

**PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET DIGITAL BERBANTUAN  
APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
SD NEGERI KAMPUNG BAROH**

Anisa Nadia<sup>1</sup>, Sukirno<sup>2</sup>, Juliati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Samudra, Kota Langsa, Indonesia

<sup>1</sup>[anisanadia63@gmail.com](mailto:anisanadia63@gmail.com), <sup>2</sup>[sukirno@unsam.ac.id](mailto:sukirno@unsam.ac.id), <sup>3</sup>[juliati@unsam.ac.id](mailto:juliati@unsam.ac.id)

**ABSTRACT**

*The study activities of Natural and Social Sciences (IPAS) in several elementary schools still face some challenges related to the limited learning media used, resulting in students' understanding of the material not being optimal. Based on this situation, there is a need to develop more innovative, engaging, easy-to-use media that aligns with the characteristics of elementary school students. The aim of this research is to design and develop a digital Booklet media by utilizing the Canva application as a supportive tool for IPAS learning for fourth-grade students at SD Negeri Kampung Baroh, as well as to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research results showed that content expert validation received a score of 100% (highly suitable), media expert 92% (highly suitable), and language expert 94% (highly suitable). The practicality test showed that teachers scored 100% and students 90.74% (very practical). The effectiveness test, through a comparison of pretest and posttest, showed an average N-gain score of 0.74, categorized as high. Thus, the digital Booklet assisted by the Canva application is declared feasible, practical, and effective to implement in IPAS learning. Based on these research results, it is suggested that the digital Booklet assisted by the Canva application can be utilized more widely in the learning process, not limited to IPAS learning, but also developed for other subjects at the elementary school level.*

**Keywords:** Digital Booklet Media, Canva Application, IPAS

**ABSTRAK**

*Aktivitas belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di beberapa sekolah dasar masih memiliki beberapa tantangan terkait keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi belum optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media yang lebih inovatif, menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa di jenjang sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mendesain serta mengembangkan media Booklet digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di SD Negeri Kampung Baroh serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor 100% (sangat*

*layak), ahli media 92% (sangat layak), dan ahli bahasa 94% (sangat layak). Uji kepraktisan guru memperoleh skor 100% dan siswa 90,74% (sangat praktis). Uji efektivitas melalui perbandingan pretest dan posttest menunjukkan nilai rata-rata N-gain 0,74 berkategori tinggi. Dengan demikian Booklet digital berbantuan aplikasi Canva dinyatakan layak, praktis dan efektif diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar media Booklet digital berbantuan aplikasi Canva dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran, dan tidak terbatas pada pembelajaran IPAS, namun juga dikembangkan pada mata pelajaran lain di jenjang Sekolah Dasar.*

Kata Kunci: Media *Booklet* Digital, Aplikasi Canva, IPAS

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda yang berkualitas dan juga siap untuk menghadapi tantangan masa depan (Juliati & Syafriansyah, 2018, p. 14). Kualitas pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam merancang serta melaksanakan pendidikan. (Hendri et al., 2021, p. 2396). Pendidikan tidak luput dari sebuah kurikulum (Ayudhistiari & Fransyaigu, 2022, p. 1157). Salah satu unsur utama dalam sistem pendidikan adalah kurikulum, yang bertujuan untuk mencapai visi pendidikan nasional (Mahlianurrahman, 2020, p. 2). Kurikulum termasuk komponen penting dalam proses pembelajaran. Saat ini secara nasional, kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka (Rafli & Sari, 2025, p. 348).

Kurikulum merdeka menuntut guru untuk memiliki keterampilan

dalam memanfaatkan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Mulyahati & Aprilia, 2023, p. 2). Pembelajaran pada era ini mendorong guru dalam mewujudkan siswa yang berkarakter (Rafli et al., 2025, p. 11). Siswa dituntut tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan, tetapi juga mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki (Kenedi et al., 2022, p. 7088). Dalam implementasi kurikulum merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar yang digunakan (Putra et al., 2023, p. 79). Sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat belajar siswa di setiap tingkat jenjang pendidikannya (Aprilia, 2022, p. 1378). Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan

belajar siswa (Mulyahati et al., 2024, p. 2). Penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Putra & Sidiq, 2023, p. 7652).

Pembelajaran IPAS di SD terbentuk dari gabungan disiplin IPA dan IPS dengan orientasi pada pemahaman lingkungan di sekitar siswa, baik secara alamiah maupun sosial (Zakarina et al., 2024, p. 51). Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS tidak terbatas pada pemahaman isi, melainkan sekaligus pengembangan kompetensi berpikir kritis, kolaboratif, serta literasi sains dan sosial siswa. Pembelajaran IPAS yang ideal menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi fenomena nyata, melakukan pengamatan, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna (Hanasha et al., 2020, p. 33). Pembelajaran IPAS hendaknya bersifat kontekstual, menyatu dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan diadaptasi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD yang, sejalan dengan teori Piaget, termasuk dalam tahap operasional konkret, karenanya siswa memerlukan media pembelajaran

yang melampaui penjelasan verbal semata, tetapi juga mampu menyajikan visualisasi yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami (Maghvira & Ramadhani, 2025, p. 518).

Untuk itu, guru dituntut untuk mahir dalam memanfaatkan teknologi digital guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Aprilia 2023, p. 241). Dalam peran barunya, guru tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan (Rafli, n.d., p. 4435). Guru juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses mengeksplorasi dan membangun pengetahuan secara mandiri (Sari et al., 2025, p. 87).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah pembelajaran berbasis media (Maisyarah et al., 2024, p. 47). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen kurikulum serta komponen alat dalam pendidikan yang sangat penting diperhatikan (Rahman & Putra, 2023, p. 823). Hal ini dikarenakan media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar (Maisarah et al., 2022, p. 69). Perkembangan teknologi pada era digital saat ini berlangsung

sangat pesat dan dapat dimanfaatkan dalam perancangan serta pengembangan media pembelajaran (Rafli et al., 2023, p. 1). Media pembelajaran yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mampu menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa (Juliati et al., 2024, p. 579).

Adapun media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Booklet* digital berbantuan aplikasi Canva. *Booklet* digital berperan besar dalam membantu siswa memahami berbagai muatan IPAS, karena menggabungkan unsur literasi teks, dan visual serta mendukung gaya belajar anak usia Sekolah Dasar. Media ini memungkinkan penyajian materi IPAS seperti bentuk-bentuk bentang alam, aktivitas masyarakat, serta upaya pelestarian lingkungan dalam format tampilan grafis yang memikat, partisipatif, dan tersusun rapi. *Booklet* digital tidak hanya mendukung gaya belajar visual siswa, namun juga mendorong siswa agar terbiasa belajar secara mandiri dan berulang melalui perangkat digital (Mubin et al., 2024, p. 2). Berdasarkan pengamatan langsung dan kegiatan

wawancara dengan Ibu Nurlailawati, S.Pd., yaitu guru kelas IV di SD Negeri Kampong Baroh, ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas khususnya pada pelajaran IPAS. Selama ini, proses pembelajaran IPAS cenderung monoton, karena guru hanya menggunakan media berupa buku cetak yang tersedia disekolah, media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa tidak begitu semangat dalam kegiatan belajar yang mengakibatkan hasil belajar menurun. Ketergantungan pada media berbasis teks tanpa adanya dukungan media digital berbasis visual atau audio menyebabkan sebagian siswa kesulitan memahami materi pelajaran secara mandiri, yang pada akhirnya berpotensi memengaruhi hasil belajar mereka secara signifikan. Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dengan pendekatan yang variatif, karena keterbatasan media yang digunakan. Dalam era pendidikan abad ke-21 yang menonjolkan pentingnya literasi digital dan kemandirian dalam belajar, diperlukan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat

digital menjadi sangat penting, namun belum optimal dimanfaatkan di lingkungan sekolah ini. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya inovatif, interaktif, dan inklusif, tetapi juga mudah dibuat oleh guru serta ramah pengguna bagi siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media *Booklet* digital berbantuan aplikasi Canva. *Booklet* digital dirancang dengan tampilan yang menarik dilengkapi dengan gambar, warna, serta informasi yang lebih interaktif (Khusnuddin dan Indarjo, 2020, p. 500). Penggunaan Canva juga memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang lebih variatif, seperti infografis, ilustrasi, dan tampilan visual yang terstruktur (Poltak & Eka, 2025, p. 3). Sehingga mampu memuluskan langkah siswa dalam mengaitkan dan memahami muatan-muatan pada materi IPAS secara lebih komprehensif. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, artikel ini ditujukan untuk mengembangkan Media *Booklet* Digital Berbantuan Aplikasi Canva

Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Kampung Baroh.

## **B. Metode Peneltian**

Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R&D), yang merupakan pendekatan ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2021, p. 395). Prosedur pengembangan yang digunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Kampung Baroh yang berjumlah 17 siswa. Sedangkan objeknya adalah media *Booklet* digital berbantuan aplikasi Canva. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, angket serta tes. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif data berupa skuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara yang dikumpulkan untuk data pelaksanaan penelitian, sedangkan teknik analisis data kuantitaif diterapkan untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Berikut ini pedoman pengolahan data kuantitatif.

1) Analisis Analisis Validasi Media  
 kuesioner validasi mengacu pada skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, guna menilai kelayakan media yang diwujudkan. Setelah data dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan presentase.

Presentasi Kelayakan =

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 1 Presentasi Kriteria Kelayakan**

| Kriteria           | Presentasi (%) |
|--------------------|----------------|
| Sangat Layak       | 81- 100%       |
| Layak              | 61- 80%        |
| Cukup Layak        | 41 - 60%       |
| Tidak Layak        | 21- 40%        |
| Sangat Tidak Layak | 0- 20%         |

Sumber: (Slamet, 2022, p. 61).

## 2) Analisis Praktikalitas Media

Data praktikalitas diperoleh melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa.

Rumus yang dipakai untuk perhitungan analisis kepraktisan, yakni:

Presentasi Kepraktisan=

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah hasil diketahui, peneliti mengelompokkan kedalam kriteria kepraktisan yakni produk. Tabel kriteria kepraktisan produk yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2 Presentasi Kriteria Kepraktisan**

| Presentasi (%) | Kriteria             |
|----------------|----------------------|
| 81- 100%       | Sangat Praktis       |
| 61- 80%        | Praktis              |
| 41 - 60%       | Cukup Praktis        |
| 21- 40%        | Tidak Praktis        |
| 0- 20%         | Sangat Tidak Praktis |

Sumber: (Suparni, 2025, p. 47).

## 3) Analisis Efektivitas Media

Perhitungan analisis efektivitas media dilakukan menggunakan rumus, yakni:

NGain=

$$\frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 3 Presentasi Kriteria Penilaian Efektivitas**

| Presentase | Kategori       |
|------------|----------------|
| < 40       | Tidak Efektif  |
| 40 - 55    | Kurang Efektif |
| 56 - 75    | Cukup Efektif  |
| >76        | Efektif        |

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024, p. 11).

## C. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Analisis (*Analysis*)

Analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai kesesuaian media *Booklet* digital berbantuan aplikasi Canva yang telah dikembangkan. Analisis difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV SD Negeri Kampung Baroh diketahui bahwa kurikulum

yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Kemudian pada analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan media yang berbasis teknologi/digital guna mendukungnya keberlangsungan pembelajaran. Hal ini diketahui berdasarkan wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Kampung Baroh. Berdasarkan temuan di lapangan, materi pembelajaran IPAS yang digunakan di kelas IV SD Negeri Kampung Baroh masih didominasi oleh buku cetak dengan penyajian yang terbatas pada teks dan gambar sederhana. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada topik yang berkaitan dengan konsep bentang alam daerah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika disertai dengan contoh yang konkret dan berbasis visual sesuai dengan lingkungan sekitar mereka.

## **2. Perancangan (*Design*)**

Tahap desain yang dijalankan oleh peneliti telah menghasilkan rancangan konseptual media *Booklet* berbantuan aplikasi Canva yang menjadi landasan bagi

pengembangan media pada tahap implementasi.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran *Booklet* berbantuan aplikasi canva, diperlukan pembuatan sketsa desain yang berfungsi sebagai gambaran awal dalam merancang media yang akan dikembangkan. Sketsa tersebut digambarkan kedalam *Flowchart* berikut:



Gambar 1 *Flowchart*

## **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap development dilakukan melalui proses validasi serta pengembangan media sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta validasi instrumen soal. Pada validasi ahli materi, media pembelajaran *Booklet* divalidasi dalam dua tahap. Tahap pertama memperoleh persentase sebesar 73,84% dengan kategori Layak, dan tahap kedua meningkat menjadi 100% dengan kategori Sangat Layak. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran ahli materi,

media dinyatakan layak digunakan. Validasi ahli bahasa dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama memperoleh persentase 78% dengan kategori Layak, kemudian setelah dilakukan revisi berdasarkan saran ahli bahasa, pada tahap kedua meningkat menjadi 94% dengan kategori Sangat Layak. Validasi ahli media juga dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama diperoleh persentase 78,66% dengan kategori Layak, dan pada tahap kedua meningkat menjadi 92% dengan kategori Sangat Layak setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan dari ahli media. Selain itu, dilakukan validasi soal yang dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama diperoleh persentase 70% dengan kategori Layak, dan setelah dilakukan revisi, pada tahap kedua meningkat menjadi 100% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli soal, media pembelajaran *Booklet* yang dikembangkan dinyatakan layak dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4 Saran dan Perbaikan Ahli Validasi**

| Ahli Validasi | Saran Ahli                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ahli Materi   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran.</li> <li>2. Perbaikan penulisan pada materi jenis-jenis bentang alam.</li> <li>3. Penambahan materi dan penyajian dibuat lebih sistematis per slide.</li> </ol>            |
| Ahli Bahasa   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaikan penulisan huruf kapital pada judul materi.</li> <li>2. Perbaikan penulisan identitas.</li> <li>3. Penambahan kata-kata motivasi agar lebih komunikatif.</li> <li>4. Penyesuaian penggunaan istilah agar konsisten.</li> </ol> |
| Ahli Media    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaikan desain elemen agar antarmuka saling terhubung.</li> <li>2. Penambahan gambar atau elemen visual yang sesuai dengan materi.</li> <li>3. Penyesuaian tata letak dan tampilan grafis agar lebih menarik.</li> </ol>              |
| Ahli Soal     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaikan redaksi soal agar lebih jelas.</li> <li>2. Penyesuaian bahasa soal dengan tingkat pemahaman siswa.</li> <li>3. Perbaikan penulisan soal agar tidak menimbulkan penafsiran ganda.</li> </ol>                                   |

#### **4. Implementasi (Implementation)**

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran *Booklet* yang telah divalidasi oleh para ahli untuk



mengetahui tingkat kepraktisannya dalam pembelajaran. Pada tahap ini, media *Booklet* diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Kampung Baroh pada materi Ragam Bentang Alam. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil respon dari 17 siswa menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 90,74% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, media *Booklet* juga diujicobakan kepada guru dengan menggunakan angket respon guru untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian respon guru memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Booklet* dinyatakan sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kampung Baroh.

### 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran *Booklet* digital. Tahap ini dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan dan target dari pengembangan media *Booklet* digital. Evaluasi dilakukan dengan

menganalisis hasil validasi ahli, praktikalitas media, serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Booklet* digital. Pada tahap ini, kelayakan media *Booklet* digital ditinjau berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta didukung oleh hasil praktikalitas berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa.

**Tabel 5 Kelayakan setiap Tahapan**

| No | Tahap Penilaian     | Presentase | Katagori       |
|----|---------------------|------------|----------------|
| 1  | Ahli materi         | 100%       | Sangat Layak   |
| 2  | Ahli bahasa         | 94%        | Sangat Layak   |
| 3  | Ahli media          | 92%        | Sangat Layak   |
| 4  | Angket respon guru  | 100%       | Sangat Praktis |
| 5  | Angket respon siswa | 90,74%     | Sangat Praktis |

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian, media *Booklet* digital berada pada kategori “Sangat Layak” dan “Sangat Praktis”, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Hasil analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata

sebesar 0,74 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Booklet* digital berbantuan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Booklet* digital berbantuan aplikasi Canva tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kampung Baroh.

#### **D. Kesimpulan**

Desain media *Booklet* digital, media *Booklet* digital berbantuan aplikasi Canva dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS kelas IV yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Kelayakan media *Booklet* digital, hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa media *Booklet* digital berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 95,34%. Hal ini menandakan bahwa media yang

dikembangkan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Praktikalitas media *Booklet* digital, berdasarkan angket respon guru dan siswa, media *Booklet* digital memperoleh kategori sangat praktis. Respon siswa mencapai persentase 90,74% dan respon guru sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran. Efektivitas media *Booklet* digital, efektivitas media *Booklet* digital ditinjau melalui hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai 0,74 dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Booklet* digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anita, Y., Walid, A., Akmal, A. U., & Kenedi, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar Yesi. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095.
- Aprilia, R. (2022). *Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Kurikulum Merdeka ( Anugerah , 2020 )*, memuat pesan-. 4(4), 1377–1384.
- Aprilia, R. (2023). *for the Post-pandemic Era : Utilizing*

- Wordwall. Atlantis Press SARL.  
<https://doi.org/10.2991/978-2-38476-052-7>
- Ayudhistiari, N., & Fransyaigu, R. (2022). *Analisis Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter dalam Novel Mimpi Anak Pulau*. 5(1).
- Cyndi, P., Maisyarah, Rinta, A. T., & Meriza, F. (2024). *Pengembangan Ikpd interaktif berbantuan*. 12(1), 46–59.
- Hanasha, I., Sukirno, & Fransyaigu, R. (2020). *Analisis Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA*. 3, 32–43.
- Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). *Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Engineering, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2395–2403.
- Ikrima Maulida, Eci Anita Lestari, C. K. S. (2025). *Analisis Implementasi Gerakan Literasi Sekolah*. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(2), 150–157.
- Juliati, Intan Purnama Dewi, R. F. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk membantu membaca pemahaman kelas IV SD Negeri 1 Langsa*. 09(September).
- Juliati, & Syafriansyah. (2018). *Upaya Peningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Sainstifik Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Gampong Jawa*. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 88–93.
- Khusnuddin dan Indarjo, S. (2020). *E-Booklet Personal Hygiene terhadap Perilaku Pencegahan Skabies Pada Santri Pondok Pesantren*. *Higeia (Journal of Public Health Research and Development)*, Volume 4(3), 496–505.
- Maghvira, V., & Ramadhani, D. (2025). *Pengembangan LKPD Berbasis Steam Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 8(2), 516–528.
- Mahlianurrahman, W. lasmanan. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. 4(1), 1–13.
- Maisarah, Try Annisa Lestari, S. S. (2022). *Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2(1), 65–75.
- Mubin, M. I., Yasir, M., Tamam, B., Wulandari, A. Y. R., & Hadi, W. P. (2024). *Pengembangan E-Booklet IPA Terpadu Berbasis Etnosains Batik Damar Kurung Gresik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 9(2), 109–117.  
<https://doi.org/10.24905/psej.v9i2.218>
- Mulyahati, B., & Aprilia, R. (2023). *Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru- Guru Di Kota Langsa*. 3(3), 62–68.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, K. (2024). *Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka*. 4(5), 863–869.
- Poltak, P. H., & Eka, S. H. (2025). *Canva Sebagai Media Pembelajaran*.
- Putra, A., Prof, J., Thayeb, S., Kec, I., Lama, L., & Langsa, K. (2023).

- Pelatihan menyusun program Training in developing independent curriculum-based work program to realize safe and comfortable schools pelatihan menyusun program kerja berbasis kurikulum merdeka untuk mewujudkan sekolah aman dan nyaman.* 78–82.
- Putra, A., & Sidiq, F. (2023). *Development of Flipbook-Based Teaching Materials for Learning in Elementary School* ' s. 9(9), 7651–7657.  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5141>
- Rafli, M. F. (n.d.). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Sekolah Dasar.* 4(1), 4434–4439.
- Rafli, M. F., & Sari, C. K. (2025). *Pendampingan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka.* 8(2), 347–357.
- Rafli, M. F., Sari, C. K., Oktari, S. W., Guru, P., Dasar, S., & Samudra, U. (2025). *Peningkatan karakter peduli lingkungan siswa sekolah.* 01(01), 10–17.
- Rafli, M. F., Sari, C. K., Syarah, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Samudra, U. (2023). *Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar.* 4(5), 650–657.
- Rahman, A., & Putra, A. (2023). *Pengaruh Model Team Assisted Individualization ( TAI ) Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Kelas V SD Negeri 1 Langsa.* 6(1).
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R n D) (R. Risdiantoro (ed.); Deny Eka W).*
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Ke-3). ALFABETA.CV.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking.* In *Surya Cahya.*
- Suparni, F. (2025). *Panduan praktis penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan .* (H. Nadia (ed.); Taufik Nug). Yayasan Berkah Litera Jaya Anggota Ikapi.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). *Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar.* *Damhil Education Journal*, 4(1), 50.  
<https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>