



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Membuat Iklan, Poster, Dan Slogan Siswa Kelas VIII Kartini SMP Swasta Nupela

Abdi Jevania Zebua^{1*}, Arozatulo Bawamenewi², Imansudi Zega³, Riana⁴

^{1*} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

abdizebua321@gmail.com^{1*}, arozatulobawamenewi825@gmail.com²,

imansudizega1979@gmail.com³, rianampd123@gmail.com⁴

Alamat: Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli,

Korespondensi penulis: abdizebua321@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop a Canva-based flipbook learning media for the Indonesian Language subject, specifically for the material on creating advertisements, slogans, and posters, as well as to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of Grade VIII Kartini students at SMP Swasta Nupela. This research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage involved identifying learning needs, reviewing the curriculum, analyzing learner characteristics, and selecting material concepts aligned with the basic competencies. The design and development stages produced an initial flipbook prototype based on Canva containing text, images, animations, and contextual examples to support student understanding. The product was validated by three experts—material, language, and design experts. The validation results show that the material expert provided a feasibility score of 95% (very feasible), the language expert 87.5% (very feasible), and the design expert 100% (very feasible). The implementation stage involved small-group and large-group trials. Practicality test results indicate that the small-group trial achieved 83.23% (very practical), while the large-group trial reached 89.16% (very practical). Meanwhile, effectiveness tests based on student learning outcome improvements showed a significant increase in understanding advertisement, slogan, and poster materials after using the flipbook media. Based on these findings, it can be concluded that the Canva-based flipbook learning media is valid, practical, and effective for use in Indonesian Language learning. This media enhances students' motivation, creativity, and learning outcomes, while also facilitating teachers in delivering the instructional material.*

Keywords: *Learning Media, ADDIE Model, Flipbook, Canva, Indonesian Language.*

Abstrak ; Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membuat iklan, slogan, dan poster, serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Kartini SMP Swasta Nupela. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan, analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta konsep materi yang sesuai dengan kompetensi dasar. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan produk awal berupa flipbook berbasis Canva yang memuat teks, gambar, animasi, dan contoh-contoh kontekstual untuk memudahkan pemahaman siswa. Produk divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa: Ahli materi memperoleh tingkat kelayakan 95% (sangat layak), Ahli bahasa 87,5% (sangat layak), Ahli desain 100% (sangat layak). Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan: Uji kelompok kecil memperoleh persentase 83,23% (sangat praktis), Uji kelompok besar mencapai 89,16% (sangat praktis). Sementara itu, hasil uji efektivitas berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap pemahaman materi iklan, slogan, dan poster setelah menggunakan media flipbook. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis canva valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta hasil belajar siswa, sekaligus mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Model ADDIE, Flipbook, Canva, Bahasa Indonesia.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan yang terus mengalami perkembangan seiring kemajuan teknologi. Perkembangan tersebut menuntut adanya inovasi

dalam proses pembelajaran, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa, sehingga guru perlu melakukan pembaruan melalui pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Penggunaan media yang kurang variatif dan cenderung monoton dapat menurunkan motivasi belajar siswa serta menghambat proses pembelajaran yang optimal.

Sebagai salah satu alat pendukung pembelajaran, media pembelajaran berfungsi mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Media yang menarik dan interaktif membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, materi iklan, slogan, dan poster merupakan salah satu kompetensi penting yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam menyusun pesan persuasif dan meningkatkan kreativitas dalam menyajikan informasi. Namun pada praktiknya, pembelajaran materi tersebut sering terkendala oleh rendahnya minat siswa, kurangnya pemahaman konseptual, serta terbatasnya penggunaan media visual yang menarik.

Siswa pada era digital saat ini sangat akrab dengan teknologi, sehingga pemanfaatan media berbasis digital merupakan langkah strategis untuk meningkatkan motivasi belajar. Menurut beberapa penelitian, penggunaan media digital dapat merangsang suasana pembelajaran modern yang lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu aplikasi yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai media seperti poster, infografis, booklet, hingga flipbook. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran menulis kreatif seperti membuat iklan, slogan, dan poster.

Flipbook berbasis Canva menawarkan alternatif media pembelajaran yang lebih dinamis melalui tampilan visual interaktif, kombinasi gambar, teks, audio, serta animasi yang menyerupai buku nyata. Media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih realistis, menarik, dan mudah diakses siswa. Kelebihan tersebut menjadikan flipbook sebagai solusi inovatif untuk mengatasi minimnya media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Model ini dipilih karena memberikan langkah sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak, praktis,

dan efektif. Hasil observasi di kelas VIII Kartini SMP Swasta Nupela menunjukkan bahwa pembelajaran materi iklan, slogan, dan poster masih menghadapi berbagai kendala, antara lain kurangnya minat siswa, minimnya media yang mendukung kreativitas, serta kesulitan dalam menghubungkan teori dengan praktik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis Canva untuk membantu siswa memahami materi iklan, slogan, dan poster dengan lebih mudah dan menarik. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki kualitas pembelajaran, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan literasi visual siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar siswa. Media berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru dan siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan efektif. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat visual dan audio, tetapi juga mencakup teknologi digital yang mendukung penyajian informasi secara interaktif dan menarik.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, di antaranya:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.
- b. Fungsi afektif, yaitu membangkitkan minat dan motivasi melalui tampilan visual yang menarik.
- c. Fungsi kognitif, yaitu membantu siswa memahami materi yang kompleks melalui ilustrasi visual dan representasi simbolik.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu membantu siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah dengan visualisasi materi.

2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media dalam pembelajaran meliputi:

- a. Mempermudah proses penyampaian informasi.
- b. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.
- c. Menyediakan pengalaman belajar konkret dan kontekstual.

- d. Mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

2.2 Media Pembelajaran Digital

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah media yang dikembangkan menggunakan teknologi informasi sehingga dapat diakses secara elektronik melalui komputer, tablet, atau smartphone. Media digital memungkinkan penyajian materi secara lebih interaktif melalui integrasi teks, gambar, audio, animasi, dan video. Media digital juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, dinamis, dan sesuai kebutuhan generasi digital.

2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran Digital

Karakteristik media digital antara lain:

- a. Interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif.
- b. Multisensori, melibatkan indera visual, auditori, dan kinestetik.
- c. Fleksibel, dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
- d. Aplikatif, memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas.

2.3 Canva Sebagai Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template visual yang dapat digunakan untuk membuat poster, infografis, presentasi, booklet, hingga flipbook. Canva sangat mudah digunakan karena memiliki fitur drag and drop, pilihan font, elemen gambar, video, dan grafis yang lengkap, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran kreatif.

2.3.2 Kelebihan Canva dalam Pembelajaran

- a. Mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut.
- b. Menyediakan ribuan template yang dapat mendukung kreativitas siswa.
- c. Berbasis cloud, sehingga desain dapat diakses dari berbagai perangkat.
- d. Kolaboratif, mendukung pembuatan tugas secara kelompok.
- e. Visual menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2.3.3 Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Canva dapat digunakan untuk:

- a. Membuat contoh iklan, poster, dan slogan.
- b. Mendesain media presentasi, infografis, dan flipbook.

- c. Melatih kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan literasi visual siswa.
- d. Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning).

2.4 Flipbook Berbasis Canva

2.4.1 Pengertian Flipbook

Flipbook adalah media pembelajaran digital yang menyerupai bentuk buku dengan halaman yang dapat dibalik secara interaktif (page flipping). Flipbook dapat memuat teks, gambar, video, audio, dan animasi sehingga menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan realistic seperti membuka buku nyata.

2.4.2 Karakteristik Flipbook

- a. Interaktif, halaman dapat dibalik secara digital.
- b. Multimedia, menggabungkan teks, gambar, audio, dan video.
- c. *User-friendly*, mudah diakses melalui berbagai perangkat.
- d. Meningkatkan daya tarik visual karena layout lebih kreatif.

2.4.3 Kelebihan Flipbook sebagai Media Pembelajaran

- a. Menyajikan materi lebih menarik dan tidak monoton.
- b. Membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi.
- c. Memudahkan siswa belajar mandiri secara fleksibel.
- d. Mendukung pembelajaran jarak jauh dan tatap muka.

2.5 Materi Iklan, Poster, dan Slogan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.5.1 Pengertian Iklan

Iklan adalah teks persuasif yang bertujuan mempengaruhi khalayak agar melakukan tindakan sesuai pesan yang disampaikan, seperti membeli produk, menggunakan jasa, atau mengikuti ajakan tertentu.

2.5.2 Pengertian Poster

Poster adalah media publikasi berisi gambar dan tulisan yang dipadukan secara menarik, bertujuan menyampaikan informasi atau ajakan secara singkat, jelas, dan menarik perhatian.

2.5.3 Pengertian Slogan

Slogan adalah kalimat pendek, menarik, dan mudah diingat yang berfungsi memberikan ajakan atau informasi tertentu kepada masyarakat.

2.5.4 Kompetensi yang Diharapkan

Melalui pembelajaran iklan, poster, dan slogan, siswa diharapkan mampu:

- a. Menyusun pesan persuasif dengan bahasa efektif.

- b. Mendesain visual yang komunikatif dan menarik.
- c. Mengembangkan kreativitas dalam penyajian informasi.

2.6 Motivasi Belajar Siswa

2.6.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang menyebabkan mereka tertarik untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.

2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

- a. Minat terhadap materi.
- b. Media pembelajaran yang digunakan.
- c. Lingkungan belajar.
- d. Penguasaan teknologi.

Media digital yang menarik, seperti Canva dan flipbook, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran flipbook berbasis Canva untuk materi membuat iklan, poster, dan slogan. Metode R&D dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pemahaman fenomena, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

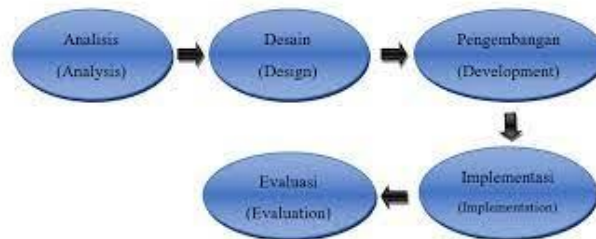
Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model ADDIE digunakan karena bersifat sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa kelas VIII Kartini SMP Swasta Nupela.

3.2. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media flipbook berbasis Canva dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Identifikasi kebutuhan pembelajaran dan media.
- b. Perancangan awal media berdasarkan analisis pembelajaran.

- c. Pengembangan dan penyusunan produk flipbook.
- d. Uji coba produk melalui validasi ahli dan uji lapangan.
- e. Revisi produk sesuai masukan validator dan hasil uji coba.
- f. Implementasi produk di kelas VIII Kartini SMP Swasta Nupela.
- g. Evaluasi akhir untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.



Gambar 1. Bagan alur Metode ADDIE

3.3. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, yang meliputi:

- a. Analisis kebutuhan media pembelajaran.
- b. Analisis kurikulum berdasarkan materi iklan, poster, dan slogan.
- c. Analisis tugas yang harus dikuasai siswa.
- d. Analisis karakteristik peserta didik kelas VIII.
- e. Analisis konsep, yaitu materi yang akan disajikan dalam media flipbook.

3.4. Prosedur Pengembangan Media Flipbook Berbasis Canva

Prosedur pengembangan khusus media pembelajaran meliputi:

- a. Identifikasi kebutuhan pembelajaran.
- b. Perancangan awal media flipbook.
- c. Pengembangan dan pengemasan produk.
- d. Uji coba produk kepada siswa dan ahli.
- e. Revisi produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.
- f. Implementasi produk dalam pembelajaran.
- g. Evaluasi hasil akhir penggunaan media.

3.5. Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis Validasi Ahli

Data validasi dianalisis dengan rumus persentase:

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

Kategori kelayakan:

86–100% : Sangat Layak

61–85% : Layak

41–60% : Cukup Layak

21–40% : Tidak Layak

0–20% : Sangat Tidak Layak

3.5.2 Analisis Kepraktisan

$$Nilai = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan:

81–100% : Sangat Praktis

61–80% : Praktis

41–60% : Cukup Praktis

21–40% : Kurang Praktis

0–20% : Tidak Praktis

3.5.3 Analisis Efektivitas

Efektivitas dinilai melalui hasil belajar dengan KKM 70, serta skor rubrik (1–4).

Kategori efektivitas:

81–100% : Sangat Efektif

70–80% : Efektif

60–69% : Cukup Efektif

40–59% : Kurang Efektif

15–39% : Tidak Efektif

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran flipbook digital berbasis Canva yang telah dinyatakan layak setelah melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Media tersebut juga telah diuji kepraktisan dan efektivitasnya melalui uji coba pada siswa kelas VIII Kartini, masing-masing melibatkan 10 dan 21 siswa. Tujuan pengembangan media ini adalah

menyediakan sarana pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia, khususnya materi iklan, slogan, dan poster. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

4.2. Hasil Validasi Ahli

4.2.1. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dua kali revisi.

Revisi I: 70% (Layak)

Revisi II: 100% (Sangat Layak)

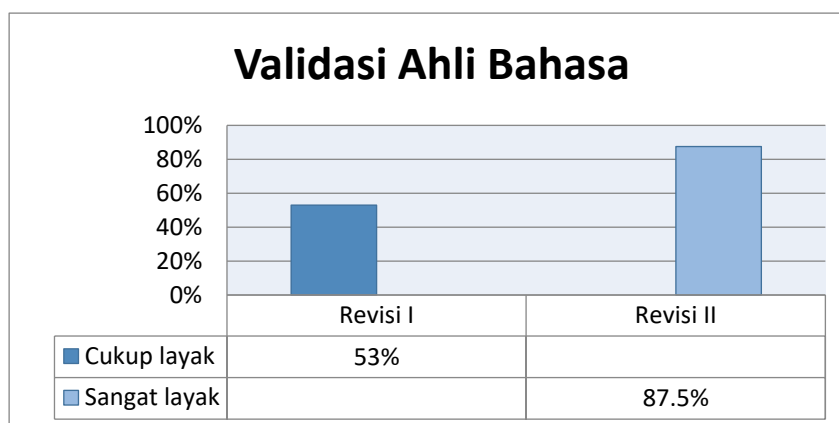
Perbaikan yang dilakukan meliputi: penambahan LKPD, kelengkapan materi interpretasi pesan dalam iklan komersial, dan penyesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

4.2.2. Ahli Bahasa

Revisi I: 53% (Cukup Layak)

Revisi II: 87,5% (Sangat Layak)

Perbaikan berkaitan dengan penggunaan huruf kapital, konsistensi ejaan, pemilihan kosakata tepat, serta penyusunan tujuan pembelajaran yang lebih komunikatif.



Gambar 1. Persentase hasil validasi oleh ahli bahasa revisi I dan II

Revisi I : 53% (Cukup Baik)

Revisi II : 87,5% (Sangat Baik)

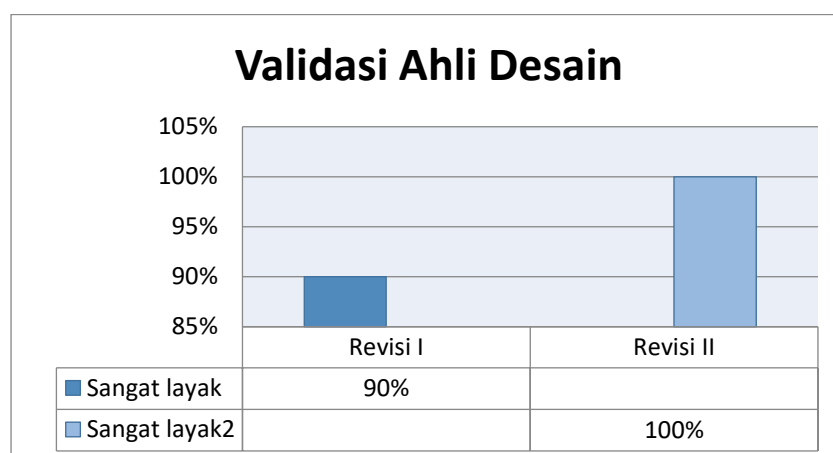
Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh 53% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 87,5% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik diatas.

4.2.3. Ahli Desain

Revisi I: 90% (Sangat Layak)

Revisi II: 100% (Sangat Layak)

Perbaikan mencakup: penyesuaian gambar dengan materi, perbaikan komposisi visual, pemilihan font, dan tata letak slide agar lebih menarik dan informatif.



Gambar 2. Persentase hasil validasi oleh ahli desain revisi I dan II

Revisi I : 90% (Sangat Baik)

Revisi II : 100% (Sangat Baik)

Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh 90% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik diatas.

4.2.4. Kepraktisan Media

Kepraktisan dinilai melalui uji coba kelompok kecil (6 siswa) dan uji coba kelompok besar (15 siswa).

Uji coba kelompok kecil: 83,23% (Sangat Praktis)

Uji coba kelompok besar: 89,16% (Sangat Praktis)

Siswa menilai bahwa flipbook mudah digunakan, menarik secara visual, dan membantu mereka memahami materi. Ini menunjukkan bahwa media efektif sebagai sarana pembelajaran yang sederhana dan praktis digunakan di kelas.

4.2.5. Efektivitas Media

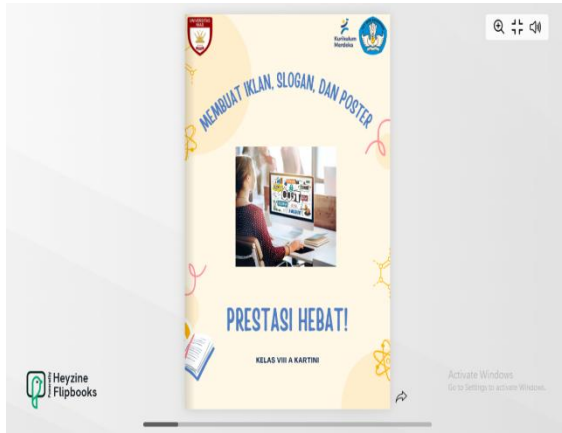
Efektivitas diuji melalui penilaian hasil belajar pada uji coba pemakaian terhadap 15 siswa:

Rata-rata hasil belajar: 89,16%

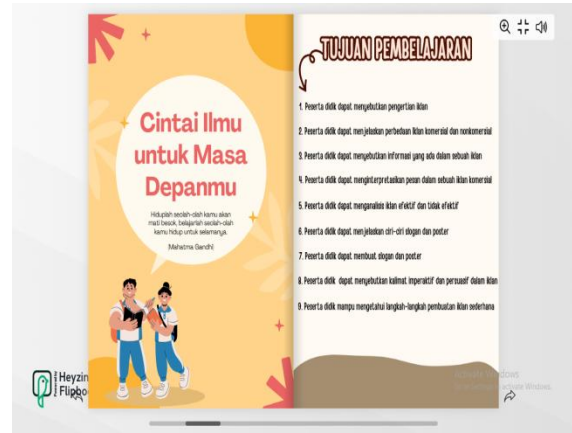
Jumlah siswa tuntas: 14 dari 15 siswa

Ketuntasan klasikal: Sangat efektif

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* berbasis Canva berkontribusi signifikan pada pemahaman siswa, terutama dalam mengidentifikasi unsur-unsur iklan, menulis teks persuasif, serta membuat desain poster dan slogan secara kreatif.



Gambar 3. cover flipbook



Gambar 4. tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 5. Materi Pembelajaran



Gambar 6. tampilan pembahasan contoh iklan,slogan dan poster

4.3. Pembahasan

4.3.1. Proses Pengembangan Media

Media dikembangkan menggunakan model ADDIE, melalui lima tahapan:

- a. Analisis, menemukan masalah rendahnya minat belajar siswa dan menentukan materi iklan, slogan, dan poster sebagai fokus pengembangan.
- b. Desain, merancang struktur, tampilan, dan isi flipbook.
- c. Pengembangan, membuat produk menggunakan Canva dan mempersiapkannya untuk divalidasi.
- d. Implementasi, melakukan uji coba kepada siswa untuk menilai kepraktisan dan efektivitas.
- e. Evaluasi, merevisi produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

4.3.2. Kualitas Media Berdasarkan Validator dan Uji Coba

- a. Ahli Materi: Sangat layak (100%), materi sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa.
- b. Ahli Bahasa: Sangat layak (87,5%), bahasa jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat kemampuan siswa.
- c. Ahli Desain: Sangat layak (100%), tampilan visual menarik dan sesuai prinsip desain pembelajaran.
- d. Uji Coba Siswa:
 - 1) Kepraktisan: 83,23%
 - 2) Penggunaan/efektivitas: 89,16%

4.3.3. Kelayakan, Kepraktisan, dan Efektivitas secara Umum

Secara keseluruhan, media flipbook berbasis Canva memenuhi tiga komponen utama:

- a. Sangat layak berdasarkan validasi ahli.
- b. Sangat praktis digunakan siswa di kelas.
- c. Sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

4.3.4. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya, yakni sama-sama menggunakan media flipbook berbasis Canva dan sama-sama menunjukkan peningkatan proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada:

- a. Mata pelajaran (penelitian ini pada Bahasa Indonesia, penelitian terdahulu pada Bahasa Inggris).
- b. Lokasi penelitian (SMP Swasta Nupela vs. SMA Negeri 2 Blitar).

4.3.5. Kesesuaian dengan Teori

Hasil penelitian selaras dengan teori yang menyatakan bahwa flipbook digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa. Siswa lebih mudah memahami

materi membuat iklan, slogan, dan poster berkat tampilan visual, contoh kontekstual, dan penyajian interaktif.

Hal ini mendukung pendapat Wibowo & Pratiwi (2018) bahwa flipbook efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital karena mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva pada materi iklan, poster, dan slogan untuk siswa kelas VIII Kartini SMP berhasil dikembangkan dengan baik. Media ini dirancang secara sistematis menggunakan angket yang disusun secara cermat dan telah melewati proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

- a. Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis Canva untuk siswa kelas VIII Kartini SMP menggunakan model ADDIE dan telah melalui pengujian menyeluruh. Hasilnya menunjukkan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat tinggi, sehingga media ini dinilai sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.
- b. Media pembelajaran flipbook berbasis Canva pada materi iklan, poster, dan slogan terbukti valid dan layak digunakan, dibuktikan dengan hasil validasi yang sangat tinggi, yaitu 100% untuk materi, 87,5% untuk bahasa, dan 100% untuk desain.
- c. Media pembelajaran flipbook berbasis canva pada materi teks membuat iklan, poster, dan slogan mendapatkan kriteria yang praktis dan dapat diandalkan telah terbukti melalui hasil survei respon peserta didik pada berbagai tahapan uji coba produk. Angket yang diberikan kepada peserta didik dalam uji coba produk mencapai 83,23%.
- d. Media pembelajaran flipbook berbasis canva pada materi teks membuat iklan, poster, dan slogan mendapatkan kriteria efektif melalui soal essay pada tahapan uji coba pemakaian kepada peserta didik. Dalam uji coba pemakaian mencapai rata-rata 89,16%.

5.2.Saran:

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran flipbook berbasis Canva pada materi iklan, poster, dan slogan terbukti efektif dan layak digunakan di kelas. Untuk meningkatkan pemanfaatannya, peneliti berharap penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi lebih besar. Beberapa saran yang diajukan yaitu:

- a. Guru dianjurkan menggunakan *flipbook* berbasis Canva sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

- b. Peneliti berikutnya diharapkan mengembangkan media flipbook berbasis Canva pada materi dan jenjang pendidikan lain agar penerapannya lebih luas dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang.
- c. Siswa disarankan memanfaatkan flipbook berbasis Canva sebagai alat bantu belajar untuk meningkatkan pemahaman materi, terutama terkait iklan, slogan, dan poster, sehingga pembelajaran menjadi lebih mandiri, kreatif, dan menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Agus Wismanto, A. U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Model Pada Pembelajaran menulis Berita. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Indonesia*.
- Ajeng Rayi Septyaningrum, S. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Manggis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5041-5051.
- Andi Kristanto, S. M. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Aslina Telambanua, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 142-152.
- Asri Musandi Waraulia, M. P. (2020). *BAHAN AJAR: TEORI DAN PROSEDUR PENYUSUNAN*. Jawa Timur: UNIPMA Press.
- Citramastika, M. (2025). Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran Flip book Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 184-193.
- Dr. Supardi, M. (2020). *LANDASAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan ajar Berbasis Kontekstual*. Mataram: Sanabil.
- Dyan Yuliana, A. B. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* , 247-257.
- Falih Daffa, I. S. (2023). Analisis Kesulitan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di MIS Mardliatul Islamiyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* , 379-382.
- Faona'atulo Harefa, L. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 248-270.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Karlina destian, J. P. (2023). *Word Thats Work Strategi Jitu Membuat Slogan Yang Efektif*. Yogyakarta: Indonesia Tera.
- M. ISMAIL MAKKI, M. P. (2019). *KONSEP DASAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Maya Lestari Gusfitri, E. D. (2021). *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan.
- Muhammad Yani Putra, S. K. (2023). Pembelajaran teks iklan menggunakan media Canva di SMP. *Jurnal Internasional Wawasan Pendidikan*, 1-8.
- Nanda Erianti, K. D. (2023). Pengembangan Media Game Data Master Pada Pembelajaran Matematika Untuk siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 5423-5434.
- Nur Afifah, O. K. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR*.

- Kiprah Pendidikan, 33-42.
- Pramudita Budiastuti, S. S. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 39-48.
- Qismila Uswatun Hasanah, S. D. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK CERITA BERGAMBAR BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHINEKA TUNGGAL IKA KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 352-364.
- Rahmatullah Bin Arsyad, S. M. (2022). BUKU AJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA STORYBOARD UNTUK PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF. Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Rini Ulandari, A. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto. *JOURNAL OF EDUCATION*, 106-114.
- Siti Aisyah, Y. A. (2021). Dasar-Dasar Periklanan. Meda: Yayasan Kita Menulis.
- Sutikno.Aminah, S. S. (2015). Pengembangan Media Audiovisual untuk Pembelajaran Memperbaiki komputer di SMK . *Jurnal Edu-Sains*, 9-14.
- Syarina Sarif, H. K. (2024). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER MELALUI PENERAPAN MEDIA CANVA SISWA KELAS VIII . SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA, 321-329.
- Ubabuddin. (2019). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Edukatif* , 18-27.
- vifa Choirunisa, A. F. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Materi Teks Iklan. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN*, 230-240.
- Widi Astuti, A. H. (2023). Pengembangan UKBM Interaktif Flipbook dengan Canva pada Mapel Bahasa Inggris Materi Discussion Text di SMA Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1314 -1320.
- Yudi Hari rayanto, S. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE&R2D2 Teori & Praktek. Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.