

Flipbook Berbantuan *Canva* dengan Pendekatan Kontekstual pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV

Dwi Koestiyorini ^{1,*}, Mustofa ², Nisaul Barokati Selirowangi ³

^{*1-3}Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

¹dwikoestiyorini2@gmail.com; ²tofa09@unisda.ac.id; ³nisa@unisda.ac.id;

ARTICLE INFO

Article history

Received:

02-01-2025

Revised:

20-01-2025

Accepted:

02-02-2025

ABSTRAK

Menulis teks narasi adalah proses kreatif yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif. Dengan keterampilan menulis, siswa dapat mengisahkan peristiwa secara kronologis, sehingga pembaca memahami dan merasakan alur cerita. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Prosedur penyusunan produk flipbook berbantuan aplikasi *canva* melalui enam tahap yaitu (1) analisis produk yang dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi produk, (4) revisi desain, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (6) uji coba skala luas dan produk akhir. Tujuan penelitian meliputi mengetahui proses, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media flipbook untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validitas menunjukkan skor rata-rata 4,00 dari validator media dan ahli, dengan respon guru 4,96 dan respon siswa positif 97,00%. Media flipbook terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis teks narasi, dengan rata-rata N-gain 0,59 dalam kategori sedang. Observasi menunjukkan semua aktivitas pembelajaran berlangsung aktif dan melibatkan siswa, memperkuat peran media dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci : *Pengembangan, Media, Flipbook, Menulis, Teks Narasi.*

ABSTRACT

Writing narrative text is a creative process that helps students develop logical and creative thinking skills. With writing skills, students can tell events chronologically, so that readers understand and feel the storyline. This research is a R&D (Research and Development) development research. The procedure for compiling flipbook products assisted by the *Canva* application goes through six stages, namely (1) analysis of the developed product, (2) developing the initial product, (3) product validation, (4) design revision, (5) small-scale field trials and product revisions, (6) large-scale trials and final products. The objectives of the study include knowing the process, validity, practicality, and effectiveness of flipbook media for grade IV Elementary School students. The validity results showed an average score of 4.00 from media validators and experts, with a teacher response of 4.96 and a positive student response of 97.00%. Flipbook media has proven effective in improving the ability to write narrative texts, with an average N-gain of 0.59 in the moderate category. Observations show that all learning activities are active and involve students, strengthening the role of media in the teaching and learning process.

Kata Kunci: *Development, Media, Flipbook, Writing, Narrative Text.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi yang terstruktur antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses ini melibatkan berbagai aspek, seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator,

motivator, dan pengelola pembelajaran, sementara siswa berperan aktif dalam memahami dan menginternalisasi pengetahuan serta keterampilan yang diajarkan. Pencapaian dalam bidang pendidikan dipengaruhi oleh kualitas kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran di lembaga pendidikan harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, penting untuk memberikan ruang bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa. Belajar adalah proses perubahan positif yang membawa manfaat bagi individu, mencakup perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, dan kemampuan, serta aspek-aspek lain yang berkaitan dengan individu yang sedang belajar (Nuryani, 2018:1).

Media ajar merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu, media ajar sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ajar perlu dikembangkan dalam pembelajaran dikarenakan ketersediaan bahan sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah. Maksud dari tuntutan kurikulum ialah walaupun sudah ada standar kompetensi lulusan tertentu yang sudah ditetapkan oleh pemerintah, tetapi bagaimana untuk mencapai tujuan pembelajaran dan media ajar apa yang digunakan sepenuhnya diserahkan kepada pendidik sebagai tenaga profesional.

Pembelajaran sendiri mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Salah satu pembelajaran yang perlu diajarkan kepada peserta didik di sekolah adalah Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah diharapkan agar peserta didik mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Dari keempat keterampilan berbahasa, satu diantaranya yaitu keterampilan membaca. Kemampuan menulis teks narasimerupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap orang, karena membaca merupakan sarana untuk mempelajari dunia lain yang diinginkan sehingga manusia bisa memperluas pengetahuan, dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan.

Pengembangan media *flipbook* berbantuan aplikasi canva ini peneliti coba lakukan dengan pendekatan Kontekstual yang peneliti anggap sesuai dengan tingkat kemampuan anak SD Kelas 4 yang suka menemukan hal-hal baru melalui proses *inquiry* yang ada pada sintaks pendekatan Kontekstual. Penelitian ini dilakukan di tempat peneliti mengabdikan, yaitu SD Negeri Ngambeg Kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan sebagai sampel penelitian. Peneliti menggunakan media Laptop karena peneliti menganggap Laptop lebih efektif menarik perhatian dan minat siswa, serta laptop juga mudah digunakan.

Pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengajarkan peserta didik agar dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai tujuan serta fungsinya. Mata pelajaran ini diarahkan untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulisan, dengan tetap memperhatikan etika yang berlaku. Selain itu, siswa juga didorong untuk menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara. Mereka diharapkan mampu memahami serta menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan, sekaligus menggunakannya sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kedewasaan emosional, dan keterampilan sosial. Tidak hanya itu, siswa juga diajak untuk menikmati dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan, memperbaiki budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Di samping itu, mereka juga diharapkan dapat menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa.

Sebelum siswa mampu membaca, yakni mengucapkan huruf, bunyi, atau lambang bahasa, mereka perlu mengenal huruf terlebih dahulu. Proses pengenalan huruf dapat dilakukan

dengan cara mengamati dan memperhatikan saat guru menulis. Setelah siswa berhasil menguasai kemampuan membaca, mereka akan memiliki keterampilan untuk mengenali huruf, merangkainya menjadi kata, kemudian menyusunnya menjadi kalimat, serta memahami makna dari apa yang dibaca.

Teks narasi adalah jenis teks yang bertujuan untuk menyampaikan cerita atau kisah yang memiliki alur tertentu. Karangan ini biasanya menggambarkan rangkaian peristiwa atau kejadian yang disusun secara kronologis dan terstruktur, mulai dari pengenalan, konflik, klimaks, hingga penyelesaian.

Dalam teks narasi, penulis menghadirkan tokoh, latar, dan suasana yang membantu pembaca memahami dan merasakan pengalaman atau pesan yang disampaikan. Contoh karangan naratif antara lain adalah cerita pendek, novel, legenda, dongeng, dan biografi.

Menurut Djatmika (2017) Teks narasi adalah wacana atau karangan yang mampu menggambarkan secara detail rangkaian peristiwa kronologis yang telah terjadi, disusun untuk tujuan memberikan informasi atau kesenangan. Teks ini menguraikan rangkaian kejadian secara kronologis atau berurutan, dengan tujuan menjelaskan atau menggambarkan suatu peristiwa secara runtut. Dalam konteks ini, narasi atau cerita dapat berupa pengalaman nyata atau imajinatif, termasuk prosa fiksi maupun nonfiksi, yang bertujuan menghibur atau memberikan wawasan pada pembaca.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran, seperti gambar, video, atau alat peraga, siswa dapat menangkap konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, merangsang minat siswa, dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan serta efektif. Media ini juga mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga memungkinkan semua siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

“Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar” (Harahap, 2022:1). Media pembelajaran dapat mendorong perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dengan media yang menarik siswa akan terangsang untuk mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. (Gagne and Briggs 1974 dalam Nurfadhillah, 2021: 9) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan (Nurrita, 2018) berpendapat, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media yang tepat dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran mereka

Pendekatan pembelajaran kontekstual dalam menulis teks narasi menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dengan menghubungkan materi pelajaran kepada situasi kehidupan nyata. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk menggali pengalaman pribadi atau fenomena di sekitar mereka sebagai bahan untuk menyusun teks narasi. Guru dapat memulai dengan memberikan contoh narasi yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami struktur dan ciri-ciri teks narasi. Selanjutnya, siswa didorong untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif, mengembangkan alur cerita, serta menggunakan bahasa yang ekspresif sesuai konteks. Dengan mengaitkan proses menulis kepada pengalaman nyata, siswa tidak hanya mampu menghasilkan teks narasi yang menarik, tetapi juga merasa lebih termotivasi karena merasakan manfaat dan makna dari pembelajaran tersebut.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. *Research and Development (R&D)* Borg & Gall. Menurut Borg and Gall (1989) dalam Sugiyono (2018:394) riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan.

Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R& D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas.

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono menyebutkan prosedur penelitian dan pengembangan terbagi menjadi sepuluh langkah. Kesepuluh tahap tersebut meliputi (1) studi pendahuluan (*research information collecting*), (2) merencanakan penelitian (*planning*), (3) pengembangan desain produk awal (*develop preliminary from of product*), (4) uji coba awal (*preliminary field testing*), (5) revisi produk (*main product revision*), (6) uji coba akhir (*main field testing*), (7) revisi produk operasional (*operational product revision*), (8) uji coba dan penyempurnaan produk yang telah disempurnakan (*operational field testing*), (9) pengujian produk akhir (*final product revision*), (10) desiminasi dan distribusi (*dissemination and implementation*).

Peneliti mengambil sumber data dari semua siswa kelas 4 SDN Ngambeg yang berjumlah 18 anak, terdiri dari 8 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Berikut daftar nama siswa kelas 4 SDN Ngambeg. Teknik pemerolehan data melaui teknik observasi, wawancara, angket peserta didik dan angket guru, serta tes hasil belajar. Teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas (*credibility*), uji transferabilitas (*transferability*), uji dependabilitas (*dependability*) dan terakhir uji objektivitas (*confirmability*) (Sugiyono, 2018: 92).

Hasil dan Pembahasan

Produk awal dikembangkan peneliti diberikan kepada ahli materi untuk divalidasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek penyajian materi, aspek isi, aspek bahasa dan keterbacaan, aspek grafika.

Tabel 1 Hasil Validasi Materi

No	Keterangan	Skor
1	Skor Total	40
2	Rerata	4
3	Kategori	Sangat Baik

Untuk hasil validasi produk dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Keterangan	Skor
1	Skor Total	40
2	Rerata	4.00
3	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 diketahui hasil daripengembangan media ini dari ahli materi mendapat total skor 40 dengan nilai rata-rata 4.00 berada pada kriteria “sangat baik”, ahli media diperoleh skor total 40 dengan nilai rata-rata 4,00 berada pada kriteria “sangat

baik”.

Respon guru terhadap penggunaan media *flipbook* berbantuan aplikasi canva pada kemampuan menulis teks narasi mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Respon Guru Terhadap Penggunaan Media

NO	Pertanyaan	Skor
Aspek Kelayakan Isi		
1.	Kesesuaian isi dengan materi	5
2.	Ketepatan materi cerita yang dikembangkan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	5
3.	Kejelasan isi dan materi dengan topik pembelajaran	5
4.	Konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
5.	Kesesuaian cerita dengan materi yang akan disajikan	5
6.	Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran	5
7.	Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	5
8.	Ketuntasan media yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Kelayakan Bahasa		
9.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	5
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan	5
11.	Kebakuan kalimat yang digunakan	5
12.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi yang digunakan	5
13.	Bahasa yang digunakan menjadikan suasana interaktif	4
14.	Bahasa yang digunakan menjadikan suasana aktif	5
15.	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa	5
16.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan emosional siswa	5
17.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	5
18.	ketepatan ejaan yang digunakan	5
Aspek Penyajian		
19.	Keruntutan penyajian konsep <i>flipbook</i> tersebut	5
20.	Kesesuaian materi dengan penyajian gambar yang disajikan	5
21.	Tingkat kemenarikan cerita yang disajikan	5
22.	Penyajian materi terkait dengan keterlibatan siswa (interatif dan partisipatif)	5
23.	Kesatuan tema dari materi yang disajikan	5
24.	Contoh soal dapat membantu menguatkan pemahaman konsep	5
25.	Kesesuaian soal dengan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam kegiatan belajar	5
Skor Total		124
Rerata		4,96
Kategori		Sangat Baik

Respon siswa terhadap penggunaan media *flipbook* berbantuan aplikasi canva pada kemampuan menulis teks narasi mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Ket
1.	Apakah judul <i>flipbook</i> ini membuat kamu ingin membaca?	100%	0%	Positif
2	Apakah kamu suka judul <i>flipbook</i> ini?	100%	0%	Positif
3	Apakah kamu menyukai gambar di <i>flipbook</i> ini?	100%	0%	Positif
4	Apakah kamu suka dengan warna-warna yang ada pada gambar di <i>flipbook</i> ini?	100%	0%	Positif
5	Apakah ukuran gambar di <i>flipbook</i> ini cukup?	100%	0%	Positif
6	Apakah kamu suka bentuk tulisan di buku cerita ini?	100%	0%	Positif
7	Apakah ukuran tulisannya sudah cukup jelas untuk kamu baca?	100%	0%	Positif
8	Apakah kamu suka dengan ukuran <i>flipbook</i> seperti ini?	100%	0%	Positif
9	Apakah halaman bukunya cukup?	100%	0%	Positif
Penyajian Materi				
10	Apakah tulisan di <i>flipbook</i> ini bisa dibaca dengan jelas?	100%	0%	Positif
11	Apakah gambar di <i>flipbook</i> ini dapat dilihat dengan jelas?	100%	0%	Positif
12	Apakah kamu senang belajar menggunakan <i>flipbook</i> ini?	100%	0%	Positif
13	Apakah dengan memakai <i>flipbook</i> ini kamu jadi lebih mudah belajar menulis teks narasai?	100%	0%	Positif
14	Apakah kamu menjadi ingin selalu menulis dan belajar setelah menulis <i>flipbook</i> ini?	100%	0%	Positif
15	Apakah kamu bisa menentukan kosakata mudah di <i>flipbook</i> ini?	83%	17%	Positif
16	Apakah kamu bisa menentukan kosakata yang sulit di <i>flipbook</i> ini?	83%	17%	Positif
17	Apakah kamu menjadi betah, saat belajar di kelas menggunakan <i>flipbook</i> ini?	100%	0%	Positif
Bahasa				
18	Apakah kamu paham bahasa yang digunakan di <i>flipbook</i> ini?	100%	0%	Positif
19	Apakah kamu tau isi cerita dalam <i>flipbook</i> ini?	89%	11%	Positif
20	Apakah kamu dapat menceritakan isi <i>flipbook</i> ini?	89%	11%	Positif

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dalam tampilan seluruh siswa setuju dan memperoleh persentase 100,00%. Pada penyajian materi terdapat 17% siswa yang tidak menemukan kosakata mudah, dan terdapat 17% siswa yang tidak bisa menemukan kosakata yang sulit. Dalam aspek bahasa terdapat 11% yang tidak tahu isi cerita, dan terdapat 11% siswa yang tidak dapat menceritakan isi buku kembali.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran Flipbook berbantuan Canva dengan pendekatan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SD. Proses pengembangan yang sistematis melalui tujuh tahap—mulai dari studi pendahuluan hingga diseminasi—memastikan bahwa produk yang

dihasilkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan teruji secara empiris. Integrasi pendekatan kontekstual dalam media Flipbook memfasilitasi siswa untuk mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata, sehingga memperkuat pemahaman dan motivasi siswa dalam menulis narasi secara kronologis.

Respon siswa yang mencapai 97,00% dengan kriteria positif menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik secara psikologis dan pedagogis. Hal ini sejalan dengan prinsip pendekatan kontekstual yang menekankan pembelajaran bermakna melalui media interaktif, sehingga siswa merasa terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, peningkatan keterampilan menulis teks narasi dengan rata-rata N-gain 0,59 (kategori sedang) mengindikasikan bahwa Flipbook tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis dan kreatif siswa. Meskipun peningkatan belum mencapai kategori tinggi, hasil ini tetap signifikan mengingat kompleksitas menulis narasi yang memerlukan penguasaan struktur, kosakata, dan alur cerita.

Keberhasilan ini juga didukung oleh validasi ahli dan uji lapangan yang memperkuat kualitas teknis dan konten media. Namun, keterbatasan pada kategori N-gain "sedang" dapat disebabkan oleh faktor eksternal seperti waktu pembelajaran yang terbatas atau variasi kemampuan awal siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengeksplorasi pengayaan fitur interaktif dalam Flipbook atau kombinasi dengan metode lain guna meningkatkan efektivitas. Secara praktis, temuan ini merekomendasikan penggunaan media berbasis pendekatan kontekstual seperti Flipbook Canva sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran menulis di tingkat dasar, khususnya untuk mengakomodasi gaya belajar visual dan kontekstual siswa.

Simpulan

Proses pengembangan media pembelajaran flipbook berbantuan canva dengan pendekatan kontekstual dengan alur sebagai berikut: (1) Studi Pendahuluan (2) Penyusunan Draf Media pembelajaran flipbook, (3) Revisi Produk, (4) Validasi Ahli, (5) Uji Coba Lapangan, (6) Analisis dan Revisi hasil Akhir, (7) Diseminasi dan Distribusi. Media pembelajaran flipbook berbantuan canva dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Hasil uji validitas berdasarkan validasi dari validator media pembelajaran dengan skor rata-rata 4,00 dengan kategori baik, validator ahli media dengan skor 4,00 dengan kategori baik. Media pembelajaran flipbook berbantuan canva dinyatakan praktis yang didukung oleh respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran buku cerita berbasis android diperoleh rata-rata 4,96 dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran flipbook berbantuan canva dinyatakan efektif dengan hasil respon siswa terhadap penggunaan Media pembelajaran flipbook pada uji coba terbatas diperoleh persentase 97,00% dengan kategori positif. Penggunaan Media pembelajaran flipbook hasil pengembangan yang telah dilakukan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata N-gain pada kelas eksperimen yaitu 0,59 dengan kategori sedang dan dari hasil observasi guru dan siswa semua aktivitas tampak.

Daftar Pustaka

- Ani, Y. (2022). *Strategi pembelajaran kontekstual pada mata kuliah teori membaca dan menulis*, 1(5), 379–385
- Broto. (2022). *Pengajaran Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Kedua di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif*. Jakarta: IKIP Jakarta.
- Emalya, Nendari. (2021). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho Ke*. Semarang. Semarang.
- Hamruni. (2015). *Konsep Dasar Dan Implementasi Pembelajaran Kontekstual*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 177–187.
<https://doi.org/10.14421/jpai.2015.122-04>

- Hardiansyah. (2021). *Kulitas Pelayan Publik*. Yogyakarta : Gava Media
- Hasibuan. (2014). *Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning*. Jurnal *Logaritma*, II (01), 1–12
- Hasudungan, Anju Nofarof. (2022). *Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan*. Jurnal *Dinamika* Volume 3 No. 2 (2022) E-ISSN: 2723-1410. Website: <https://jurnal.iainsalatiga.ac.id/index.php/dinamika/index>
- Laila, Noor Alfu. (2019). *Pengaruh Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD*. Jurnal UNY. STAI AL-JAMI Banjarmasin.
- Moleong, Lexy J.. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nuryani, Sucie. (2018). *Penerapan Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Membuat Peta Konsep Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Pada Materi Tekanan*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Nurhalisa, S.S & Sukmawati. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik* <https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.386>
- Pannen, dkk. (2020). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Antar Universitas. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 B.
- Pelangi Garris. (2020). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan sastra indonesia jenjang sekolah dasar* <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Prastowo, Andi. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Puji Santosa, dkk. (2019). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Salafudin, S., Diah Pramesti, S. L., & Rini, J. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Smp Berwawasan Nasionalisme Dan Kemandirian*. *MaPan*, 6(1), 20–30. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a3>
- Hamruni. (2015). *Konsep Dasar Dan Implementasi Pembelajaran Kontekstual*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 12(2), 177–187. <https://doi.org/10.14421/jpai.2015.122-04>
- Utaminingsing, S., & Shufa, N. K. F. (2019). *Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Kearifan Lokal Kudus*. 1, 105–112
- Wulandari. 2022. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), Vol. 2, No. 1 <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>,