

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS  
CANVA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS XI  
MPLB SMKN 62 JAKARTA**

*Development Of Canva-Based Flipbook Learning Media For General Administration Subject  
Class Xi Mplb At Smkn 62 Jakarta*

**Jeanny Marcella Cornelia Kaimarehe<sup>1\*</sup>, Roni Faslah<sup>2</sup>, Mayang Riyantie<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

\*Corresponding Author: jeannymarcellaa@gmail.com

*Article Submission:*  
26 December 2025

*Article Revised:*  
02 January 2026

*Article Accepted:*  
02 January 2026

*Article Published:*  
03 January 2026

**ABSTRACT**

*This research aims to develop a Canva-based flipbook learning media for General Administration subject in grade XI of the Office Management and Business Services (MPLB) Expertise Program at SMKN 62 Jakarta. The research background includes limitations in teaching materials that have not fully aligned with the learning outcomes of the Kurikulum Merdeka and are not yet optimal in supporting students' independence and learning motivation. The method applied is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research gap is identified in the limited development of Canva-based flipbook learning media for vocational subjects, particularly General Administration at the Vocational High School level. Research findings show that the developed learning media obtained a very feasible category based on validation from media experts and material experts with a feasibility percentage exceeding 90%. Implementation results through one-to-one, small group, and field test trials demonstrate very positive student responses accompanied by learning motivation levels in the very strong category. Based on these findings, the Canva-based flipbook learning media is declared feasible and effective to be used as an alternative digital teaching material to support the General Administration learning process and enhance student engagement and learning motivation.*

**Keywords:** *Canva, Flipbook, General Administrasian, Learning Media, Learning Motivation*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* untuk mata pelajaran Administrasi Umum kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKN 62 Jakarta. Latar belakang penelitian mencakup keterbatasan bahan ajar yang belum sepenuhnya selaras dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka serta kurang optimal dalam mendorong kemandirian dan motivasi belajar siswa. Metode yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi,

dan evaluasi. Kesenjangan penelitian teridentifikasi pada minimnya pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* untuk mata pelajaran vokasional, terutama Administrasi Umum di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi dengan persentase kelayakan melebihi 90%. Hasil penerapan melalui uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* menampilkan respons siswa yang sangat positif disertai tingkat motivasi belajar berkategori sangat kuat. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif bahan ajar digital guna mendukung proses pembelajaran Administrasi Umum serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Administrasi Umum, *Canva*, *Flipbook*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah menghadirkan transformasi yang signifikan dalam bidang pendidikan, terutama pada strategi pengajaran dan penggunaan media pembelajaran. Teknologi digital memfasilitasi terwujudnya proses pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era abad ke-21. Pemanfaatan teknologi tidak hanya mentransformasi fungsi pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga mendorong peningkatan partisipasi aktif, daya kreativitas, serta semangat belajar peserta didik (Situmorang et al., 2020; Rahayu et al., 2022). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan, terutama pada pendidikan vokasional yang menuntut kesiapan kompetensi peserta didik menghadapi dunia kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tujuan utama mempersiapkan peserta didik agar menguasai kompetensi, keterampilan, dan etos kerja yang relevan dengan tuntutan dunia industri, selaras dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini mengutamakan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, penguatan kemampuan kompetensi, serta penggunaan teknologi sebagai instrumen pendukung kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, keberhasilan penerapan kurikulum sangat dipengaruhi oleh keberadaan sumber belajar dan media pembelajaran yang memadai, sistematis, dan kontekstual sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan.

Mata pelajaran Administrasi Umum pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) merupakan mata pelajaran vokasional yang berperan penting dalam membekali peserta didik dengan konsep, prinsip, dan keterampilan dasar administrasi perkantoran. Hasil observasi awal di kelas XI MPLB SMKN 62 Jakarta menunjukkan bahwa buku paket yang digunakan belum sepenuhnya mencakup seluruh capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa materi Administrasi Umum yang tersedia masih terbatas, sehingga

menyulitkan mereka dalam memahami materi secara mandiri di luar kelas. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran dan menurunnya motivasi belajar peserta didik.

Keterbatasan bahan ajar tersebut mengharuskan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara sistematis, visual, dan menarik. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya berperan sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan atmosfer belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih komprehensif. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai potensial adalah *flipbook* berbasis *Canva*. Media ini mengintegrasikan teks, elemen visual, dan fitur interaktif dalam satu tampilan digital yang menarik, mudah diakses, serta fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran *online* maupun *offline*. Pada aspek desain, peran *flipbook* berbasis *canva* menampilkan visual menarik dengan *template canva* (Aghni et al. 2024). Selain itu, *flipbook* berbasis *canva* bertujuan membuat Pelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami khususnya bagi peserta didik digital (Hajar et al., 2024; Haryanto et al., 2023; Rahayu et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik (Fitriani & U.S., 2025; Utari et al., 2023). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan *flipbook* secara umum atau diterapkan pada mata pelajaran eksakta, seperti fisika dan biologi. Penelitian yang mengintegrasikan platform desain interaktif *canva* dalam pengembangan *flipbook* pada mata pelajaran vokasional, khususnya Administrasi Umum di SMK, masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait pemanfaatan *flipbook* berbasis *canva* dalam mendukung pembelajaran Administrasi Umum yang selaras dengan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *canva* yang dirancang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran Administrasi Umum kelas XI MPLB di SMKN 62 Jakarta. Media ini dikembangkan tidak hanya sebagai bahan ajar alternatif, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan visual yang interaktif, sistematis, dan mudah dipahami. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif serta mendukung transformasi digital pada pendidikan vokasional.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang bertujuan mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* pada mata pelajaran Administrasi Umum (Sugiyono, 2023). Model ini dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis, fleksibel, dan memungkinkan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Dengan karakteristik tersebut, model ADDIE dinilai mampu menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, selaras dengan tujuan pembelajaran, serta memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang tinggi. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 62 Jakarta, yang beralamat di Jl. Camat Gabun II No.10, Lenteng Agung, Kecamatan Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama Juli hingga Desember 2025, mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan media, validasi produk, uji coba terbatas, hingga evaluasi dan penyempurnaan produk.

Tahap analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran Administrasi Umum kelas XI MPLB. Hasil analisis menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mencakup elemen capaian pembelajaran dan masih kurang variatif, sehingga peserta didik mengalami keterbatasan dalam memahami materi. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *canva* sebagai alternatif bahan ajar digital yang lebih interaktif dan mudah diakses.

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan kerangka isi *flipbook* yang disesuaikan dengan elemen dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Materi dirancang secara sistematis dengan memperhatikan kesesuaian isi, keterpaduan konsep, dan kejelasan penyajian. Desain visual meliputi pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak yang menarik, serta penyisipan media pendukung seperti video atau tautan relevan untuk memperkaya pemahaman peserta didik. Pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian yang digunakan dalam proses validasi produk.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk *flipbook* berbasis *canva*. Materi pembelajaran dikemas dalam format digital yang komunikatif dan interaktif, dilengkapi dengan tabel, bagan, dan ilustrasi pendukung. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna menyempurnakan isi, tampilan, dan interaktivitas media pembelajaran.

Tahap penerapan dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas XI MPLB SMKN 62 Jakarta. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai cara penggunaan *flipbook* serta akses terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, peserta didik diminta mengisi angket respon untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan, daya tarik, kemudahan penggunaan, dan manfaat media pembelajaran *flipbook* berbasis *canva* dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga menilai tingkat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *flipbook* berbasis *canva*.

Berikut, untuk mengukur uji kelayakan menggunakan formulasi sebagai berikut (Sudijono, 2018):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots (1)$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Hasil dari perhitungan persentase akan diinterpretasikan untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikategorikan sesuai dengan Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Uji Kelayakan

Keterangan	Skor
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Tidak Layak	41% - 60%
Sangat Tidak Layak	0% - 40%

*Sumber:* Data diolah peneliti (2025)

Selanjutnya untuk kategori penilaian motivasi belajar disajikan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Motivasi Belajar Peserta Didik

Keterangan	Skor
Sangat Kuat	81% - 100%
Kuat	61% - 80%
Lemah	41% - 60%
Sangat Lemah	0% - 40%

*Sumber:* Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* dinyatakan layak jika persentase kelayakan mencapai 61%. Namun, jika hasil uji kelayakan media tidak mencapai 61%, maka media yang dikembangkan perlu ditingkatkan, serta direvisi hingga produk dinyatakan layak.

Tahap evaluasi dilakukan untuk meninjau keseluruhan proses pengembangan dan menilai kualitas produk akhir. Evaluasi didasarkan pada hasil validasi ahli dan respon peserta didik yang dianalisis secara deskriptif. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar

untuk menentukan apakah media *flipbook* berbasis Canva telah memenuhi kriteria valid, layak, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Umum.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengembangan Media Pembelajaran**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas XI MPLB di SMKN 62 Jakarta dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Tahap perancangan diawali dengan penyusunan kerangka materi yang disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan capaian pembelajaran yang berlaku. Materi pembelajaran dikumpulkan dari berbagai sumber referensi yang relevan, baik buku ajar maupun sumber daring, kemudian diolah dan diseleksi menggunakan Microsoft Word untuk memastikan keakuratan isi, keterpaduan konsep, serta kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Tahap ini menjadi landasan penting dalam menjamin kualitas substansi sebelum materi dikemas ke dalam bentuk visual.

Selanjutnya, hasil perancangan materi dikembangkan ke dalam desain visual menggunakan aplikasi *Canva*. Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan *flipbook* dengan memperhatikan aspek estetika dan keterbacaan, meliputi pemilihan warna, jenis huruf, tata letak halaman, serta penggunaan elemen grafis yang mendukung penyampaian materi. Proses desain diawali dengan pembuatan halaman sampul (*cover*), daftar isi, dan penyajian Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sebagai pengantar materi. Desain visual dibuat konsisten dan menarik agar mampu meningkatkan minat belajar serta memudahkan peserta didik dalam menavigasi isi *flipbook*.

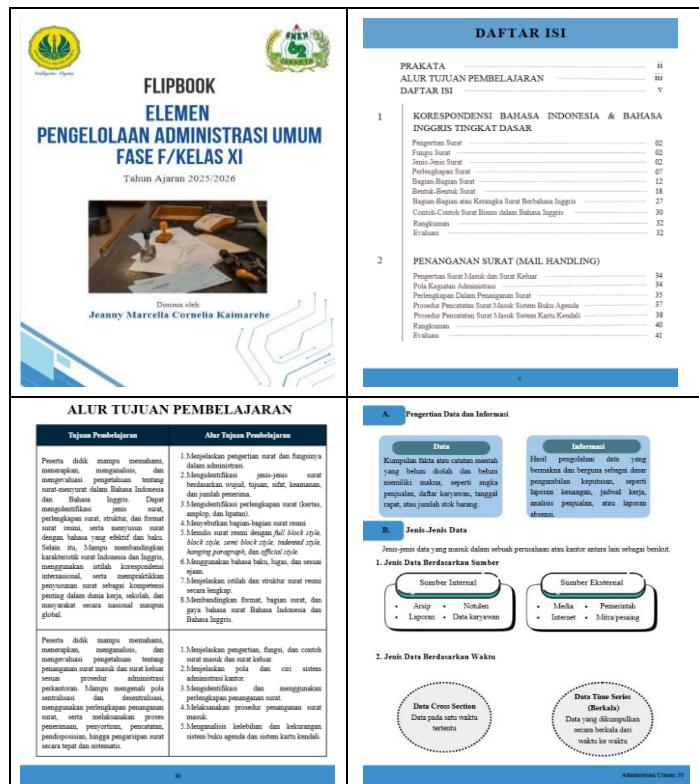
Tahap berikutnya adalah penyatuan seluruh komponen yang telah dirancang menjadi satu kesatuan media pembelajaran berbentuk *flipbook* digital. Materi yang telah disusun dan didesain dimasukkan ke dalam aplikasi *Canva* sehingga menghasilkan tampilan yang menyerupai buku digital interaktif. Pada tahap ini, konsep pembelajaran yang telah dirancang diimplementasikan secara utuh melalui penggabungan teks, ilustrasi, dan elemen visual lainnya. Proses ini menghasilkan media *flipbook* yang tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan mudah diakses oleh peserta didik.

Pada tahap pengembangan, desain *flipbook* yang telah selesai kemudian dikembangkan menjadi produk akhir. Seluruh halaman diekspor dalam format PDF dan dikonversi menjadi *flipbook* digital agar dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat

elektronik. Produk yang dihasilkan selanjutnya direview dan disempurnakan untuk memastikan tidak terdapat kesalahan pada isi maupun tampilan sebelum dilakukan validasi oleh ahli. Proses pengembangan juga melibatkan penyempurnaan teknis, seperti penggabungan halaman sampul dan isi materi, serta penyediaan akses *flipbook* melalui tautan dan *QR Code* agar mudah digunakan dalam pembelajaran.

Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* menunjukkan bahwa proses perancangan yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan pembelajaran mampu menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas XI MPLB. Media *flipbook* yang dikembangkan tidak hanya berperan sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai instrumen pendukung pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* pada mata pelajaran Administrasi Umum telah menjawab rumusan masalah penelitian dan memperlihatkan bahwa media yang dirancang layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran di SMKN 62 Jakarta. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2023) bahwa pengembangan *flipbook* digital canva menggunakan langkah R&D (potensi & masalah, pengumpulan data, desain, validasi, revisi, uji coba) dinilai sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya, menurut Diani et al. (2018), diperoleh alam konteks fisika SMA/MA, *flipbook* berbasis literasi Islam yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan sangat layak dan sangat menarik sebagai media pembelajaran. Berikut hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.

**Gambar 1.** Produk Hasil Pengembangan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva*



*Sumber:* Hasil Produk Pengembangan Peneliti

## Hasil Kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* pada mata pelajaran Administrasi Umum

Validasi dari ahli yang relevan diperlukan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan *flipbook* berbasis *Canva*. Dalam penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi yang terdiri dari satu dosen dan satu guru. Pertama, ahli media menganalisis hasil uji kelayakan dari tujuh aspek, yaitu kualitas tampilan (*appearance*), keterbacaan (*readability*), konsistensi (*consistency*), kualitas teknik (*technical quality*), penyajian materi (*content presentation*), kemudahan penggunaan (*usability*), dan daya tarik media. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada satu orang penguji yaitu dosen. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media, media pembelajaran *flipbook* memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,32%. Mengacu pada kriteria kelayakan, hasil tersebut berada pada rentan 81%-100% sehingga media pembelajaran dinyatakan berada pada kategori “Sangat Baik” untuk digunakan. Kedua, Ahli materi menganalisis hasil uji kelayakan dari tujuh aspek, yaitu kesesuaian dan kelayakan isi, keakuratan dan keberaran materi, sistematika, penyajian materi, bahasa dan keterbacaan, keterpahaman dan kejelasan konsep, kelengkapan unsur pembelajaran, dan relevansi dengan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi,

materi pembelajaran Administrasi Umum memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,96%. Mengacu pada kriteria kelayakan yang ditetapkan, hasil tersebut berada pada rentang 81%–100%, sehingga media pembelajaran dinyatakan berada pada kategori “Sangat Baik” untuk digunakan. Ngizzah et al. (2023), diperoleh hasil penilaian sangat valid dan sangat efektif dari pengembangan *e-flipbook* Sejarah berbasis *canva* dan *flip PDF* untuk kelas XI SMA dilakukan lewat analisis kebutuhan (siswa, materi, media) lalu desain dan validasi.

### **Hasil Implementasi Media Pembelajaran**

Hasil implementasi media pembelajaran pada tahap *one to one*, *small group*, dan *field test* menunjukkan respon peserta didik yang sangat positif. Pada uji coba *one to one*, media pembelajaran memperoleh kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata persentase sebesar 91,66%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, materi mudah dipahami, serta memiliki manfaat dalam mendukung pembelajaran. Pada uji coba *small group*, media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,78% dengan kategori “Sangat Layak”. Meskipun peserta didik memberikan respon positif, terdapat saran perbaikan terkait tampilan visual, khususnya kontras warna dan kepadatan teks. Saran tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil *field test* menunjukkan peningkatan respon peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 95,59% dan kategori “Sangat Layak”. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* dapat diterima dengan sangat baik oleh peserta didik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Administrasi Umum.

Selanjutnya untuk hasil motivasi belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Rata-rata persentase motivasi belajar mencapai 95,67% dengan kategori “Sangat Kuat”. Peserta didik menunjukkan peningkatan hasrat untuk belajar, ketertarikan terhadap materi, serta kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* berpotensi mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Administrasi Umum. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Efendi et al. (2023), diperoleh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. Sementara, menurut Rahmawati et al. (2023), dimana Pengembangan media *flipbook* digital dengan *Canva* di SD menghasilkan

respon siswa 95% kategori sangat baik, siswa tampak antusias dan senang belajar dengan media tersebut. Selanjutnya penelitian Febriyanti et al., (2025), Beberapa studi lain tentang *Canva* di berbagai mata pelajaran (bahasa Inggris, animasi interaktif, modul *e-learning*) juga melaporkan peningkatan minat/motivasi belajar dan keterlibatan siswa.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas XI MPLB di SMKN 62 Jakarta menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan berlandaskan analisis kebutuhan pembelajaran serta kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berupa bahan ajar digital yang terstruktur, menarik secara visual, dan mudah diakses, serta memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi ditinjau dari aspek tampilan, kualitas teknis, kejelasan penyajian materi, dan kesesuaian isi.

Uji coba pada tahap *one to one*, *small group*, dan *field test* menunjukkan respon peserta didik yang sangat positif, serta penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar peserta didik melalui peningkatan minat, antusiasme, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki batasan karena pengembangan dan implementasi media hanya dilakukan pada satu mata pelajaran dan satu kelas, pengukuran difokuskan pada aspek kelayakan dan motivasi belajar tanpa mengkaji hasil belajar secara langsung, serta pelaksanaan uji coba dilakukan dalam waktu yang relatif terbatas sehingga belum menggambarkan efektivitas penggunaan media dalam jangka panjang. Oleh karena itu, media ini berimplikasi praktis sebagai alternatif pembelajaran klasikal dan mandiri, sekaligus membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan dan menguji media serupa pada konteks yang lebih luas dengan desain penelitian, jumlah subjek, dan durasi implementasi yang lebih komprehensif.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SMKN 62 Jakarta yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian, kepada guru mata pelajaran Administrasi Umum dan peserta didik kelas XI MPLB yang telah berpartisipasi secara aktif, serta kepada para ahli media dan ahli materi atas masukan dan validasi yang konstruktif. Penghargaan juga disampaikan kepada rekan sejawat dan seluruh pihak yang

telah memberikan dukungan akademik dan moral sehingga penelitian dan penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I., Astuti, V., & Nurrahman, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva yang Lebih Menarik dalam Pembelajaran Bagi Guru SMK Koperasi Yogyakarta. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, 1(2), 06-15. <https://doi.org/10.62383/jkm.v1i2.171>.
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234-244. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>.
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., & Siregar, P. S. (2023). Canva application-based learning media on motivation and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342-352. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53956>.
- Fitriani, N., & Supardi, U. S. (2025). Pengembangan FLIPBOOK Berbasis Discovery Learning Berbantu Canva Pada Materi Usaha Dan Energi. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 6(1), 77-84. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sch.v6i1.13394>
- Hajar, S., Haswani, H., Nurindah, N., Puttiri, P., & Nasir, N. (2024). Modernizing Learning Media: Educational Content Design Training Using the Canva and Flipbook Platforms. *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 919-923. <https://doi.org/10.57235/aurelia.v4i1.4408>.
- Haryanto, H., Widarti, H. R., Mashfufah, A., Dewi, R. S. I., & Kusumaningrum, S. R. (2024). Flipbook-based project-based learning: an opportunity to improve science literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 4004-4009. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.7916>.
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1258>.
- Ngizzah, H. K., Jati, S. S. P., & Ayundasari, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-flipbook berbasis flip PDF professional materi penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia untuk siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Klirong, Kabupaten Kebumen. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(3), 240-252. <https://doi.org/10.17977/um063v3i3p240-252>.
- Misiaszek, G. W., & Misiaszekis, L. I. (2023). *Paulo Freire Centennial*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003413028>
- Situmorang, M., Yustina, Y., & Syafii, W. (2020). E-module development using kvisoft flipbook maker through the problem based learning model to increase learning motivation. *Journal of Educational Sciences*, 4(4), 834. Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.

- Sudijono, A. (2018). Pengantar Statistik Pendidikan (27th ed.). Rajawali Pers.
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan) (Edisi 3). Alfabeta.
- 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. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2259>.
- 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. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2259>.
- Rahayu, W. P., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021, June). Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence. In *Sixth Padang International Conference on Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)* (pp. 220-229). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210616.033>
- Utari, W. M., Gunada, I. W., Makhrus, M., & Kosim, K. (2023). Pengembangan e-modul pembelajaran fisika model problem based learning berbasis flipbook untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2724-2734. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1822>