

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* CERITA BERGAMBAR
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHINNEKA
TUNGGAL IKA KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA**

SKRIPSI

oleh

Qismila Uswatun Hasanah

NIM : 06131182126001

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* CERITA BERGAMBAR
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHIENNEKA
TUNGGAL IKA KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

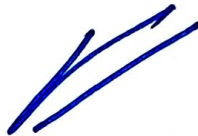
Qismila Uswatun Hasanah

NIM: 06131182126001

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* CERITA BERGAMBAR
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHINNEKA
TUNGGAL IKA KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Qismila Uswatun Hasanah

NIM: 66131182126001

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



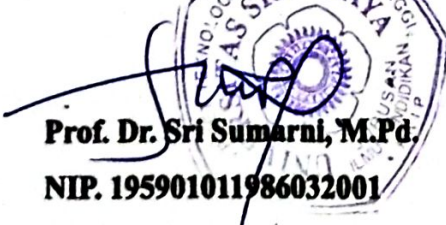
Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* CERITA BERGAMBAR
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHINNEKA
TUNGGAL IKA KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Qismilla Uswatun Hasanah

NIM: 06131182126002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

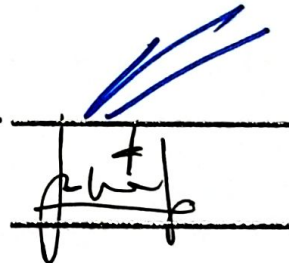
Hari : Kamis

Tanggal : 12 Juni 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

2. Anggota : Bunda Harini, M.Pd.



Palembang, Juli 2025

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qismila Uswatun Hasanah
NIM : 06131182126001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Bhinneka Tunggal Ika Kelas IV Di SDN 16 Indralaya”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2025
Yang Membuat Pernyataan



Qismila Uswatun Hasanah
NIM 06131182126001

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas nikmat, rahmat, dan kasih sayang-Nya. Atas ridho-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Dalam proses penyelesaiannya, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa yang sangat berarti. Sebagai bentuk rasa terima kasih dan penghargaan, dengan penuh hormat dan ketulusan, saya mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, support system terbaik dan menjadi panutan. Bapak Subur terima kasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat, tenaga dan pikiran, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis memberikan motivasi dan dukungan. Ibu Siti Fatimah, yang tidak pernah berhenti memberikan doa dan kasih sayang yang tulus, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan studi sampai sarjana. Semoga ilmu dari karya ini menjadi awal yang baik untuk masa depan penulis, dan dapat menjadi kebanggaan bagi Bapak dan Ibu, putri kalian yang terus berusaha untuk pantas atas semua yang telah kalian perjuangkan.
2. Kepada kakak saya Alm. Aan Hafid Hanafi yang telah berpulang saat saya masih kecil, sehingga belum bisa mengingat sosoknya dengan jelas. Meski begitu, doa dan rasa sayang selalu menyertai setiap langkah. Kepergiannya menjadi motivasi untuk terus berjuang dan mewujudkan harapan orang tua. Semoga pencapaian ini menjadi bentuk penghormatan dan doa terbaik untuk kakak saya yang telah pergi.
3. Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku dosen pembimbing dan Koordinator Program Studi PGSD, yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta berbagai saran berharga dalam penyusunan skripsi ini, serta kemudahan dalam proses perkuliahan dan pengurusan administrasi akademik.

4. Seluruh dosen PGSD yang saya hormati, yang telah banyak berperan dalam proses pembelajaran, memberikan arahan, motivasi, serta berbagai masukan berharga selama masa perkuliahan.
5. Kepada teman-teman PGSD 2021 yang telah menjadi bagian dari tawa, lelah, dan semangat selama masa perkuliahan.
6. Kepada Kepala Sekolah SDN 16 Indralaya yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, serta para guru dan siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran proses penelitian ini.
7. Untuk sahabat sejak masa ponpes Aisyah Nur Khoirofiq, Alfina Putri Nursalim, Mufti Amalia, dan Yuyun Sapitri terima kasih atas semangat, dukungan, dan motivasi yang selalu kalian beri selama proses skripsi ini.
8. Kepada Nurul Aullya yang telah berperan besar dan sangat membantu dalam setiap langkahnya, serta kepada Mutmainnah dan Putri Wulandari, sahabat yang selalu setia mendampingi dan memberi semangat selama proses penyusunan skripsi ini, disampaikan terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang begitu berarti.
9. Segenap teman-teman di kost Balqis, Ajeng, Rinda, Eka, dan Diah.
10. Kepada member BTS, Kim Namjoon, Kim Seok Jin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook yang telah menciptakan banyak lagu bermakna positif sehingga skripsi ini dapat disusun, dan menjadi penyemangat penulis dalam proses penyusunan skripsi.
11. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih atas keberanian, kesabaran yang tak pernah padam sepanjang perjalanan ini. Semua perjuangan, kegagalan, dan keberhasilan ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada. Adapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyiroh:5)

PRAKATA

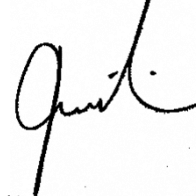
Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Bhinneka Tunggal Ika Kelas IV Di SDN 16 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bentuk arahan dan masukan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Bunda Harini, M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran dalam perbaikan skripsi ini. Terakhir, penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang diberikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Qismila Uswatun Hasanah

NIM 06131182126001

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvxi
<i>ABSTRACT</i>.....	xvxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Bahan Ajar.....	6
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar.....	6
2.1.2 Manfaat Bahan Ajar.....	7
2.2 <i>Flipbook</i> Digital.....	8
2.2.1 Pengertian <i>Flipbook</i> Digital.....	8
2.2.2 Keunggulan <i>Flipbook</i> Digital.....	9
2.2.3 Jenis-jenis <i>Flipbook</i> Digital.....	10

2.3	Aplikasi Canva.....	11
2.3.1	Pengertian Aplikasi Canva.....	11
2.3.2	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva	12
2.4	Bhinneka Tunggal Ika dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).....	12
2.4.1	Bhinneka Tunggal Ika	12
2.4.2	Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)	13
2.5	Penelitian Relevan	14
2.6	Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Jenis Penelitian	17
3.2	Subjek Peneliti	17
3.3	Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	18
3.4	Prosedur Penelitian	18
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.5.1	Wawancara	21
3.5.2	Angket.....	21
3.5.3	Dokumentasi	25
3.6	Teknik Analisis Data	25
3.6.1	Teknik Analisis Wawancara	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Hasil Penelitian.....	32
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	32
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan Siswa	32
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.1.4	Pelaksanaan (<i>Implementation</i>).....	67
4.1.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	75
4.2	Pembahasan	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 kisi-kisi Wawancara.....	21
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Materi	22
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	23
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Praktisi	24
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	24
Tabel 3. 6 Daftar pertanyaan Wawancara Guru kelas IV	26
Tabel 3. 7 Instrumen Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3. 8 Instrumen Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3. 9 Angket Validasi Praktisi (Guru)	29
Tabel 3. 10 Kategori Penilaian Angket	29
Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian Angket	30
Tabel 3. 12 Angket Siswa Mengenai Kemenarikan Media	30
Tabel 3. 13 Kriteria Penilaian Angket	31
Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara dan Jawaban	33
Tabel 4. 2 Storyboard Bahan Ajar	38
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan Bahan Ajar	47
Tabel 4. 4 Membuat Flipbook Dengan Menggunakan Aplikasi Canva	51
Tabel 4. 5 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Media	53
Tabel 4. 7 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4. 9 Hasil Pengisian Instrumen Praktisi Guru Kelas	56
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Penilaian Praktisi.....	57
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Penilaian Praktisi	58
Tabel 4. 12 Hasil Revisi dari Ahli Media	59
Tabel 4. 13 Hasil Revisi dari Ahli Materi	61
Tabel 4. 14 hasil revisi dari Praktisi Guru Kelas.....	67
Tabel 4. 15 Hasil Angket Respon kelompok kecil	69
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Angket Respon kelompok kecil.....	70

Tabel 4. 17 Hasil Angket Respon Kelompok Besar	72
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Angket Respon kelompok Besar	73
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Angket Respon Uji Coba.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3. 1 Modifikasi Prosedur Model Pengembangan ADDIE	20
Gambar 4. 1 Flowchart Pengembangan Bahan Ajar	36
Gambar 4. 2 Bagan Kerangka Bahan Ajar	37
Gambar 4. 3 Log in Canva	44
Gambar 4. 4 Pilihan Akun Log In Canva	44
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Canva.....	45
Gambar 4. 6 Pemilihan Background Desain Bahan Ajar	45
Gambar 4. 7 Fitur-fitur dalam Canva	45
Gambar 4. 8 Fitur Pada Menu Unggahan.....	46
Gambar 4. 9 Dokumentasi uji coba penelitian	68
Gambar 4. 10 Dokumentasi uji coba penelitian	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Judul Skripsi	89
Lampiran 2. Pengesahan Proposal	90
Lampiran 3. SK Pembimbing	91
Lampiran 4. Surat Tugas Validator	93
Lampiran 5. Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Materi.....	94
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 7. Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Media	97
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	99
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	100
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir	101
Lampiran 11. Hasil Wawancara	102
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Guru	103
Lampiran 13. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	105
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	110
Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	127
Lampiran 16. Bahan Ajar.....	128
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Wawancara	129
Lampiran 18. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	130
Lampiran 19. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	131
Lampiran 20. Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	132
Lampiran 21. Surat Bebas Plagiat.....	133
Lampiran 22. Kartu Bimbingan Skripsi.....	134
Lampiran 23. Tabel Perbaikan Skripsi	137
Lampiran 24. Bukti Perbaikan Skripsi.....	144
Lampiran 25. Surat Izin Penjilidan.....	145

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK CERITA BERGAMBAR
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHINNEKA
TUNGGAL IKA KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA**

Oleh :

Qismila Uswatun Hasanah

06131182126001

06131182126001@student.unsri.ac.id

Pembimbing :

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva pada materi Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas IV di SDN 16 Indralaya. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 5 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 15 siswa pada uji coba kelompok besar. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat validitas sebesar 62,5% (valid), ahli media sebesar 90,6% (sangat valid), dan praktisi sebesar 93,75% (sangat valid). Uji coba kelompok kecil menghasilkan skor kemenarikan 94%, sedangkan kelompok besar mencapai 92,6%, keduanya termasuk kategori sangat menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbantuan Canva mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta relevan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci : *Bahan Ajar, Flipbook, Canva, Bhinneka Tunggal Ika, Kurikulum Merdeka*

***THE DEVELOPMENT OF ILLUSTRATED STORY FLIPBOOK
TEACHING MATERIALS ASSISTED BY CANVA ON THE
TOPIC OF 'BHINNEKA TUNGGAL IKA' FOR FOURTH GRADE
STUDENTS AT SDN 16 INDRALAYA***

By :

Qismila Uswatun Hasanah

06131182126001

06131182126001@student.unsri.ac.id

Mentor :

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Primary Teacher Education

ABSTRACT

This study aims to develop a picture story flipbook teaching material supported by the Canva application on the topic of Bhinneka Tunggal Ika for fourth-grade students at SDN 16 Indralaya. The research employed the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The study subjects included 5 students in a small group trial and 15 students in a large group trial. Validation results showed that the material expert gave a 62.5% validity rating (valid), the media expert 90.6% (very valid), and the practitioner 93.75% (very valid). The small group trial yielded a 94% attractiveness score, while the large group achieved 92.6%, both categorized as very attractive. These results indicate that the Canva-assisted flipbook effectively enhances student interest and engagement in learning, aligning with student-centered learning principles promoted by the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Teaching Material, Flipbook, Canva, Bhinneka Tunggal Ika, Merdeka Curriculum*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (*Education for Sustainable Development, ESD*) kini menjadi prioritas dalam upaya membentuk masyarakat yang lebih responsif terhadap perubahan sosial dan lingkungan. Di era Society 5.0, penggunaan teknologi dan inovasi memegang peranan penting dalam memperkaya pengalaman belajar, sehingga mengharuskan baik pendidik maupun siswa untuk beradaptasi Saputra, (2024). Meskipun *Society 5.0* menawarkan banyak peluang untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, hal ini juga mengharuskan inovasi dalam pengembangan bahan ajar agar lebih menarik dan efektif (Frictarani, dkk., 2023; Sa & Serpa, 2020).

Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama untuk pembelajaran tema Bhinneka Tunggal Ika di sekolah dasar. Bhinneka Tunggal Ika merupakan konsep fundamental dalam pendidikan kewarganegaraan yang berfungsi menanamkan nilai keberagaman dan persatuan sejak usia dini. Pemahaman siswa terhadap konsep ini sangat penting, karena mengajarkan tentang keragaman, persatuan, dan toleransi. Untuk memastikan materi ini dapat diterima dan dipahami dengan baik, dibutuhkan inovasi dalam metode penyampaian yang bersifat interaktif dan kontekstual. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton dapat meningkatkan minat baca siswa, yang kemudian akan membantu mengembangkan keterampilan membaca mereka (Apriliani, 2020).

Bahan ajar berbasis teknologi menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, dengan integrasi multimedia seperti teks, gambar, suara, serta video. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Atika, 2024). Penggunaan bahan ajar digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Teknologi ini memberikan fleksibilitas dalam

pembelajaran, terutama di era digital saat ini, yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring maupun luring (Al-Fa'izah, dkk., 2022).

Meskipun membaca memiliki banyak manfaat, masih banyak siswa di Indonesia yang memiliki kemampuan membaca yang rendah hal ini didukung hasil yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 Indonesia menjadi salah satu negara yang menempati posisi terbawah, yaitu peringkat 69 dari 81 negara (Amelia, dkk., 2023). Hal ini menjadi perhatian serius, terutama di era digital yang begitu mudah mengakses informasi namun tidak diimbangi dengan kemampuan literasi yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan menarik untuk meningkatkan motivasi serta keterampilan membaca siswa.

Bahan ajar yang interaktif dan menarik sangat berperan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep dasar dengan lebih jelas dan terstruktur. Hutagalung, dkk., (2025) menyatakan bahwa bahan ajar yang dirancang secara interaktif dan menarik melalui kombinasi elemen visual, audio, dan aktivitas interaktif, siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Salah satu penerapan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan bahan ajar elektronik, seperti *e-book* atau *flipbook*, yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik.

Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah pengembangan bahan ajar berupa *flipbook* cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan bahan ajar *flipbook* memudahkan guru untuk menghasilkan materi yang kreatif dan menarik. Canva menyediakan beragam *template* dan fitur yang memungkinkan pembuatan bahan ajar yang interaktif dan visual, sehingga lebih mampu menarik minat siswa serta membantu siswa memahami materi Bhinneka Tunggal Ika dengan lebih efektif (Putri, dkk., 2024). *Flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi Canva memiliki keunggulan dari segi tampilan visual yang menarik serta kemudahan untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan Canva, guru dapat merancang bahan ajar yang kreatif dan informatif, mengombinasikan elemen gambar dan teks yang sesuai untuk mengajarkan materi Bhinneka Tunggal Ika.

Era digital saat ini, bahan ajar berbasis teknologi seperti *flipbook* tidak hanya menyajikan teks dan gambar saja seperti buku pembelajaran konvensional akan tetapi juga memiliki inovasi yang menarik. *Flipbook* tidak hanya memadukan elemen gambar dan teks melainkan dapat memasukkan suara sehingga memperkaya pengalaman belajar, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja (Salma, dkk., 2023; Ramadhina & Pranata, 2022). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Salma, dkk., 2023), penerapan *flipbook* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperdalam pemahaman konsep, karena siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan materi dalam format digital yang fleksibel. Oleh karena itu, penting untuk berinovasi dalam penyampaian materi agar siswa lebih mudah memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Hasil penelitian oleh Rahmawati, dkk., (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *flipbook* berbantuan aplikasi Canva sangat layak digunakan, dengan validasi ahli media, materi, dan bahasa masing-masing mencapai 89%, 86,11%, dan 79%. Respons siswa juga sangat positif, dengan skor 95% yang menandakan peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *flipbook* digital berbantuan Canva merupakan media yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 16 Indralaya menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis teknologi di sekolah ini masih terbatas. Proses pembelajaran kelas IV untuk mata pelajaran Projek Penguatan Profil Pancasila (P5), terkhusus materi Bhinneka Tunggal Ika, masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar manual seperti buku cetak dan papan tulis. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton, yang berdampak pada minat dan motivasi siswa belajar menjadi berkurang. Akibat dari hal itu banyak siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi rendah. Variasi dan penggunaan teknologi yang terbatas dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *flipbook* yang didukung oleh aplikasi Canva.

Flipbook yang dikembangkan peneliti dirancang dalam format interaktif yang memadukan teks dan gambar dengan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat membaca siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syarifah, dkk., (2023) bahwa penyampaian materi pembelajaran menggunakan *flipbook* disajikan secara interaktif melalui penggunaan multimedia seperti gambar, suara, dan video, disertai animasi membalik halaman yang menyerupai buku fisik, sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan mudah diakses secara digital. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan *flipbook* materi dapat tersampaikan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep Bhinneka Tunggal Ika tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* berupa cerita bergambar yang menggunakan aplikasi Canva pada materi Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas IV di SDN 16 Indralaya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva materi Bhinneka Tunggal Ika dalam pembelajaran dikelas IV SDN 16 Indralaya?
2. Bagaimana validitas bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika dikelas IV SDN 16 Indralaya?
3. Bagaimana kemenarikan bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika di kelas IV SDN 16 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva pada materi Bhinneka Tunggal Ika untuk dikelas IV SDN 16 Indralaya.
2. Menguji validitas bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika dikelas IV SDN 16 Indralaya.
3. Menguji kemenarikan bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika di kelas IV SDN 16 Indralaya

1.4 Manfaat Penelitian

1. Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi di sekolah dasar terutama pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan fokus pada materi Bhinneka Tunggal Ika, diharapkan dapat memperoleh dukungan melalui informasi yang diberikan dalam penelitian ini.
2. Alternatif bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi panduan dalam menyampaikan materi Bhinneka Tunggal Ika secara lebih efektif.
3. Motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep Bhinneka Tunggal Ika diharapkan dapat meningkat melalui penggunaan bahan ajar yang dirancang secara menarik dan interaktif.
4. Pemanfaatan teknologi dalam proses penyusunan bahan ajar digital diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail Soesana. dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Apriliani, S. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4
- Atika, A. (2024). Pengembangan Media E-Komik IPA Berbantuan Aplikasi Flipbuilder Pada Materi Sumber Energi Kelas IV SD/MI Intan Lampung 1445H/2024M Pengembangan Media E-Komik IPA Berbantuan Aplikasi Flipbuilder Pada Materi Sumber Energi Kelas IV SD/MI.
- Al-Fa'izah, Z., Rahayu, Y., ., & Hikmah, N.(2022). Pengembangan E-Book Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Jember Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN Jember Lor 03. Efektifitas Penyuluhan Gizi Pada Kelompok 1000 PHK Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Kesadaran Gizi, 3(3), 69-70
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1).
- Amelia, V., & Fitria, Y. (2023). Pemanfaatan Platform Let's Read Dalam Mendukung Kegiatan Literasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6459-6473.
- Apreasta, L., & Armia, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBANTU APLIKASI CANVA PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II DI SDN 15 KOTO BESAR. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 244-257.
- Bado, B., & Hasan, M. (2021).

- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook Pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 626-634.
- Dayanti, Z. R. (2021). Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah siswa kelas V di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704-711.
- Dewi, W. S., & Nawawi, E. (2023). Penanaman Nilai Bhinneka Tunggal Ika dan Nilai Pancasila di SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(01), 87-97.
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan instrumen penelitian tindakan kelas dalam upaya peningkatan keterampilan sosial. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 91-98.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243.
- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah. *J. Tek. Inform*, 3(2), 12.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil pelajar Pancasila sebagai upaya mewujudkan karakter bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224-1238.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara.
- Kemendikbudristek, B. S. K. A. P. (2022). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profl Pelajar Pancasila.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan modul pembelajaran IPA digital

- berbasis flipbook untuk pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284-291.
- Handiar, A., & Zulherman (2023). E-Book Berbantuan FlipHTML5 untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473-1483.
- Harahap, T. H., Mushlihuiddin, R., & Afifah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 8(1), 377003.
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA.
- Hutagalung, E.N., Gultom, L., Sigiyo, L., Lubis, N.A., Pasaribu, N.S., Hati, T.P., & Puteri, A. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Bahan Ajar yang Efektif dan Kreatif. *Journal of Citizen Research and Development*.
- Lubis, S. S. W. (2020). Membangun budaya literasi membaca dengan pemanfaatan media jurnal baca harian. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Lestari, E., & Iza, N. (2024, September). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Book menggunakan Heyzine Flipbook dipadukan dengan Model Pembelajaran Role Playing pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (Vol. 5, No. 1, pp. 519-525).
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Magdalena, I., Karomah, L., & Jannah, R. I. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK

- MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 3(3), 64-74.
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 44-57.
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi peserta didik dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840-7849.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Putri, A. S. (2020). Pengaruh Perkembangan Ilmu dan Teknologi Terhadap Perubahan Ruang. Kompas. com.
- Putri, Nova Amelia. B. Herawan, H. Mursyid, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Informatika Kelas XI MA Al-Khairiyah Pipitan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39213-39220.
- Rahma, M., Susanti, R., & Melilinda, M. (2023). Meningkatkan mutu peserta didik melalui pengimplementasian nilai-nilai Pancasila dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Adijaya Multidisplin*, 1(01), 64-75.
- Rahmawati, R., Yandari, I. A. V., Sukirwan, S., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital flipbook Menggunakan Aplikasi

- Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 337-350.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274.
- Rizkika, N., Mulyawati, Y., & Wijaya, A. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK BERBANTUAN APLIKASI ANYFLIP MATERI PERUBAHAN ENERGI DI SEKITAR KITA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 213-228.
- Rozhana, K. M., & Anwar, M. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 95-103.
- Saputra, M. R. A. (2021). Pengembangan bahan ajar sejarah berbasis WEB. Penerbit YLGI.
- Sari, I. K., Pifianti, A., & Chairunissa, C. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(2), 138-147.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079-6085.
- Sá, M. J., & Serpa, S. (2020). COVID-19 and the promotion of digital competences in education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4520–4528. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081020>
- Salma, A. D., Windiyani, T., & Purnamasari, R. (2023). Pengembangan E-

- Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Kelas Iv Subtema Indahnya Keberagaman Budaya. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2325–2335. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.977>
- Saputra, H. (2024). Penguatan Kemampuan Peserta Didik dalam Menghadapi Era Society 5.0 Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 287–302.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Setyorini, S., Agustino, H., Hidayatullah, S., & Rachmawati, I. K. (2022). Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kepanjen Malang. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 793-798.
- Setiyawati, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Berbasis Aplikasi Canva Untuk Menajarkan Peserta Didik Kelas IV Sekolah. *Jurnal KAPEDAS–Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 108-120.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalajogo Malang.
- Susanto, R., Widyaningsih, S., Afandi, A., & Mardikaningsih, A. (2023). Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Di Era Pandemi Covid 19. *Pandega: Jurnal Kajian Pendidikan dan Kepramukaan*, 1(1), 1–2.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Syarifah, S. K., Windiyani, T., & Suchyadi, Y. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flipbook Pada Kelas V Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2611-2619.
- Tabroni, I., Nasihah, F., & Bahijah, I. (2021). The Implementation Of School

- Culture-Based Character Education In Salem State Elementary School, Pondoksalam Subdistrict, Indonesia. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 8(2), 202-208.
- Widiyanti, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD menggunakan live worksheet pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. *Eprints UMM*, 20.
- Wahyuni, W. R. (2022). Perencanaan Penerapan Modul Kegiatan P5 (Kewirausahaan), Pada Fase B Di Sdn Banjarejo 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1626-1634.
- Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah mempercepat perkembangan kurikulum merdeka belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17-26.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15-22.