

Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto

Yuni Prihartini^{1*}, Wildan Nurul Fajar², Sriyanto³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v19i.1333](https://doi.org/10.30595/pssh.v19i.1333)

Submitted:

June 20, 2024

Accepted:

November 10, 2024

Published:

November 30, 2024

Keywords:

Bahan Ajar Digital Flipbook;
Kelayakan Media;
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa

ABSTRACT

Penelitian berjudul Pengembangan bahan ajar digital flipbook berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto, dilakukan untuk mengetahui kelayakan media bahan ajar digital flipbook, mengetahui efektifitas dalam peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP muhammadiyah 2 Purwokerto. Penelitian ini menggunakan metode riseart and development atau R n D dengan menggunakan beberap tahap antara (1) definisi (Define), (2) desain (Design) dan (3) pengembangan (Develop). dan (4). Distribusi (Dessiminate). Hasil penelitian dari validasi ahli materi rerata skor 3.08 kategori sangat layak, hasil validasi ahli media rerat skor 3.19 kategori sangat layak, hasil ujioba beta 1 rerata skor sebesar 3.21 dan rerata skor ujicoba beta 2 sebesar 3.19 kategori sangat layak, sedang hasil dari analisis gain skor hasil pretes dan postes sebesar 0.70 kategori ektif. Kesimpulan bahwa bahan ajar digital flipbook berbasis canva sangat layak sebagai media bahan ajar digital, bahan ajar digital flipbook dapat meningkatkan dan efektif untuk peningkatan hasil belajar siswa.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Yuni Prihartini

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga diharapkan pada satuan pendidikan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan peserta didik dan psikologis peserta didik. Menurut Mariani, kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, iklim pembelajaran, serta media pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler (Haryati & Rochman. 2012: 2).

Berdasarkan Observasi kelas bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto selama ini masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional, penggunaan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa. Sistem pembelajaran masih berlangsung satu arah dengan cenderung menggunakan metode ceramah. Guru terkesan mendominasi pembelajaran karena guru hanya menyampaikan materi, sedangkan para siswa menyimak dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, bahan

ajar yang digunakan hanya dengan buku paket dengan jumlah terbatas satu buku untuk 2 siswa, bahan ajar lain menggunakan lembar kerja siswa atau LKS dengan kertas buram, bahan ajar kurang menarik.

Proses pembelajaran seperti ini tentunya kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikirnya, sehingga siswa cenderung pasif dan bosan karena hanya menerima materi dari apa yang disampaikan guru. Guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media IT sebagai sumber belajar, Guru belum memanfaatkan platform canva sebagai media pembelajaran. Akibatnya keberhasilan proses pembelajaran masih jauh dari harapan yang diinginkan guru mapel IPS terutama dalam ranah koqnitif masih dibawah dari (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) KKTP.

Khususnya pada mata pelajaran IPS kelas VII pada materi interaksi sosial masih banyak siswa yang kurang mampu dalam menyerap penjelasan yang diberikan oleh guru hal ini ditunjukkan pada hasil asesmen formatif yang masih dibawah KKTP, dari ranah sikap siswa terkesan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran serta dari ranah ketrampilan siswa tidak kreatif karena hanya sekedar mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. KKTP untuk mata pelajaran IPS 75,00 perolehan hasil dari capaian pembelajaran rata-rata masih 62,5 jadi ada kesenjangan capaian hasil sebesar 12,5. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto “.

Rumusan masalah, pada penelitian ini adalah:1) Bagaimana kelayakan bahan ajar interaktif digital berbasis platform canva untuk di implemantasikan pada proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto? 2) Bagaimana bentuk bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi IPS pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto? 3) Bagaimana pengaruh tingkat keefektifan bahan ajar digital berbasis platform canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto?

Adapun tujuan penelitian ini adalah 1) Menganalisis pengaruh kelayakan bahan ajar interaktif digital berbasis platform canva untuk di implemantasikan pada proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto? 2) Menganalisis bentuk bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi IPS pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto? 3) Menganalisis pengaruh tingkat keefektifan bahan ajar digital berbasis platform canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto.

Bahan ajar digital merupakan bahan ajar berbasis komputer dan dilengkapi dengan perangkat multimedia lainnya. Perangkat multimedia karena dapat menggabungkan dua atau lebih media seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio. Kosasih (2021, p.251) Materi digital adalah materi yang menggabungkan beberapa media pembelajaran seperti audio, video, teks, dan grafik untuk mengontrol presentasi. Plastow dalam Sunarti & Rusilowati, (2021 : 285). Materi digital memungkinkan siswa dan guru mendapatkan wawasan tentang desain materi pembelajaran yang ditingkatkan teknologi. Bahan ajar digital hampir sama dengan bahan ajar kertas (tradisional) dari segi isi pokoknya. Komponen utama materi pendidikan digital meliputi tujuan, materi, kegiatan atau latihan, alat penilaian, dan umpan balik/refleksi (Kosasih, 2021, hlm.251).

Jenis file yang paling umum digunakan untuk menyajikan materi pendidikan digital di umumnya adalah jenis file PDF (Fahmi & Wulandari, 2021, p.1046). Materi pembelajaran digital memiliki beberapa keunggulan, antara lain: Bisa. Menampilkan grafik, animasi, audio, dan video secara penuh dalam berbagai format. lebih fleksibel, mudah diakses, dan portabel, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. Kapasitas besar atau tempat khusus untuk penggunaan dan penyimpanan. Manfaat pembelajaran yan dikemas dalam digital yang paling penting adalah meningkatkan motivasi belajar siswa (Jediut *et al.*, 2021). Kosasih (2021) mengidentifikasi lima standar minimum untuk dimasukkan dalam materi digital : (1) pengenalan program, (2) petunjuk navigasi, (3) dokumentasi, (4) petunjuk penggunaan, dan (5) Menu akhir program.

Sesuai dengan perkembangan zaman, banyak sekali aplikasi-aplikasi desain grafis salah satunya adalah canva. Laman resmi canva, menjelaskan bahwa diluncurkan pada tahun 2013, canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan nilai memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya. (Purba & Harahap, 2022) menyatakan bahwa canva merupakan aplikasi desain yang terdapat didalamnya berbagai desain power point atau presentasi, poster, grafik, brosur, logo, video, sampul buku, dan lainnya. Sehingga dengan berbagai fitur canva, dapat membuat bahan ajar menjadi lebih menarik. Canva memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki banyak template desain grafis, animasi yang menarik. Guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain bahan ajar, karena canva menyediakan banyak fitur. Penggunaanya dapat menghemat waktu dalam mendesain bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru dapat berkolaborasi dan membuat tim dengan guru lainnya. Penggunaan canva tidak hanya melalui laptop, tetapi dapat menggunakan

smartphone (Tanjung & Faiza, 2019). Penggunaan aplikasi canva sebagai media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas siswa pada tiap siklusnya (Sony Junaedi 2021).

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan penelitian Reasearh and Development atau penelitian pengembangan, Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2014: 407). Model Pengembangan 4D merupakan suatu proses perancangan konseptual dengan menambahkan komponen-komponen pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan kualitas pencapaian tujuan. Model pengembangan media pembelajaran 4D ini mulai mengembangkan pada awal tahun 1970 an. Faktanya, model ini merupakan evolusi dari langkah-langkah umum yang biasanya dilakukan pengembang selama periode ini: yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Berdasarkan model tersebut, dan berdasarkan pengalaman nyata dalam perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan sosialisasi materi.

Model perkembangan yang digunakan peneliti adalah model perkembangan 4D milik Thiagarajan (1974). Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Model 4D mencakup empat fase utama dalam perancangan desain penelitian pengembangan: (1) definisi (Define), (2) desain (Design) dan (3) pengembangan (Develop). dan (4). Distribusi (Dessiminate) (Thiagarajan, 1974: 5). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini meliputi teknik observasi wawancara dan Teknik angket. Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan Teknik analisis data kuantitatif dan Teknik analisis data kualitatif. Rumus analisis persentase menurut Arikunto (2008:216) yaitu

3. HASIL PENELITIAN

3.1 Hasil validasi materi ahli

Penelitian pengembangan produk bahan ajar digital Flipbook berbasis canva dihasilkan melalui beberapa tahapan yang didasarkan pada model pengembangan Alessi & Trollip (2001: 410) diantaranya melalui tahap perencanaan (*planning*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). adapun hasil validasi materi pendahuluan sebagai berikut: kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar skor rerata 3.5 kategori sangat layak, keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang dipelajari skor rerata 3.0 kategori sangat layak, kejelasan tujuan pembelajaran skor rerata 3.5 kategori sangat layak, kejelasan penggambaran peta konsep skor rerata 3.0 kategori sangat layak, sehingga berdasarkan hasil validasi dari dua ahli materi menghasilkan rerata semua indicator 3.25 secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak karena hasilnya ($X \geq 3,0$). Hasil validasi dari dua ahli terkait dengan aspek isi materi sebagai berikut: 1) keruntutan isi materi hasil rerata dari dua ahli yaitu 3.5 kategori sangat layak, 2) cakupan isi materi reratanya 3,0 kategori sangat layak, 3) kejelasan isi materi skor reratanya 3.0 kategori sangat layak, 4) kesesuaian dan isi Bahasa yang digunakan reratanya 3,0 kategori sangat layak, 5) kemenarikan isi materi menghasilkan rerata sebesar 3.0 kategori sangat layak, 6) penekanan poin-poin penting isi materi rerata sebesar 3.0 kategori sangat layak.

Berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek isi diperoleh rerata skor secara keseluruhan sebesar 3,08 yang secara kualitatif dikategorikan sangat layak ($X \geq 3,0$). Penilaian dari para ahli materi terkait dengan aspek pembelajaran hasilnya sebagai berikut; 1) kesesuaian materi skor rerata 3.5 kategori sangat layak, 2) kejelasan tujuan pembelajaran skor rerata 3.0 kategori sangat layak, 3) kejelasan judul setiap kegiatan pembelajaran skor rerata 3.5 kategori sangat layak, 4) kesesuai struktur materi skor rerata 3.0 kategori sangat layak, 5) kesesuai antara tujuan contoh soal skor rerata 3.5 kategori sangat layak, 6) kesesuai antara tujuan latihan soal skor rerata 3.0 kategori sangat layak, 7) kejelasan utaian materi skor rerata 3.0 kategori sangat layak, 8) kemudahan pemahaman materi skor rerata 3.5 kategori sangat layak, 9) kesesuai gambar dengan materi skor rerata 3.0 kategori sangat layak, 10) kesesuaian animasi dengan materi skor rerata 3.0 kategori sangat layak, 11) kesesuai video dengan materi skor rerata 3.0 kategori sangat layak, 12) tingkat kesulitan materi skor rerata 3.0 kategori sangat layak 13) keruntutan lathian soal skor rerata 3.0 kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi dua ahli materi pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa dari 13 item tersebut terdapat 4 item yang termasuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor 3.5, sedangkan 9 item lainnya berkategori sangat layak dengan rata-rata skor 3.0. ke empat item yang mendapat skor 3.5 yaitu pada indicator 1 yaitu kesesuai materi, indicator ketiga yaitu kejelasan judul setiap pembelajaran, kesesuai antara tujuan contoh soal, dan indicator ke delapan yaitu kemudahan pemahaman materi. Indicator selain 5 diatas mendapatkan skor 3,0. Item indicator yang

nomor 13 yaitu keruntutan latihan sesuai dengan materi dapat mengasah kemampuan pemahaman konsep siswa, kedua ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rerata skor sebesar 3,0. Hal ini mengandung arti bahwa penyajian latihan soal terdapat pada masing-masing kegiatan pembelajaran dan soal diurutkan berdasarkan materi yang dipelajari terlebih dahulu. Berdasarkan penilaian ahli pada aspek pembelajaran diperoleh rerata skor secara keseluruhan yaitu sebesar 3,13 yang dikategorikan sangat layak ($X \geq 3,0$).

Hasil validasi dari 2 ahli terkait dengan tugas atau latihan hasilnya sebagai berikut; 1) kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan dengan rerata skor sebesar 3,0. kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal, ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 3,0. Hal tersebut mengandung arti bahwa petunjuk pengerjaan latihan soal mudah dipahami. 2) keruntutan soal yang disajikan secara komprehensif dengan rerata skor sebesar 3,0. keruntutan soal, ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 3,0. Hal tersebut mengandung arti bahwa soal yang diberikan guru sudah runtut sesuai dengan materi. 3) tingkat kesulitan soal dengan rerata skor sebesar 3,0, tingkat kesulitan latihan soal, ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 3,0.

Hal tersebut mengandung arti bahwa tingkat kesulitan latihan soal sudah sesuai dengan kemampuan siswa SMP kelas VII. 4) kesesuaian soal dengan latihan soal dengan rerata skor sebesar 3,5, kesesuaian soal dengan latihan soal, ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 3,5. Hal tersebut mengandung arti bahwa soal yang diberikan ke siswa sudah sesuai dengan materinya. 5) ketepatan pemberian feedback kepada siswa dengan rerata skor sebesar 3,0, artinya ketepatan pemberian feedback jawaban siswa, ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 3,0.

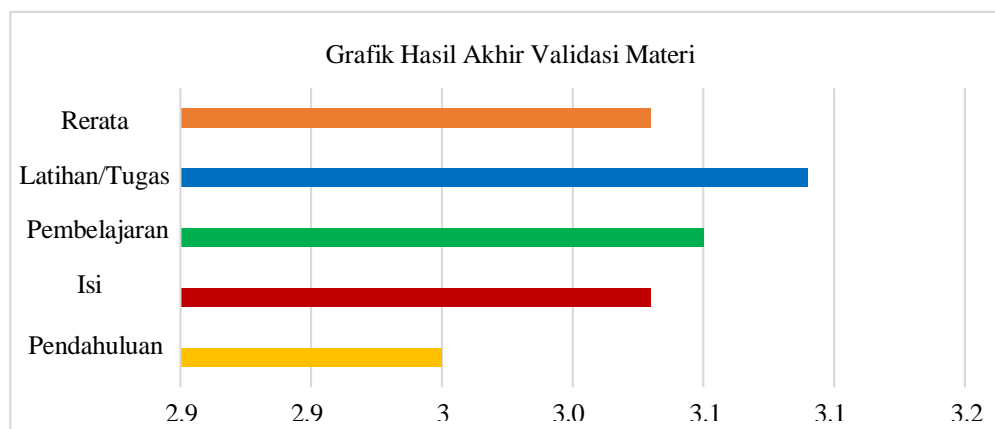
Hal tersebut mengandung arti bahwa guru sudah tepat dalam pemberian feedback kepada siswa. 6) ketepatan pemberian kunci jawaban dengan rerata skor sebesar 3,5, artinya ketepatan pemberian kunci jawaban siswa, ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 3,5. Hal tersebut mengandung arti bahwa guru sudah tepat dalam pemberian kunci jawaban kepada siswa. 7) ketepatan pemberian pembahasan jawaban dengan rerata skor sebesar 3,0, artinya ketepatan pemberian pembahasan jawaban siswa, ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 3,0. Hal tersebut mengandung arti bahwa guru sudah tepat dalam pemberian pembahasan kepada siswa.

Berdasarkan **Tabel 1** hasil penilaian kedua ahli materi pada aspek latihan, diperoleh rerata skor secara keseluruhan sebesar 3,08 yang secara kualitatif dikategorikan sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar digital flipbook berbasis canva sangat layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi yang disarankan oleh ahli. Hasil penilaian dua ahli materi terhadap keempat aspek diperoleh rerata skor 3,08 yang secara kualitatif dikategorikan Sangat Layak ($X \geq 3,0$).

Aspek	Ahli Materi		Jumlah	Rerata skor
	I	II		
Pendahuluan	2,75	3,25	6,00	3,00
Isi	3,00	3,33	6,17	3,08
Pembelajaran	2,75	3,45	6,20	3,10
Latihan/Tugas	3,17	3,33	6,29	3,14
Total			31,52	
Total Skor Rerata				3,08
Kategori				Sangat Layak

Tabel 1 Hasil Penilaian 2 Ahli dari 4 Aspek

Adapun **Gambar 1** hasil akhir dari penilaian 2 ahli materi dapat disajikan dengan menggunakan grafil batang sebagai berikut dibawah ini.



Gambar 1 Grafik Hasil Akhir Validasi Materi

3.2 Hasil Penilaian Ahli Media

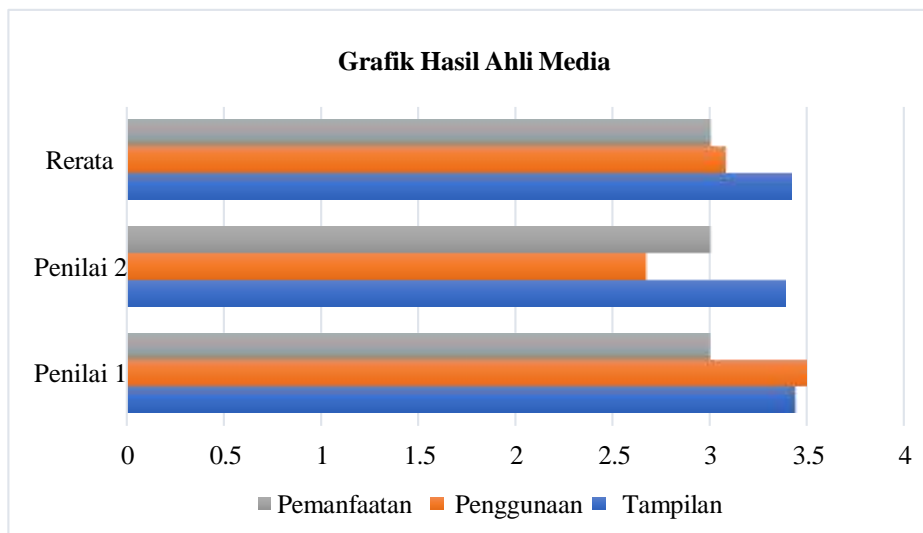
Proses penilaian media bahan ajar digital flipbook berbasis canva dilakukan oleh dua orang ahli media. Kedua validator dipilih sebagai validator media dengan alasan bahwa keduanya merupakan pakar dalam media pembelajaran. Penilaian dari kedua ahli media ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media bahan ajar digital flipbook berbasis canva sebelum digunakan untuk uji coba lapangan. Penilaian ahli media ini terdiri dari tiga aspek yaitu tampilan, penggunaan, dan pemanfaatan.

Adapun **Tabel 2** hasil penilaian ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada tabel-tabel berikut: a) aspek tampilan, hasil dari penilaian dua ahli media reratanya sebesar 3,42 yang berarti masuk kategori sangat layak artinya tampilan dari media flipbook berbasis canva ini sangat layak digunakan untuk ujicoba lapangan, b) aspek penggunaan, hasil dari validasi kedua ahli mempunyai rerata 3.08 termasuk kategori sangat layak, yang artinya bahwa penggunaan media bahan ajar digital flipbook berbasis canva sangat mendukung pembelajaran, c) aspek pemanfaatan, hasil validasi dari kedua ahli memberi nilai rerata 3.00 kategori sangat layak, artinya bahwa pemanfaatan media flipbook ini sangat bermanfaat untuk membantu siswa mempelajari materi IPS di kelas VII.

Aspek	Ahli Media		Jumlah	Rerata Skor
	I	II		
Tampilan	3,44	3,39	6,83	3,42
Penggunaan	3,50	2,67	6,17	3,08
Pemanfaatan	3,00	3,00	6,00	3,00
Jumlah Keseluruhan			19,00	
Rerata Skor Keseluruhan				3,17
Kategori				Sangat Layak

Tabel 2 Hasil Penilaian 2 Ahli Media Terhadap Ketiga Aspek

Hasil penilaian ketiga aspek oleh 2 ahli media secara visual dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 2 Grafik Hasil Ahli Media

Berdasarkan diagram grafik diatas, bahwa hasil validasi dari dua ahli media terhadap produk bahan ajar digital flipbokk berbasis canva terlihat bahwa aspek tampilan yang terdiri dari 18 indikator memiliki rerata skor paling tinggi (3,42) dibandingkan dengan aspek penggunaan dan pemanfaatan, sedangkan aspek penggunaan yang terdiri dari 6 indikator mempunyai rerata skor sebesar 3,08. Aspek pemanfaatan media mempunyai skor terendah yaitu dari validator satu maupun validator dua masing-masing memberi skor 3.00, namun setelah dirata-ratakan dan dikonversikan dalam skala 4 hasilnya 3.17 kategori ini masih dalam kategori sangat layak ($X \geq 3,0$).

3.3 Ujicoba Beta

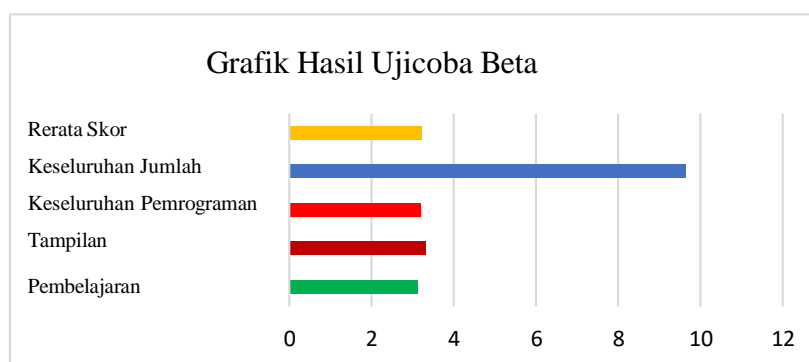
Proses uji beta 1 (kelompok kecil) pada produk bahan ajardigital flipbook dilakukan oleh 5 orang siswa yang berasal dari kelas VIII yang dipilih langsung oleh guru IPS. Tujuan memilih siswa dari kelas VIII dalam uji coba kelompok kecil ini yaitu telah menempuh materi peradaban masa pra aksara di Indonesia sebelumnya. Kelima siswa ini diminta untuk mengeksplor semua menu dan fitur yang terdapat dalam bahan ajar digital flipbook berbasis canva. Di akhir uji coba kelompok kecil kelima siswa diminta untuk mengisi angket respon yang sudah disediakan. Di bawah ini hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada lima siswa dapat dilihat pada tabel berikut: Indikator 1) kejelasan judul skor 3.17, 2) kejelasan tujuan pembelajaran mendapat skor 3.17 3) kemudahanmateri yang dipelajari dengan skor rerata 3.00, 4) kesesuaian tujuan pebelajaran dengan materi skor rerata 3.0, 5) ketepatan dalam penjelasana materi yang bersifat gambar skor rerata 3.17, 6) ketepatan penggunaan bahan ajar digital skor rerata 3.33, 7) materi kekinian skor rerata 2.83, 8) ketepatan memberikan latihan soal mendapat skor rerata sebesar 3.17, 9) keruntutan materi yang disajikan setiap pembelajaran mendapat skor rerata 3.17, 10) ketepatan jenis latihan mendapat skor rerata 3.00. total rerata dari semua indicator adalah 3.12,

Berdasarkan hasil penilaian uji kelompok kecil pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa rerata skor secara keseluruhan sebesar 3,12 dengan kategori “sangat layak”. Pada item keruntutan materi yang disajikan dalam setiap pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa mendapat rata-rata skor tertinggi sebesar 3,33 dengan kategori “sangat layak”. Dari hasil uji beta 1 terhadap aspek tampilan diperoleh jumlah skor secara keseluruhan yakni 41.51 dengan rerata skor keseluruhan sebesar 3,19 dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelompok kecil terhadap aspek pemrograman diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 103 dari keenam item tersebut dengan rerata skor keseluruhan sebesar 3,43 yang dikategori “sangat layak”. Item kemudahan menggunakan produk dan ketepatan fungsi tombol bahan ajar interaktif memperoleh rata-rata skor tertinggi yakni 3,8 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian hasil uji kelompok kecil oleh 5 orang siswa pada ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar digital flipbook berbasis canva sangat layak digunakan untuk uji beta 2 (uji kelompok besar) sesuai dengan revisi yang disarankan oleh validator. Disajikan dalam **Tabel 3**.

Aspek	Rerata Skor
Pembelajaran	3,12
Tampilan	3,33
Pemrograman	3,19
Jumlah Keseluruhan	9,64
Rerata Skor Keseluruhan	3,21
Kategori	Sangat Layak

Tabel 3

Data hasil ujicoba beta di tampilkan dalam Gambar 3.



Gambar 3

Rerata skor keseluruhan dari ketiga aspek tersebut adalah 3,43 yang secara kualitatif dikategorikan “sangat layak” ($X \geq 3,0$).

3.4 Uji Coba Beta 2

Uji beta 2 ini dilaksanakan pada tanggal 2 juni 2024 pada jam mata pelajaran IPS selama 2 x pertemuan dan dilaksanakan di Laboratorium komputer yang berada di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. Berdasarkan penilaian uji beta 2 pada aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 item indikator, 9 diantaranya yaitu kejelasan judul, kejelasan tujuan pembelajaran, kemudahan materi untuk dipelajari, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dalam penjelasan materi bersifat gambar, ketepatan memberikan latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa, keruntutan materi materi, ketepatan jenis latihan soal dengan karakteristik siswa kelas VII dikategori sangat layak. Hal tersebut mengandung arti bahwa bahan ajar interaktif menarik perhatian siswa, karena indikator-indikator tersebut dikembangkan semenarik mungkin agar siswa mudah mempelajarinya. Kemudian untuk item ketepatan penggunaan bahan ajar interaktif dalam menerapkan bahan ajar mandiri memperoleh rata-rata skor terendah sebesar 2,91 dengan kategori layak, karena siswa masih membutuhkan bimbingan guru. Dengan demikian hasil penilaian uji beta 2 terhadap aspek pembelajaran diperoleh rerata skor secara keseluruhan sebesar 3,17 dengan kategori sangat layak.

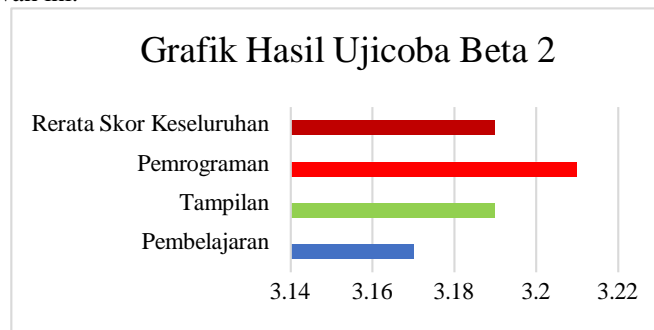
Berdasarkan hasil penilaian uji beta 2 pada aspek tampilan yang terdiri dari 13 item indikator diantaranya item kejelasan petunjuk penggunaan hasil memperoleh rata-rata skor sebesar 3,09 dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan produk yang dikembangkan mudah dipahami oleh siswa. Indikator lainnya yaitu pada item tampilan gambar, animasi, dan video sebagai pendukung dinilai sangat layak, karena konten gambar, animasi dan video mendukung proses pemahaman konsep materi yang disajikan dalam produk bahan ajar interaktif. Dengan demikian hasil respon penilaian uji beta 2 pada aspek tampilan diperoleh rerata skor secara keseluruhan sebesar 3,19 dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian uji beta 2 pada aspek pemrograman yang terdiri dari enam item tersebut dinilai sangat layak. Item kemudahan menggunakan produk dan fungsi tombol dan navigasi mendapat memperoleh rata-rata skor lebih rendah dibandingkan empat item lainnya yakni sebesar 3,06. Rerata skor secara keseluruhan pada aspek pemrograman sebesar 3,21 yang dikategorikan sangat layak. dari ketiga aspek tersebut adalah 3,19 yang secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3,0$). Hasil ujicoba beta 2 ditampilkan dalam bentuk Tabel 4.

Aspek	Rerata Skor
Pembelajaran	3,17
Tampilan	3,19
Pemrograman	3,21
Rerata Skor Keseluruhan	3,19
Kategori	Sangat Layak

Tabel 4

Grafik hasil ujicoba Beta 2 meliputi siswa lebih banyak daripada ujicoba pada beta 1 yaitu sejumlah 30 siswa diagram seperti dibawah ini.



Gambar 4 Grafik Hasil Ujicoba Beta 2

Berdasarkan Gambar 4 bahwa skor rerata pembelajaran 3.17, tampilan mendapat skor 3.19, pemrograman mendapat skor 3.21, rerata keseluruhan dari tiga aspek 3.19 termasuk kategori sangat layak karena diatas skornya ($X \geq 3,0$).

3.5 Pretest dan Posttest

Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk bahan ajar digital flipbook berbasis canva yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman materi IPS yaitu dengan melihat perbedaan skor sebelum dan setelah menggunakan produk bahan ajar digital. Berdasarkan hasil rerata skor *pretest* sebesar 36,75 dan rerata skor *posttest* sebesar 80,70. Hal tersebut menunjukkan peningkatan. Terdapat 4 orang siswa yang belum mencapai KKM sebesar 70. Selain dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* juga dilihat dari *gain* skor yakni sebagai berikut;

$$G = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{maks} - Sp_{pre}}$$

$$G = \frac{80,70 - 36,75}{100 - 36,75}$$

$$G = \frac{43,95}{63,25}$$

$$G = 0,70$$

Berdasarkan perhitungan diatas, skor *gain* diperoleh dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar digital flipbook berbasis canva adalah 0,70 dengan kategori "tinggi" ($N-Gain \geq 0,7$). Peningkatan terhadap nilai rata-rata *posttest* menunjukkan bahwa secara umum bahan ajar interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika setelah siswa menggunakan produk dalam pembelajaran.

Uji efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk yang dikembangkan terhadap pemahaman konsep. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *gain* skor sebesar 0,7. Skor *gain* yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep dengan kategori tinggi. Produk bahan ajar interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep materi ajar, karena materi yang disajikan selain menggunakan teks dan gambar, juga dilengkapi dengan animasi dan video. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rogness (2011), yang menyatakan bahwa penggunaan visualisasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep. Bentuk visual tersebut dapat berupa animasi maupun video (Gambari, Falode, &

Adegbenro, 2014).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan pengembangan, pertanyaan penelitian, dan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar digital flipbook adalah sebagai berikut: 1) berdasarkan hasil validasi para ahli materi dan ahli media memberi skor yang memenuhi syarat layak, dari kedua ahli materi skor rerata sebesar 3.08 kategori sangat layak, dan hasil dari dua ahli media skor reratanya 3.17 kategori sangat layak, sehingga media bahan ajar digital flipbook berbasis canva sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. 2) Berdasarkan hasil dari data proses pretes dan postes bahwa pada pretes rerata 36.75 dan hasil postes rerata sebesar 80.70 sehingga ada peningkatan rerata sebesar 43.95. 3) Berdasarkan perhitungan gain skor yang diambil dari hasil pretes dan postes sebesar 0.70 yang berarti media ini efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggari, A. S. Wulan, D. R. Puspitawati, N. Khasanah, L. M. & Hendriyeti, Tema 1 "Indahnya Kebersamaan" *Buku Guru SMP/MI Kelas IV*, Pustaka Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud, Jakarta, 2017.
- Astuti Mulyani, E, Desain Grafis, CV Media Sains Indonesia, Bandung, 2021. Belawati, Tian dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1–43.
- Dewi, dan Arief. 2021. Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*. Indonesia
- Diena, R dan Heri, S.2010. Penggunaan Media flash *flipbook* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Informasi*.2010. Bandung: FPMIPA UPI.
- Djahiri, A. Kosasih. (1980). *Pendekatan dan Teknik Pengembangan Materi dan Program Pengajaran IPS*. Jakarta: Depdikbud RI [Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia].
- Eliyanti, Eliyanti, M. P. (2016). Pengelolaan Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 04(01), 59–69.
- Eliyanti, Eliyanti, M. P. (2016). Pengelolaan Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 04(01), 59–69.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H., "Pengembangan Perangkat Pembelajaran", *Tinjauan Teoretis dan Praktek* (Vol. 51). Lombok Timur, Universitas Hamzanwadi Press, 2020.
- Gagne. 2013. *Definisi Belajar*. Jogjakarta: Teras.
- Ginanjar, A., Putri, N. A., Nur, A., Nisa, S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 4(2), 99–105.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Ginting, M., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ar (Augmented Reality) Berbasis 3d Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 3 Sub Tema 1 Di SDN 065015 MEDAN. *Indonesian Journal of Mathematics, Science dan Education Mathematics, Science*, 1(3), 132-139.
- Hamalik, Oemar. 2000. Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Hamzah, A., *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development (2nd ed.)*, Literasi nusantara, 2020.
- Heinich, N. (2001). Contemporary art, derision and sociology. *Hermes*, 1(29), 121–130.
<https://doi.org/10.4267/2042/14496>
- Heinich, N. (2001). Contemporary art, derision and sociology. *Hermes*, 1(29), 121–130.
<https://doi.org/10.4267/2042/14496>

- Hidayah, R. dan Ramadhan, I., Sistem Sosial Budaya Indonesia, Lakeisha, Klaten, 2021
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- Ika, Lestari. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata
- Indrawari, K., & Habiburrahman, S., “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode al-Qur’an Tematik”, *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 17(1), 17–35, 2019.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai EBahan ajar digital Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 3.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 3.
- Jubilee, E., Desain Grafis dengan Canva, PT Elex Media Komputindo (Digital), Jakarta, 2021.
- Khatimah, H., Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital Pembelajaran dalam jaringan untuk anak sekolah dasar, Literasi Nusantara, Malang, 2021.
- Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan, 127-134.
- Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar (1st ed), Bumi Aksara, 2021.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). Pengembangan E-Bahan ajar digital Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21. Lamongan: Academia Publication
- Kusmana, S. (2020). Development of Poetry Teaching Materials Based on Creative Process. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(1), 155–167. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i1.2326>
- Kusmana, S. (2020). Development of Poetry Teaching Materials Based on Creative Process. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(1), 155–167. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i1.2326>
- Kusnanto, Keanekaragaman Suku dan Budaya Indonesia (Digital), Alprin, Semarang, 2019.
- Martatiana, D., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah.
- Mascita, D. E., Mendesain bahan ajar cetak dan digital, Media Sains Indonesia, Bandung, 2021. Benitha, A., & Novaliyosi, N. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Materi Aljabar Untuk Siswa Kelas Vii Smp/Mts. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(2), 279–286. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i2.121>
- Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 99–112.
- Nurlaeli, A, Fajar W.N., & Sadeli, E.H (2023). The Development of E-Puzzle Learning Media on the Bhineka Tunggal Ika Topic in Shaping the Profile of Pancasila Student in Grade X of MAN 1 Banyumas. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 13, 50-57. <https://doi.org/10.30595/pssh.v13i.882>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jakarta*, 4(1), 12–17.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putri, A. R. (2017). Pengembangan Materi Bahasa Inggris Untuk Anak Usia. *Jurnal Edulingua Vol 4. No. 1*, 4(1), 108–109.
- Raharjo, A. A., Supratman, S., & Lestari, P. (2022). Analisis kompetensi strategis matematis matematis ditinjau dari

- kemandirian belajar peserta didik melalui blended learning berbantuan *flipbook*. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 149. <https://doi.org/10.33387/dpi.v11i2.4606>
- Reizal, H., Agustiningsih, & Hutama, F. S. (2020). Class elementary school. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 54–65. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2879>
- Salsabila, S., Sudarman, S., & Riyadi, R. (2022). Pengembangan E-modul *Flipbook* berbasis Infografis pada Mata Pelajaran IPS SISWA Kelas VII di SMPN 05 Samarinda. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 4(2), 71–79. <https://doi.org/10.30872/prospek.v4i2.2235>
- Saputra, R. H., Waziana, W., Baba, J. A., Magribi, M. R., & Putra, A. D. (2021). Rancang Bangun Perpustakaan Buku Digital (E-Book) Berbasis Web. *Jurnal El-Pustaka*, 2(2), 58–70. <https://doi.org/10.24042/el-pustaka.v2i2.10175>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sari, R., Anggreni, F., & Kunci, K. (2023). Penyusunan E-Modul Menggunakan Heyzine Pada KKG MI Se-Kota Langsa. *Jurnal Pendidikan Masyarkat Dan Pengabdian*, 03(2), 291–299. Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., & Fatkhiyah, E. (2021). Penggunaan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality. *Jmm*, 5(5), 25242536.
- Sriyanto. 2022. *Canva Mind Mapping: Alternative Pembelajaran Inovatif* Abad 21
- Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics. *Unnes Physics Education Journal*, 9(3), 283–290. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Thiagarajan, Semmel, DS & Semmel M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Axceptional Children. A Source Book*. Bloomington: Center of Innovation on Teaching the Handicapped.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*, Anugrah Utama Raharja (AURA), Bandar Lampung.
- Zariono, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SMP Abstrak Pendahuluan Dunia saat ini dilanda musibah yaitu wabah Corona Virus Disease (Covid 19). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127.