komponen	Tata Letak
Gambar	Gambar yang diperoleh di upload ke <i>canva</i> untuk disatukan 
Animasi	Menggabungkan animasi dengan komponen yang tersedia di <i>canva</i> 
Video	Memasukan video dengan cara mengupload kedalam <i>canva</i> 

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan fungsi media yang dikembangkan. Dengan demikian, tahap pengembangan tidak hanya berfokus pada pembuatan media secara teknis, tetapi juga menekankan pentingnya pengujian kualitas melalui validasi para ahli untuk menjamin efektivitas dan kelayakan penggunaan media pembelajaran di kelas.

Keberlanjutan suatu produk pembelajaran merupakan elemen esensial dalam menentukan sejauh mana media tersebut dapat diimplementasikan secara efektif dalam praktik pendidikan (Branch, 2009). Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *flipbook* terintegrasi *canva* yang dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengevaluasi kesesuaian isi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai

pengguna akhir (Arsyad, 2015), sedangkan ahli media menelaah aspek teknis dan kualitas desain visual dari media yang digunakan.

Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berbentuk skala likert dengan rentang nilai 1 sampai 5, yang dirancang untuk menilai berbagai dimensi kualitas produk (Sugiyono, 2018). Selain validasi ahli, dilakukan juga uji coba lapangan di kelas X SMAIT Putri Al Hanif Cilegon. Dalam uji coba ini, media pembelajaran diimplementasikan dalam beberapa pertemuan kelas, dengan pengumpulan data melalui observasi dan angket.

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan ketepatan materi pada media yang dikembangkan. Validator ahli materi pada pengembangan media *flipbook* terintegrasi *canva* ini adalah Dwi Anita Pratiwi, M. Pd., Gr. Guru Bahasa Indonesia SMPIT Putri Al Hanif Cilegon dan Nur Badriyah, M. Pd. Pengawas SMAIT Putri Al Hanif. Data hasil validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 5.
Rangkuman Hasil Validasi Materi

No	Nama	Total Skor	Skor Maximal
1	Dwi Anita Pratiwi, M. Pd., Gr.	95	100
2	Nur Badriyah, M. Pd.	94	100
Mean		94,5	100

Dari hasil tersebut, maka presentase tingkat kevalidan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{94,5}{100} \times 100\%$$

$$P = 94,5\%$$

Keterangan :

- P : Persentase Variabel
- S : Jumlah Skor dalam variabel
- N : Jumlah Skor Maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diperoleh data prosentase tingkat kevalidan media dari segi materi sebesar 94,5%. Jika hasil tersebut ditransformasikan ke dalam kalimat kualitatif maka validitas media teks biografi berbasis *flipbook* terintegrasi *canva* dinyatakan “**Sangat Baik / Valid**” berdasarkan Sugiyono 2010 sesuai dengan **Tabel 1**.

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan dari sisi desain atau tata letak penyusunan. Validasi media dilakukan oleh Suhirman S.T.,M.Eng dosen Politeknik Industri Petrokimia Banten dan Suci Mega Dian Sari, S.Pd.,Gr. Guru penggerak Kota Cilegon dan Duta Teknologi Banten 2024. Data hasil validasi dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 6.

Rangkuman Hasil Validasi Media

No	Nama	Total Skor	Skor Maximal
1	Suhirman S.T.,M.Eng	47	50
2	Suci Mega Dian Sari, S.Pd.,Gr.	50	50
Mean		48,5	50

$P = \frac{S}{N} \times 100\%$ Dari hasil tersebut, maka presentase tingkat kevalidan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{48,5}{50} \times 100\%$$

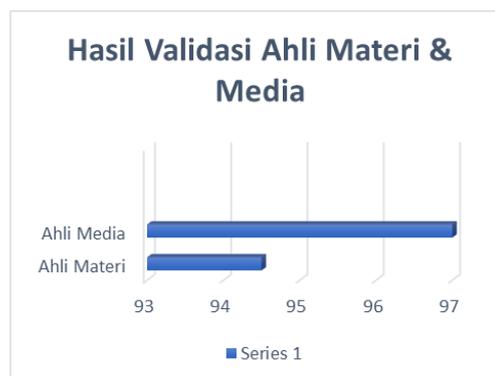
$$P = 97\%$$

Keterangan :

- P : Persentase Variabel
- S : Jumlah Skor dalam variabel
- N : Jumlah Skor Maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diperoleh data prosentase tingkat kevalidan dari segi media sebesar 97%. Jika hasil tersebut ditransformasikan ke dalam kalimat kualitatif maka validitas media teks biografi berbasis *flipbook* terintegrasi *canva* dinyatakan “**Sangat Baik / Valid**” berdasarkan Sugiyono 2010 sesuai dengan **Tabel 1**.

Presentase hasil uji ahli materi dan ahli media secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Persentasi Uji Validasi Ahli

Penyempurnaan terhadap media *flipbook* terintegrasi *canva* dalam pembelajaran teks biografi dilaksanakan setelah melewati tahap validasi oleh para ahli yang berkompeten, baik dalam bidang materi maupun desain. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari proses validasi, di mana setiap masukan dianalisis secara sistematis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media. Dalam konteks pengembangan instruksional, revisi terhadap produk merupakan tahapan penting dalam siklus model ADDIE, khususnya pada fase *development*, yang menekankan perlunya pengujian dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan secara luas (Branch, 2009).

4. Implementasi

Setelah dinyatakan layak oleh validator produk selanjutnya siap untuk diuji cobakan kepada siswa. Pada tahapan implementasi ini, media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* dilaksanakan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk, uji coba dilakukan dengan memberikan angket serta lembaran tes berupa *Pre-test dan Post-*

test dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk.

Pre-test dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital yang digunakan dalam pembelajaran materi teks biografi. *Pre-test* diberikan kepada siswa sebelum siswa diberi perlakuan media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* dalam pembelajaran tematik terpadu pada tema teks biografi dengan 20 soal pilihan ganda. Sedangkan *Post-test* diberikan kepada siswa setelah mendapat perlakuan media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* dalam pembelajaran materi teks biografi dengan 20 soal pilihan ganda yang sama dengan *Pre-test*. Berikut ini perolehan hasil belajar siswa melalui *Pre-test* dan *Post-test*:

Table 7.

Hasil Pre Test & Post Test

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	AWA	60	80
2	AF	65	95
3	ANA	75	95
4	ARS	35	85
5	DHM	50	95
6	FQA	40	100
7	FY	75	100
8	HPP	35	80
9	IDS	40	90
10	KB	45	85
11	KSF	45	85
12	KMA	65	85
13	LRA	60	90
14	MR	55	100
15	NO	60	100
16	NR	40	80
17	NA	35	80
18	NJJN	80	100
19	RAAR	70	80
20	RAS	50	85
21	RQH	35	90
22	STR	60	80
23	SAZ	45	80
Rata – Rata		53,04	88,7

Hasil yang diperoleh dari soal *pre-test* dan *post-test* berdasarkan nilai pada tabel di atas dianalisis dengan menggunakan *N-Gain*. Berikut ini hasil perhitungan uji *N-Gain*. Berdasarkan perhitungan Uji *N-Gain* pada lampiran dengan menggunakan rumus excel maka perhitungannya sebagai berikut:

No	Post Test	Pre Test	<i>N-Gain</i> Score	<i>N-Gain</i> Score %
Mean	88,7	53,04	0,76	76,1

Rumus Uji *N-Gain* :

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Tes} - \text{Skor Pre Tes}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Tes}}$$

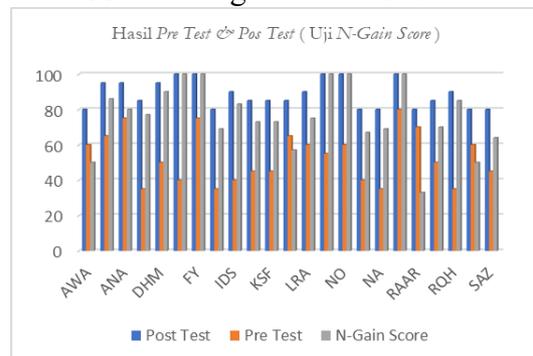
$$\text{Normal Gain} = \frac{88,7 - 53,04}{100 - 53,04}$$

$$\text{Normal Gain} = 0,76$$

$$\text{Persentasi N Gain} = 0,76 \times 100 \%$$

$$\text{Persentasi N Gain} = 76\%$$

Berdasarkan rumus di atas Uji *N-Gain* diperoleh rata-rata sebesar 0,76 dan persentasi Uji *N-Gain* sebesar 76% dimana menurut Hakke (1999) pada **Tabel 2** menunjukkan bahwa untuk nilai 0,76 > 0,7 dikategorikan “**Tinggi**” dan pada **Tabel 3** menunjukkan bahwa untuk nilai 76% dikategorikan “**Efektif**”.



Gambar 3. Grafik Hasil Uji Pre Test & Post Tes (Uji *N-Gain* Score)

Setelah melakukan uji coba, selanjutnya memberikan angket respon siswa & guru untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan dari produk media *flipbook* terintegrasi *Canva*.

Pada uji coba produk media *flipbook* terintegrasi *Canva*, jumlah populasi yang digunakan sebanyak 23 siswa di kelas X Qonitaat. Dimana kelas X Qonitaat merupakan kelas yang mempunyai rata-rata nilai semester ganjil tertinggi dan merata dimasing-masing individu. Pertemuan ini dilakukan pada

pertemuan kedua yaitu pada hari Jumat tanggal 2 Mei 2025.

Tujuan dari uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* materi teks biografi. Berikut ini hasil dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva*:

Tabel 8.

Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah Score	Score Maksimal
1	AWA	68	75
2	AF	72	75
3	ANA	70	75
4	ARS	75	75
5	DHM	72	75
6	FQA	73	75
7	FY	73	75
8	HPP	70	75
9	IDS	68	75
10	KB	72	75
11	KSF	69	75
12	KMA	71	75
13	LRA	66	75
14	MR	65	75
15	NO	68	75
16	NR	68	75
17	NA	71	75
18	NJJN	70	75
19	RAAR	72	75
20	RAS	73	75
21	RQH	71	75
22	STR	71	75
23	SAZ	70	75
Jumlah Score		1618	1725
Rata – Rata		70,35	75

Berdasarkan Tabel 8 dari perhitungan uji coba skala besar kepada siswa dengan melalui angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital. Berikut Ini hasil perhitungan angket respon siswa:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1618}{1725} \times 100\%$$

$$P = 93,8\%$$

Keterangan :

P : Persentase Variabel

S : Jumlah Skor dalam variabel

N : Jumlah Skor Maksimum

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 23 siswa, dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *Flipbook* terintegrasi *Canva* sangat positif. Dari total skor yang diperoleh, yaitu 1618, presentase yang dicapai adalah 93,8%, dengan nilai rata-rata sebesar 70.35. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan nilai tinggi pada setiap aspek yang dinilai. Menurut Sugiyono 2010 Skor ini berada pada kategori “**Sangat Baik/Efektif**” yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Flipbook* terintegrasi *Canva* efektif dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan **Tabel 1**.

Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan penyebaran angket kepada beberapa guru. Respon yang diberikan kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut diterima dan dinilai layak untuk digunakan. Hasil perolehan skor dari angket tersebut disajikan pada Tabel 9 berikut :

Tabel 9.

Hasil Respon Guru

No	Nama Guru	Jumlah Score	Score Maksimal
1	HRM	74	75
2	AH	73	75
3	NSH	67	75
4	NR	71	75
Jumlah Score		285	300
Rata – Rata		71,25	75

Berdasarkan tabel 9 dari perhitungan hasil respon guru melalui angket respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *canva*. Berikut Ini hasil perhitungan angket respon guru :

$$P = \frac{285}{300} \times 100\% \quad P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan :

P : Persentase Variabel

S : Jumlah Skor dalam variabel
N : Jumlah Skor Maksimum.

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *canva* memperoleh nilai 95%. Menurut Sugiyono 2010 berdasarkan **Tabel 1** media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *canva* dapat dikategorikan “**Sangat Baik/Efektif**”.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis terhadap hasil pre-test dan post-test siswa, serta tanggapan siswa dan guru. Evaluasi ini bersifat formatif dan sumatif. Secara formatif, revisi dilakukan berdasarkan umpan balik; secara sumatif, efektivitas media diukur berdasarkan peningkatan skor belajar dan respon positif pengguna.

Evaluasi analisis data kelayakan media *flipbook* terintegrasi *Canva* pada penelitian ini diperoleh dari pendapat ahli (*expert judgement*), yaitu validator ahli materi dan ahli media. Berikut ini hasil keseluruhan dari masing-masing validator:

Tabel 10.

Hasil kelayakan ahli validasi

Ahli Validasi	Rata-rata	Kategori
Materi	94,5%	Sangat Valid
Media	97%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut di atas hasil validitas media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *Canva* dari aspek materi memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai 94,5% dari 20 butir penilaian. Kemudian dari segi media memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai 97%. Sehingga media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *Canva* dalam pembelajaran teks Biografi dinyatakan **valid dan layak digunakan** (Sugiyono, 2010:135). Ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria isi, desain visual, struktur penyajian, serta relevansi materi.

Validator ahli materi menilai bahwa konten *flipbook* sudah sesuai dengan

capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, terutama dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa melalui teks biografi. Menurut Hamalik (2011:123), materi yang relevan dan kontekstual akan lebih mudah dipahami karena dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini tercermin dalam pemilihan tokoh biografi seperti BJ Habibie dan Kartini yang inspiratif dan akrab dengan siswa.

Dari sisi desain media, ahli media memuji aspek estetika, kejelasan navigasi, konsistensi warna dan *font*, serta aksesibilitas lintas perangkat. Penilaian ini selaras dengan hasil penelitian Rahmawati (2020:58) yang menyatakan bahwa desain visual yang profesional meningkatkan fokus belajar dan mengurangi kebosanan. *Canva* dipilih karena mendukung tampilan responsif dan mampu menyatukan berbagai elemen digital dalam satu antarmuka.

Evaluasi analisis efektivitas produk diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva*. Hasil kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 11.

Hasil Efektivitas media pembelajaran
Flipbook terintegrasi *Canva*

Aspek yang diamati	Rata-rata	Kategori
Hasil <i>Pre-Test</i>	53,04%	Cukup
Hasil <i>Post-Test</i>	88,7%	Tinggi

Keefektifan media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *canva* pada penelitian ini didapatkan dari uji *N-Gain* soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Uji *N-gain* bertujuan untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks biografi. Berdasarkan hasil analisis soal *pre-test*

menunjukkan hasil belajar siswa di awal pembelajaran cukup, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* terlihat adanya peningkatan yang diperoleh dari nilai *post-test*. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* dinyatakan “**efektif**”. Hal ini karena media pembelajaran berbasis *Flipbook* terintegrasi *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar siswa siswa. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang hasilnya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran (Aprilia:2021:10-21).

Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai secara konsisten setelah penggunaan media. Menurut Mayer (2009), hal ini terjadi karena pembelajaran berbasis multimedia memaksimalkan kerja memori visual dan verbal secara simultan, yang menghasilkan pemahaman lebih mendalam. Selain itu, *flipbook* ini mendukung prinsip belajar aktif (*active learning*), di mana siswa terlibat langsung melalui fitur kuis, tugas eksplorasi, dan galeri karya.

Penelitian sebelumnya oleh Kurniawati (2021:42) juga menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan, apalagi dengan adanya fitur multimedia yang menyesuaikan dengan gaya belajar generasi Z.

Media *flipbook* terintegrasi *canva* menawarkan keunggulan dalam hal tampilan visual yang menarik serta penyusunan konten yang sistematis dan kontekstual. Visualisasi materi melalui infografis, ilustrasi tematik, serta integrasi video dan kuis interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam

proses pembelajaran. Hal ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi kognitif siswa.

Lebih lanjut, kemampuan media ini untuk mengaitkan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari menjadikan konsep-konsep abstrak lebih mudah dipahami. Kemudahan akses materi secara daring juga memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri di luar jam pelajaran, sehingga memberikan fleksibilitas dalam memperdalam pemahaman.

Hasil analisis data kuantitatif menggunakan *uji N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa setelah penggunaan *Flipbook* terintegrasi *Canva*. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media ini umumnya positif, baik dari aspek ketertarikan terhadap materi maupun kenyamanan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* terintegrasi *canva* tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi, tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif. Model pembelajaran ini berpotensi untuk direplikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan lainnya, sebagai upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual bagi peserta didik masa kini.

Respon siswa terhadap media sangat positif, Rata-rata skor respons berada di atas 93%, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati media ini, tetapi juga merasa terbantu dalam memahami materi. Siswa menyebut bahwa tampilannya menarik, mudah digunakan, dan membuat mereka lebih aktif saat belajar.

Menurut Syahputra (2022: 67), interaktivitas media sangat memengaruhi motivasi intrinsik siswa. Hal ini terbukti dari antusiasme siswa dalam mengakses kuis, mengisi misi, dan membuat proyek biografi berdasarkan aktivitas penelusuran tokoh. Media ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menampilkan hasil karya melalui fitur pameran galeri.

Para Guru memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media ini. Media pembelajaran berbasis flipbook terintegrasi canva memperoleh skor penilaian sebesar 95%, dalam hal ini termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* terintegrasi *Canva* tidak hanya layak dan efektif, tetapi juga relevan serta memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* terintegrasi *Canva* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi. Selain itu, media ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif. Dengan keunggulan tersebut, model pembelajaran ini memiliki potensi untuk direplikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan lainnya, sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dan kontekstual bagi peserta didik masa kini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *flipbook* terintegrasi *Canva* dalam materi teks biografi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Keterbatasan Media Konvensional

Metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional, seperti penggunaan

buku teks dan ceramah satu arah. Pendekatan ini cenderung kurang mampu merangsang minat belajar siswa, terutama saat menyampaikan materi abstrak seperti hukum-hukum muamalah dalam Islam, yang memerlukan visualisasi untuk memperjelas konsep.

2. Kebutuhan Akan Media yang Lebih Modern dan Visual

Terdapat kebutuhan yang mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah diakses oleh siswa. Siswa membutuhkan alat bantu yang mampu menyajikan materi dengan tampilan visual dan interaktif untuk menunjang pemahaman secara menyeluruh, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

3. Proses Pengembangan Media dengan Model ADDIE

Media pembelajaran dikembangkan melalui pendekatan sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap:

- **Analisis** kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran saat ini
- **Desain** rancangan tampilan visual dan struktur isi
- **Pengembangan** produk media menggunakan platform Canva
- **Implementasi** di dalam kelas melalui proses uji coba terbatas
- **Evaluasi** terhadap efektivitas dan penerimaan media oleh siswa dan guru

4. Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli

Penilaian dari para ahli media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Kelayakan ini dilihat dari kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan tampilan visual, interaktivitas, dan daya tarik media terhadap siswa.

5. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada siswa, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep jual beli dalam Islam. Ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

6. Respon Positif dari Siswa

Siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media ini. Mereka merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, lebih mudah memahami isi materi, dan merasakan bahwa media ini membantu mereka dalam mengaitkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan Materi yang Lebih Luas

Media pembelajaran *Flipbook* terintegrasi *Canva* sebaiknya dikembangkan untuk materi-materi lain dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan agar pendekatan visual ini tidak hanya terbatas pada satu topik, tetapi mampu memperkaya keseluruhan proses pembelajaran.

2. Pelatihan Guru Secara Berkelanjutan

Guru sebagai ujung tombak pendidikan perlu dibekali dengan pelatihan mengenai desain dan pemanfaatan media digital. Pelatihan ini harus bersifat berkelanjutan agar guru mampu beradaptasi

3. Pemantauan Dampak Jangka Panjang

Penting untuk dilakukan pemantauan secara berkala dalam jangka waktu yang lebih lama guna melihat konsistensi pengaruh media pembelajaran berbasis Canva

terhadap pemahaman siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar yang terjadi bersifat sementara atau dapat bertahan dalam jangka panjang. Evaluasi berkelanjutan ini juga akan memberikan masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan.

4. Pemerataan Akses Terhadap Teknologi

Dianjurkan agar pihak sekolah dan lembaga pendidikan memastikan tersedianya akses teknologi yang merata bagi seluruh siswa, termasuk ketersediaan perangkat elektronik dan jaringan internet. Dukungan ini sangat penting agar siswa tidak hanya dapat memanfaatkan media pembelajaran saat berada di sekolah, tetapi juga saat belajar secara mandiri di rumah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, T. (2021). Efektivitas penggunaan media sains flipbook berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning And The Science Of Instruction: Proven Guidelines For Consumers And Designers Of Multimedia Learning (4th ed.)*. San Francisco: Pfeiffer.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Rekonstruksi Pemikiran Dasar Natural Research*. Yogyakarta: Penerbit Litnus.
- Kridel, C. (1998). *Writing Educational Biography: Explorations In Qualitative Research*. New York: Garland Publishing.
- Kurniawati, R. (2021). Pengaruh Media Flipbook Interaktif Terhadap

- Pemahaman Teks Biografi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2015). *In search of the elusive ADDIE model. Performance Improvement*, 42(5), 34–36.
- Mursidi, A. P., dkk (2022). Pengembangan flipbook interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128.
- Navia, Y., Asri, Y., & Afnita, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(3), 431–439.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, A., & Lestari, H. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Dengan Menggunakan Media Infografis Pada Peserta Didik kelas X di SMA IT Izzuddin Palembang. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*.
- Syahputra, M. (2022). Penerapan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Tompkins, G. E., & Jones, P. D. (2019). *Teaching Writing: Balancing Process And Product*. Boston: Pearson Education.
- Utami, D. R. (2023). *Pengembangan Materi Ajar E-Modul Menulis Teks Cerpen Berbasis Flipbook Maker Dan Metode Cerpengram Untuk Kelas IX*. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Waruwu, V. J., & Hanum, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Strip Story Terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 23(1), 102–110.