PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA* BERBANTUAN *FLIPBOOK* PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

SKRIPSI

OLEH
DIMAS KUNCORO KUSUMASADI
F1081191023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA* BERBANTUAN *FLIPBOOK* PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
DIMAS KUNCORO KUSUMASADI
F1081191023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BERBANTUAN FLIPBOOK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

DIMAS KUNCORO KUSUMASADI
F1081191023

Disetuji Oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.	**Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.**
NIP. 196110251987031003	**NIP. 199207192019032024**

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Tanggal lulus: Kamis, 14 Novemmber 2024

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BERBANTUAN FLIPBOOK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

DIMAS KUNCORO KUSUMASADI
F1081191023

Disetuji Oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.	**Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.**
NIP. 196110251987031003	**NIP. 199207192019032024**
Dosen Penguji I	**Dosen Penguji II**
Dr. Siti Halidjah, M.Pd.	**Rio Pranata, M.Pd.**
NIP. 197205282002122002	**NIP. 198810052019031010**

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.
NIP. 199207192019032024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimas Kuncoro Kusumasadi

NIM : F1081191023

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar / Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut:

Pontianak, 14 November 2024

Yang membuat pernyataan,



Dimas Kuncoro Kusumasadi

NIM. F1081191203

ABSTRAK

Kusumasadi, D.K. 2024, *Pengembangan Buku Digital Menggunakan Aplikasi Canva Berbantuan Flipbook Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar 41 Pontianak Utara*. Skripsi, Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Tanjungpura Pontianak, Pembimbing (1) Drs. Hery Kresnadi, M. Pd. dan pembimbing (2) Dyoty Auliya Vilda Ghasya, S. Pd, M. Pd.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* yang dibuat untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 41 Pontianak Utara, yang valid, praktis, dan menarik untuk menunjang pembelajaran peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan *RnD* dengan model *ADDIE*. Data penelitian diperoleh dengan melibatkan 1 kelas dengan jumlah 26 siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara, Validator I validator II merupakan ahli media dan materi. Data diperoleh dengan dilakukan observasi, wawancara, dan angket. Hasil setelah penelitian memperlihatkan bahwa proses pengembangan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sudah mencapai 4 tahap penelitian model *ADDIE* dari 5 tahap. Kegiatan validasi produk pengembangan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* mendapatkan hasil persentase 89% dengan menggabungkan hasil data dari validator I dan validator II dan masuk kedalam kategori “sangat valid” untuk aspek media dan materi. Setelah melakukan kepraktisan kepada peserta didik didapatkan hasil kepraktisan dalam penggunaan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dengan hasil persentase 80% dan masuk ke kategori “Praktis”

dan untuk kepraktisan guru kelas mendapat hasil persentase 85% dan masuk ke kategori “praktis” sehingga buku digital dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Buku Digital, *Canva, Flipbook*, Bahasa Indonesia, kelas IV

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Al-Baqarah Ayat 286)

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

(QS. Ar-Rahman Ayat 16)

“Kamu harus percaya pada dirimu sendiri”

(Sun Tzu)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala, yang telah memberi karunia, kesehatan, ilmu, rezeki, hidayah, dan kemudahan sehinnga saya bisa menyelesaikan skripsi ini untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad Shallahu 'Alaihi Wasallam yang hadir sebagai rahmat kepada seluruh alam semesta, serta untuk semua keluarga dan sahabat.

Saya persembahkan karya ini untuk:

Pertama, saya sendiri yang sudah mau bersedia berjuang dan bertahan hingga titik akhir, untuk masa depan yang lebih baik, walaupun harus melewati berbagai rintangan dan kesulitan.

Kedua, orang tua, orang yang sangat saya sayangi, yang selalu mendoakan dan mendukung saya, yang selalu menerima saya apa adanya, merekalah yang selalu memberikan saya semangat dan dukungan.

Ketiga, keluarga saya, kakak dan adik saya yang sudah membantu dan memberikan semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi, yang telah hadir sebagai keluarga yang baik dan selalu mendukung saya.

Keempat, saya persembahkan karya ini untuk semua teman-teman saya yang saya cintai dan saya hargai, berkat bantuan kalian semua saya dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama untuk teman-teman cowok yang selalu memberikan dukungan, yang telah berjuang bersama-sama.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Flipbook Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 41 Pontianak Utara" dengan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bantuan, masukan, serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Ahmad Yani T, M. Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Tanjungpura yang telah membantu administrasi pada saat menyusun skripsi ini.
2. Dr. Hairida, M. Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Universitas Tanjungpura yang telah membantu terkait administrasi pada saat menyusun skripsi ini.
3. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, S. Pd, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura.
4. Drs. Hery Kresnadi, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan pada saat pembuatan skripsi ini.

5. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, S. Pd, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran dan masukan serta meluangkan banyak waktu kepada penulis saat pembuatan skripsi.
6. Dr. Hj. Siti Halidjah, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Kepala sekolah SDN 41 Pontianak Utara karena telah mengizinkan sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat untuk melakukan penelitian.
8. Florensius Trisno, S. Pd selaku Guru kelas IV SD Negeri 41 Pontianak Utara yang telah bersedia untuk diwawancarai terkait pengembangan skripsi ini.
9. Peserta didik kelas IV SD Negeri 41 Pontianak Utara atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Orangtua yang selalu senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi dalam menjalani Pendidikan di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
11. Keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat ke peneliti.
12. Teman-teman dekat yang selalu membantu dan memberi saran dalam pembuatan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam pembuatan skripsi.
14. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 yang

selalu bersedia memberikan informasi terkait dosen, bersama-sama menyelesaikan tugas akhir pendidikan S1, serta membantu dan memberikan semangat dalam pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu, masukan dan saran yang membangun akan sangat membantu peneliti agar skripsi ini menjadi lebih baik. Demikianlah dari peneliti, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat menambah wawasan serta berguna bagi generasi di masa mendatang.

Pontianak, 14 November 2024



Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL……i
HALAMAN JUDUL……..ii
LEMBAR PENGESAHAN ..…….iii
LEMBAR PERSETUJUAN……...iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN..... v
ABSTRAK..... vi
MOTTO..... viii
HALAMAN PERSEMBAHAN..... ix
KATA PENGANTAR..... x
DAFTAR ISI..... xiii
DAFTAR TABEL..... xvi
DAFTAR GAMBAR xviii
BAB I 1
PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang.....1
B. Permasalahan dan Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian.....4
D. Manfaat Penelitian.....5
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 6
F. Termonologi (Peristilahan).....7
BAB II 10
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR.....10
A. Kajian Teori 10
1. Buku Digital.....10
a. Pengertian Buku Digital 10
b. Fungsi Buku Digital 11
c. Jenis-Jenis Buku Digital..... 11
d. Kriteria Pemilihan Buku Digital..... 13
e. Manfaat Buku Digital..... 13
f. Keunggulan dan Kelemahan Buku Digital..... 14

2. *Canva* 16
a. Pengertian *Canva* 16
b. Manfaat *Canva* 17
c. Kelebihan dan Kekurangan *Canva* 17
3. *Flip Book* 18
a. Pengertian *Flip Book* 18
b. Manfaat *Flipbook* 20
c. Kelebihan *Flipbook* 20
d. Cara membuat *flipbook* 21
e. Cara membagikan *flipbook* 23
4. Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia 24
a. Pengertian Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia 24
b. Materi Bahasa Indonesia "Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang Yang Tinggal di sana" 25
5. Kelayakan bahan ajar digital berbantuan *flipbook* 27
a. Validitas Bahan Ajar Digital 27
b. Kepraktisan Bahan Ajar Digital 29
B. Penelitian Relevan 29
C. Kerangka Berpikir 33
BAB III 35
METODE PENELITIAN 35
A. Pendekatan dan Metode Penelitian 35
B. Prosedur Pengembangan 36
1. Analysis (Analisis) 36
2. Design (Desain) 39
3. Deveplopment (Pengembangan Produk) 40
4. Implementation (implementasi) 43
BAB IV 46
HASIL DAN PEMBAHASAN 46
A. Hasil Penelitian 46
B. Pembahasan 68
BAB V 74
PENUTUP 74

A. Kesimpulan....74
B. Saran....75
DAFTAR PUSTAKA....76
LAMPIRAN....81
RIWAYAT HIDUP....124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Materi Pokok dan Tujuan Pembelajaran Bab VI Kelas IV pada Kurikulum Merdeka 26

Tabel 2.2 Kisi-kisi Validitas 28

Tabel 2.3 Kisi-kisi Kepraktisan 29

Tabel 3.1 Wawancara Guru Kelas 37

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik 39

Tabel 3.3 Instrumen Media dan Materi 40

Tabel 3.4 Instrumen Validitas Produk Terkait Media dan Materi 41

Tabel 3.5 Skala Likert 42

Tabel 3.6 Kriteria Validitas 43

Tabel 3.7 Instrumen Kepraktisan Buku Digital 44

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Buku Digital 45

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Kelas IV Kurikulum Merdeka 47

Tabel 4.2 Hasil Validitas Media dan Materi oleh bapak Mahrani, M.Pd 50

Tabel 4.3 Hasil Validitas Media dan Materi oleh ibu Yusi Irasandi, M.Pd 50

Tabel 4.4 Hasil Penilaian oleh Pengembang Terhadap Media dan Materi 56

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Media dan Materi Tahap 1 oleh bapak Mahrani, M.Pd 58

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Media dan Materi Tahap 1 oleh ibu Yusi Irasandi, M.Pd 59

Tabel 4.7 Hasil Revisi Buku Digital Terkait Aspek dan Materi 60

Tabel 4.8 Hasil Validasi Media dan Materi oleh bapak Mahrani, M.Pd 62

Tabel 4.9 Jumlah Nilai Validitas Untuk Media dan Materi.....63

Tabel 4.10 Hasil Validasi Media dan Materi oleh ibu Yusi Irasandi, M.Pd.....63

Tabel 4.11 Jumlah Nilai Validitas Untuk Media dan Materi.....64

Tabel 4.12 Hasil Angket Kepraktisan Siswa.....65

Tabel 4.13 Hasil Kepraktisan Guru Kelas.....66

Tabel 4.14 Kriteria Kepraktisan.....67

Tabel 4.15 Kisi-Kisi Kepraktisan.....67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan *web canva*..... 21

Gambar 2.2 Tampilan cara membagikan 21

Gambar 2.3 Tampilan pemilihan *flipbook* 22

Gambar 2.4 Tampilan menu *file* yang telah disimpan 22

Gambar 2.5 Tampilan upload *file* untuk menjadi flipbook..... 23

Gambar 2.6 Tampilan *link* yang akan dibagikan 23

Gambar 2.7 Tampilan *copy link* yang akan dibagikan..... 24

Gambar 2.8 Kerangka berpikir..... 34

Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model *ADDIE* 36

Gambar 4.1 Tampilan *cover* buku digital 52

Gambar 4.2 Tampilan halaman kata pengantar dan prakata 53

Gambar 4.3 Tampilan halaman daftar isi..... 53

Gambar 4. 4 Tampilan halaman capaian pembelajaran 54

Gambar 4.5 Tampilan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran 54

Gambar 4. 6 Tampilan halaman glosarium..... 55

Gambar 4.7 Tampilan halaman daftar pustaka dan profil penulis 55

Gambar 4. 8 Tampilan halaman *cover* belakang buku digital 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara guru 79

Lampiran 2 Hasil angket kebutuhan peserta didik ……... 81

Lampiran 3 Surat pra-riset ……... 82

Lampiran 4 Surat izin riset ……... 83

Lampiran 5 Surat tugas …… 84

Lampiran 6 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian …….. 85

Lampiran 7 Surat permohonan validasi ahli media dan materi …… 86

Lampiran 8 Hasil angket validasi media dan materi tahap I …… 88

Lampiran 9 Hasil angket validasi media dan materi tahap II ……... 92

Lampiran 10 Hasil angket kepraktisan produk …… 96

Lampiran 11 *Storyboard* buku digital kelas IV……. 98

Lampiran 12 Dokumentasi ……. 119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Proses perolehan ilmu pengetahuan dapat diperoleh seseorang kapan saja dan dimana saja, salah satunya melalui Pendidikan formal diantaranya adalan pendidikan Sekolah Dasar. Tingkat Sekolah Dasar memiliki banyak muatan pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Halijah (dalam Anggraeni, 2022).

Menurut Ilmiah, dkk., (dalam Khairita, 2023) "Revolusi Industri 4.0, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kristis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. juga keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta tampil menggunakan informasi dan teknologi sangat dibutuhkan" (h.150).

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar, Farhurohman, O. (2017) menyatakan bahwa "Bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. bahasa merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran" (h.24).

Berdasarkan hasil wawancara penulis bersama wali kelas IV di SD Negeri 41 Pontianak Utara, diperoleh informasi bahwa kelas IV belum pernah menggunakan buku digital berbantuan *flipbook*, dengan adanya buku digital yang saya buat di harapkan bisa mempermudah siswa untuk belajar dan memotivasi siswa, selain itu dengan buku digital yang menarik peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan buku digital diharapkan dapat memperlancar proses pembelajaran dan membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai. Buku digital akan di rancang semenarik mungkin dengan membuat materi yang lebih mendalam, dan gambar yang menarik.

Buku digital yang akan peneliti kembangkan adalah buku digital dengan menggunakan aplikasi canva berbantuan *flipbook*, menurut Nurchaili, N.(2017) Buku Digital (*Digital Book*) atau dikenal juga dengan *Electronic Book (E-book)* adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer, laptop atau smartphone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya. Format buku berbentuk digital semakin disukai karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan format buku dalam bentuk konvensional. Keunggulan Buku Digital diantaranya mudah dibawa bepergian dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Buku Digital dapat disimpan di *PC (Personal Computer)*, laptop, *smartphone*, tablet, atau perangkat elektronik yang secara khusus disediakan untuk menyimpan dan

membaca buku berbentuk digital. Selain itu Buku Digital juga bersifat ramah lingkungan dan mendukung gerakan paperless (h.203).

Sedangkan menurut Andina, E. (2011) Buku digital yang dimaksud disini adalah publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan dan dapat dibaca di komputer atau alat digital lainnya. Hal senada dituliskan dalam Kamus Bahasa Inggris *Oxford* yang memberi istilah *e-book* pada buku versi elektronik. *E-book* adalah singkatan dari *Electronic Book* atau buku elektronik, adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer (h.82).

Canva merupakan sebuah website aplikasi yang melingkupi bidang desain grafis dan *brand building* dan merupakan salah satu *website* dan aplikasi populer saat ini, dengan bantuan *canva* dapat mempermudah setiap orang untuk bisa membuat desainnya sendiri (Putri, E. S., 2023, h.105). Sejalan dengan pendapat Jubilee (dalam Putri, E. S., 2023) Penggunanya dapat membuat berbagai desain dengan memanfaatkan berbagai fitur di dalamnya, dan dibuat sekreatif mungkin sesuai dengan materi yang akan dimuat di dalamnya (h.105).

Dengan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi desain yang bisa dimanfaatkan dalam membuat bahan ajar, dengan berbagai fitur di dalamnya pengguna dibebaskan untuk membuat desainnya sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk mengembangkan buku digital dengan judul “Pengembangan Buku Digital

Menggunakan Aplikasi *Canva* Berbantuan *Flipbook* Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar 41 Pontianak Utara.

B. Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain produk buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran Merdeka siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara?
2. Bagaimana tingkat validitas buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran Merdeka siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran Merdeka siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di tulis di atas, tujuan dan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan langkah pengembangan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran merdeka siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara.
2. Untuk mengembangkan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* yang valid dalam pembelajaran Merdeka siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara.

3. Untuk mengembangkan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* yang praktis dalam pembelajaran Merdeka siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran merdeka di harapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

   Hasil penelitian ini dapat menambahkan wawasan peneliti dalam menggunakan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dan dapat mengembangkannya sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, dan dapat menambah sarana pengetahuan terhadap masalah-masalah yang di hadapi di dunia Pendidikan secara nyata.

2. Bagi Guru
   a. Buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dapat menambah pengetahuan tentang berbagai macam media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar.
   b. Buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi guru dalam memilih media pembelajaran kurikulum Merdeka.
   c. Buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dapat mempermudah guru secara langsung maupun secara tidak langsung.

3. Bagi Siswa
    a. Buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa fokus terhadap proses pembelajaran.
    b. Buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembalajaran kurikulum Merdeka.
    c. Buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* dapat mempermudah siswa untuk belajar di rumah.
4. Bagi Sekolah

    Buku digital berbentuk *flipbook* dapat menjadi salah satu pelengkap media belajar di sekolah dan dapat menjadi refrensi media pembelajaran yang inovatif bagi sekolah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi
    a. Di era digital seperti sekarang ilmu dan teknologi sudah sangat cepat berkembang, tentunya setiap sekolah pasti akan mengikuti dan mempelajari teknologi yang ada sekarang dan memanfaatkan media pembelajaran digital dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
    b. Dengan pengembangan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* yang telah di desain semenarik mungkin dengan menampilkan animasi dan gambar pembelajaran siswa akan senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bugu digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* akan sangat mudah di akses dimanapun dan dapat di bawa kemana saja.
d. Sekolah mempunyai sarana yang dapat di gunakan untuk memproyeksikan media tersebut saat pembelajaran berlangsung.
e. Dapat membantu siswa belajar di sekolah bersama dan dapat belajar mandiri di rumah karena buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* ini dapat di akses dengan mudah dan di dalamnya sudah di desain semenarik mungkin.

2. Keterbatasan Pengembangan
   a. Pengembangan buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook* ini hanya terfokus pada materi kelas IV.
   b. Bisa terjadi *error* jika pemilik file mempunyai virus di perangkat elektronik.
   c. Penelitian ini hanya menggunakan empat tahap ADDIE dari lima tahap.

F. Termonologi (Peristilahan)

Dalam penelitian ini, ada beberapa istilah yang digunakan dan perlu di definisikan serta dibatasi dalam pengertian sebagai berikut.

1. Pengembangan

   Pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk pengembangan, baik itu produk ataupun roda kegiatan. Yang dalam prosesnya terbagi menjadi beberapa proses, seperti pra-perencanaan penelitian, perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian. Pengembangan yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Produk yang

dihasilkan dari proses pengembangan adalah buku digital menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *flipbook*.

2. Bahan Ajar

   Bahan ajar adalah seperangkat sarana yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitan

3. Buku Digital

   Buku digital adalah buku berebntuk *softcopy* atau elektronik yang bisa digunakan memakai perangkat digital seperti *smartphone*, laptop, dan *PC* berbentuk ini kemudian memanjakan siapa saja yang lebih nyaman membaca di depan perangkat elektronik. Sekaligus membantu pelaksanaan kegiatan membaca dan aktivitas lain yang berkaitan dengan kegiatan membaca untuk dilakukan kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Bahan ajar adalah seperangkat sarana yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitansi.

4. *Flipbook*

   Flipbook merupakan buku yang penyajiannya buku bolak-balik (*flip*) yang di sajikan secara virtual yang terdapat beberapa halaman. *Flipbook* bisa diakses secara *online* maupun *offline, flipbook* sendiri bisa diakses secara

offline jika sudah mengunduh *file flipbook*, *flipbook* dirancang untuk mengkonversi *file PDF (Portabel Document Format)* dan mengubah tampilan *file PDF* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan.

5. Pembelajaran Merdeka

Pembelajaran merdeka adalah pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Dengan kurikulum ini maka pembelajaran akan lebih maksimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. Melalui kurikulum ini, maka guru bisa memilih perangkat ajar untuk menyesuaikan kebutuhan belajar dan minat dari masing-masing peserta didik.