

## Pengembangan UKBM Interaktif Flipbook dengan Canva pada Mapel Bahasa Inggris Materi Discussion Text di SMANegeri 2 Blitar

Widi Astuti<sup>1</sup>, Atiqoh<sup>2</sup>, Hari Karyono<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; widiarozzy44@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; atiqoh@unipasby.ac.id

<sup>3</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; harikaryono@unipasby.ac.id

---

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

UKBM;  
Flipbook;  
Canva;  
Discussion Text

---

#### Article history:

Received 2023-05-27

Revised 2023-06-28

Accepted 2023-08-06

---

### ABSTRACT

The objectives of this thesis are (1) to produce an interactive UKBM Flipbook product with Canva in the English subject for Discussion Text Materials at SMA Negeri 2 Blitar. (2) find out the feasibility of interactive UKBM Flipbook with Canva in the English subject Discussion Text material at SMA Negeri 2. This development uses the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) From the results of the study, data was obtained that at the expert validation stage which was divided into Material Expert Validation by 95%, Media Expert validation by 85% and Design Expert Validation by 93%. If it is converted into the validity criteria adapted from Sugiyono (2011: 93) and very valid criteria are obtained for material validation, valid from Media experts and very valid by Design experts. So that as a whole the product development in the form of UKBM Interactive Flipbook with Canva in English subject, Discussion Text material, is very valid and feasible to use. Meanwhile, the results of the data analysis from the product trial showed that the percentage level of module validity was 88% with very valid criteria for 10 students as small group test respondents. Meanwhile, in the large group trial, the average percentage of module validity was 87% with very valid criteria for 33 students as respondents. It can be concluded that this interactive UKBM flipbook with Canva is very practical to use in learning English for Class XII Discussion text materia.

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



---

#### Corresponding Author:

Widi Astuti

PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; widiarozzy44@gmail.com

---

### 1. PENDAHULUAN

Guna pembuatan UKBM guru harus menyesuaikan karakteristik peserta didik, gaya belajarnya, minat, bakat dan kemampuannya. Untuk itu dalam pembuatan modul ini harus memperhatikan ciri-ciri generasi yang kita ajar sekarang, yang notabene mereka adalah generasi Z yang memang terlahir sejak awal mengenal teknologi dengan baik. Guna meminimalisir kejenuhan dalam belajar

yang dialami peserta didik menggunakan modul maka perlu mengkombinasikan dengan media elektronik dikenal dengan istilah *electronic module* dalam hal ini UKBM interaktif. Pembelajaran mendalam (*deep learning*) dapat terjadi bila mampu mengintegrasikan e-modul yang kemudian akan mendapat produk lulusan yang jauh lebih baik. (Wibowo & Pratiwi, 2018). Ajarlah anak sesuai dengan jamannya. Generasi Z adalah generasi internet yang saat ini kita ajar yang mempunyai keunggulan sebagai makhluk multitasking. Mereka terlahir sudah mengenal teknologi sehingga pembelajaran ataupun materi ajarnya juga harus menyesuaikan dengan dunia mereka. Untuk itu diperlukan bahan ajar yang interaktif agar membuatnya menjadi lebih hidup dan disukai oleh peserta didik.

Namun faktanya bahan ajar yang saat ini banyak dikembangkan masih menunjukkan kualitas yang rendah (Sufyarma, Guntama, & Ningrum, 2019). Substansi isi, kebahasaan, dan desain pembelajaran menjadi aspek yang kurang diperhitungkan sehingga berdampak pada kualitas bahan ajar (Agustin, Yahmin, Utomo, & 2020, n.d.). Tidak hanya itu, pemberian pengalaman langsung yang kurang serta lemahnya pemanfaatan multimedia juga menjadi penyebab rendahnya kualitas bahan ajar. Purwanto (dalam (Zulfah et al., 2016) dan Ni'matullah (2016) juga menyampaikan bahwa banyak bahan ajar yang lemah dalam pemaparan konsep materi, fakta dan generalisasi, ketidakesesuaian penggunaan gambar, serta ketidakefektifan bahasa yang digunakan. Kelemahan-kelemahan pada bahan ajar akan berpengaruh pada proses pembelajaran yang tidak dapat berjalan secara optimal. Rendahnya kualitas bahan ajar memberikan dampak pada proses pembelajaran karena bahan ajar banyak digunakan guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khofifah & Ramadan, 2021). Bahan ajar seringkali menjadi pedoman guru terutama untuk mengarahkan proses pembelajaran pada kompetensi atau keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik sehingga perlu dikembangkan secara ideal. (Yulia & Utami, 2018) menyatakan bahwa bahan ajar harus mampu mendukung implementasi kurikulum, peka terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, memuat informasi yang melahirkan keingintahuan peserta didik, serta menyediakan materi yang mendorong peserta didik untuk berkembang dan berkontribusi dalam kehidupan nyata. Kondisi ideal ini perlu diwujudkan agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuannya dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka pengembangan bahan ajar yang paling dibutuhkan saat ini adalah bahan ajar *flipbook*. (Amanullah Abror, 2019) menyampaikan bahwa saat ini telah terjadi pergeseran konsepsi penyelenggaraan pendidikan yang lebih modern sehingga melahirkan tuntutan digitalisasi pada kegiatan belajar. Pemikiran tersebut sesuai dengan pendapat Munir (dalam (Amanullah Abror, 2019) bahwa digitalisasi dapat berdampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan terutama mengarahkan proses pembelajaran untuk lebih berorientasi pada peserta didik. Salah satu produk integrasi pendidikan dan teknologi dalam proses digitalisasi pembelajaran yang dimaksud yaitu munculnya bahan ajar *digital flipbook*.

*Flipbook* sebagai salah bahan ajar digital memiliki keunggulan terutama mampu memuat multimedia interaktif yang sebelumnya tidak dapat dimuat dalam bahan ajar cetak seperti gambar, audio, video, tautan, dan berbagai media lain. Menurut Komalasari & Saripudin (dalam (Lestari, Wardiani, & Setiawan, 2021) bahan ajar yang memuat multimedia interaktif mampu memberikan kemudahan dan umpan balik dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, bahan ajar ini juga mampu terhubung dengan internet sehingga kebutuhan peserta didik terkait integrasi bahan ajar dengan teknologi dapat dicapai dengan baik. Pengembangan bahan ajar *flipbook* juga sejalan dengan program digitalisasi sekolah yang merupakan bagian dari intervensi Kurikulum Sekolah Penggerak.

Berdasarkan kegiatan analisis yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan perlunya pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris *flipbook* penting dilakukan. Setelah mengenal generasi Z yang akan diajar maka pilihan modul ajarnya pun harus interaktif. Salah satunya adalah *flipbook* dengan menggunakan aplikasi atau program *canva*. Adapun alasan penggunaan UKBM dengan program ini adalah *flipbook* penulis anggap lebih praktis dan efisien dalam penggunaannya, aplikasi *canva* mudah dipelajari dan dioperasikan sehingga meringankan persiapan media pembelajaran baik dari pihak guru model maupun peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran.

## 2. METODE

Jenis penelitian ialah (*Research & Development*) dengan model ADDIE. Penelitian pengembangan dapat dimasukkan kedalam penelitian *deskriptif kuantitatif*. Teknis analisis data yang dilaksanakan dengan mengubah data kuantitatif menjadi persentase kemudian dijabarkan dalam bentuk kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa instrument kelayakan. Prosedur pengembangan yang dilaksanakan mengadatasi model pengembangan ADDIE dengan jabaran lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Bahan ajar digital Bahasa Inggris *flipbook* yang dikembangkan kemudian diujicobakan. Uji coba terlebih dahulu dilakukan kepada tiga Layakator ahli yang meliputi Layakator materi, bahan ajar, dan bahasa. Selanjutnya, uji coba dilakukan kepada subjek uji UKBM yaitu peserta didik kelas XII IA SMA Negeri 2 Blitar. Penelitian ini menggunakan subjek uji coba terbatas dengan alasan efisiensi waktu. Instrumen penelitian yang digunakan dalam kegiatan pengumpulan data berupa angket terbuka dan tertutup. Adapun komponen instrumen penelitian yang tercantum pada angket menggunakan skala *likert* lima poin karena lebih detail dan tingkat reliabilitasnya lebih kuat. Skala *likert* disusun dalam suatu pertanyaan dan diikuti dengan pilihan respon sebanyak lima butir yang menunjukkan suatu tingkatan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis *deskriptif kuantitatif*. Teknis analisis data yang dilaksanakan dengan mengubah data kuantitatif menjadi persentase kemudian dijabarkan dalam bentuk kualitatif. Data kuantitatif yang telah diperoleh kemudian dideskripsikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan bahan ajar dengan kualifikasi lima kelas mulai dari sangat baik, baik, cukup, kurang, hingga sangat kurang. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap data kualitatif dalam penelitian berupa komentar dan saran dari Layakator ahli serta peserta didik. Data kualitatif tersebut dideskripsikan dan dianalisis untuk menunjukkan kelayakan bahan ajar berupa UKBM interaktif *flipbook* yang dikembangkan.

Subjek penelitian ialah peserta didik SMA Negeri 2 Blitar kelas XII IA, praktisi pembelajaran *Discussion Text* (guru), Dosen ahli materi serta Dosen ahli media. Dosen ahli materi dan dosen ahli media berlaku sebagai *validator*, sedangkan praktisi pembelajaran *Discussion Text* (guru SMA Negeri 2 Blitar) pada penelitian ini sebagai pemberi saran serta korektor yang masih luput dalam pengamatan *validator*, sehingga perbaikan bisa dilakukan jika diperlukan serta peserta didik sebagai responden atau subjek ujicoba produk.

Jenis data yang diimplementasikan dalam penelitian ini ialah Instrumen. Instrumen yang dimaksud ialah perlengkapan untuk mengukur, mengobservasi yang bisa menciptakan informasi kuantitatif. Informasi kuantitatif tersebut kemudian dirubah kedalam bentuk kualitatif. Guna memperoleh data kelayakan media pembelajaran perlu dilakukan penilaian yang melibatkan ahli materi, ahli media, guru bahasa inggris serta tanggapan peserta didik melalui instrumen kelayakan media. Evaluasi dalam angket tersebut dipilah dalam skala Likert (skala 5). Arti dari tiap skalanya yaitu: sangat layak = 5, layak = 4, cukup layak = 3, kurang layak = 2, sangat kurang layak = 1.

Guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, instrument pengumpulan data ialah lembar angket atau kuesioner. (Sugiyono, 2017) memiliki gambaran bahwa angket atau kuesioner dilaksanakan dengan memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dan wajib dijawab. Instrumen tersebut digunakan sebagai penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran *Discussion Text* serta data pendapat peserta didik mengenai penggunaan media. Peninjauan aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi atau latihan soal, rekayasa perangkat lunak, tampilan visual, dan bahasa didapatkan melalui lembar angket.

### 3. HASIL DAN PEMBEHASAN

#### Tahap Analisis

##### a. Analisis Pendahuluan

Tindakan awal yang dialalui penelitian ini adalah menyebarkan angket serta wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 2 Blitar terkait analisis kebutuhan media pembelajaran bahasa Inggris Selain itu pada tahap ini juga dilakukan wawancara kepada peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Blitar. Agar hasilnya sesuai harapan, wawancara dilakukan di beberapa kelas yang berbeda dengan melibatkan peserta didik dari kelompok atas, menengah dan bawah. Analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui tingkat kebutuhan, minat, motivasi, dan kesulitan peserta didik dalam belajar materi *Discussion Text* serta ketersediaan dan kelayakan sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran selama ini.

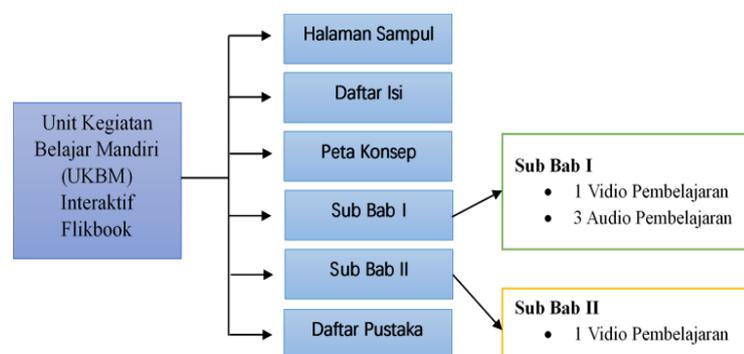
##### b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas XII, maka pengembangan bahan ajar yang paling dibutuhkan saat ini adalah bahan ajar *flipbook*. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (dalam Amarulloh et al., 2019) bahwa digitalisasi dapat berdampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan terutama mengarahkan proses pembelajaran untuk lebih berorientasi pada peserta didik. Salah satu produk integrasi pendidikan dan teknologi dalam proses digitalisasi pembelajaran yang dimaksud yaitu munculnya bahan ajar *digital flipbook*.

##### c. Analisis Konsep

Berdasarkan kegiatan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris *flipbook* penting untuk dilakukan. Setelah mengenal generasi Z yang akan diajar maka pilihan modul ajarnya pun harus interaktif. Salah satunya adalah *flipbook* dengan menggunakan aplikasi atau program *canva*.

#### Tahap Perancangan/ Design



Gambar 1. Tahap Perencanaan Design

#### Tahap Pengembangan/Development

Tahap pengembangan merupakan telaah, revisi dan validasi para ahli agar media pembelajaran lebih baik dan sesuai dengan tujuan pembuatannya. Masukan dari para ahli akan peneliti jadikan acuan untuk memperbaiki UKBM sampai siap dan layak untuk digunakan. Kegiatan awal pengembangan dimulai dengan telaah dan validasi ahli materi dan ahli media. Telaah yang dilakukan oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi yang ditampilkan telah cukup relevan. Ahli materi di sini dilakukan oleh rekan sejawat yang sudah menempuh pendidikan pasca sarjana jurusan bahasa Inggris yang bernama Sigit Prajogo, M.Pd. Dalam kolom komentar dan saran ahli materi menuliskan bahwa sajian modul berupa UKBM membuat materi semakin runtut dan mudah dipahami sehingga layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan hasil skor 95,25%. Berlandaskan hasil yang didapatkan diketahui materi media pembelajaran Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Interaktif Flipbook Pada Materi *Discussion Text* Kelas XII dinyatakan sangat Layak dan layak untuk diujicobakan. Telaah berikutnya ditujukan ke ahli media yaitu dosen UNIPA Andri Kurniawan, S.Pd, M.Pd. Berlandaskan hasil yang didapatkan diketahui media yang disajikan sudah cukup relevan serta baik. Diperoleh pula anjuran untuk melakukan penataan paragraph pada modul hendaknya diatur dengan lebih rapi, memperhatikan kepaduan kalimat yang digunakan, anjuran tersebut kemudian diaplikasikan sehingga media pembelajaran dapat disajikan jauh lebih baik serta layak. Validasi yang dilakukan ahli media memiliki hasil skor 85%. Berlandaskan hasil tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Interaktif Flipbook Pada Materi *Discussion Text* kelas XII dinyatakan Layak.

### **Tahap Implementasi (Implementation)**

Pada tahap ini, setelah media pembelajaran berbasis *microsite* ditelaah, diLayakasi, dan direvisi, media pembelajaran tersebut kemudian diterapkan dalam pembelajaran sebagai bentuk penerapan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, setelah UKBM interaktif Flipbook ditelaah, diLayakasi dan direvisi oleh para ahli materi, ahli media dan ahli desain selanjutnya UKBM diterapkan dalam pembelajaran sebagai bentuk penerapan yang dikembangkan.

### **Tahap Evaluasi**

Tahap terakhir dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Dalam tahap ini subjek penelitian diberikan angket respon. Peneliti melakukan dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil (*small group trial*) kepada 10 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar atau lapangan (*field trial*) dilakukan pada seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Berbagai ujicoba yang telah dilaksanakan oleh peneliti merupakan rangkaian dari evaluasi. Proses tersebut dimuali dengan simulasi yang dilanjutkan dengan ujicoba kelompok kecil guna mengetahui penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil yang didapatkan untuk penyempurna produk menjadi layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE, Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas: Data Hasil Layakasi Ahli Media, (B)Data Hasil Layakasi Ahli Desain, (C) Data Hasil Layakasi Ahli Materi, (D) Data Uji Coba Terbatas/Kelompok Kecil (E) Data Uji Coba Lapangan /Kelompok Besar. Langkah berikutnya melakukan uji kevalidan produk, kepraktisan dan keefektifan UKBM, peneliti mengadakan revisi kembali UKBM interaktif flipbook. Revisi dilakukan berdasarkan uji coba lapangan dengan mempertimbangkan kritik, tanggapan, dan saran dari validator maupun peserta didik. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah memperbaiki daftar pustaka yang terdapat pada modul elektronik, perbaikan tulisan di halaman sampul dan penambahan logo universitas.

### **Pembahasan**

#### **Pengembangan UKBM Interaktif Flipbook dengan Canva pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Discussion Text* Kelas XII di SMANegeri 2 Blitar.**

Penelitian dan pengembangan mengacu pada tahap penyelidikan serta eksperimen untuk dapat menciptakan sebuah produk baru atau Untuk memperbaiki produk yang sudah ada sebelumnya, sehingga menjadi produk baru dan lebih unggul. Pembelajaran menggunakan UKBM interaktif flipbook dengan Canva dilakukan di kelas XII. Pembelajaran diikuti oleh peserta didik kelas XII IA 5 secara luring dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pembelajaran menggunakan produk yang sudah dirancang peneliti yaitu UKBM interaktif Flibbook dengan canva.

Pembelajaran diawali dengan melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai UKBM interaktif yang sudah dibagikan melalui whatsapp grup kelas. Seperti yang dijelaskan pada buku panduan UKBM yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan SMA Kemendikbud bahwa bentuk kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student active*) dengan menggunakan metode

ataupun model pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan lain yang sesuai dan relevan. Selain itu pembelajaran bersifat komunikatif sehingga masing-masing peserta didik secara individu maupun kelompok dapat berinteraksi dengan UKBM. Dengan memanfaatkan media atau model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip UKBM yaitu UKBM bersifat hangat, cerdas dan ramah. Hangat sebab UKBM harus disusun menarik minat belajar peserta didik, membangun rasa penasaran dan terbuka. Cerdas artinya UKBM disusun bervariasi sehingga dapat mencerdaskan peserta didik, fokus pembelajarannya jelas, aktivitasnya jelas dan tujuan pembelajarannya jelas. Ramah sebab UKBM bahasanya harus menyesuaikan peserta didik yang diajar, menarik untuk selalu menyisakan pertanyaan yang perlu ditindaklanjuti oleh peserta didik.

Pada pertemuan kedua juga melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai materi dan mengerjakan tugas evaluasi yang disajikan dalam UKBM. Berdasarkan atas pembelajaran yang telah dilakukan peneliti, produk yang dikembangkan yaitu UKBM interaktif flipbook dengan canva berhasil memenuhi tujuan dibuatnya modul ajar. Hal tersebut terlihat dari respon peserta didik ketika mengisi angket yang telah dilakukan menunjukkan keLayanan yang tinggi. UKBM interaktif yang dikembangkan juga dapat digunakan sebagai pelengkap sumber belajar dari buku utama yang bisa digunakan untuk menambah pengetahuan peserta didik yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan gadget yang dimiliki peserta didik baik berupa *android*, *Iphone* maupun komputer. Hal ini senada dengan Yogiswara, flipbook dapat disajikan dalam berbagai perangkat seperti pada komputer, *Mac*, *iPhone*, *iPad*, *iPod*, *Android* dan perangkat *mobile* lainnya. Selain itu UKBM interaktif yang dikembangkan didesain sesuai dengan gaya belajar peserta didik sehingga dapat memenuhi pembelajaran yang berdiferensiasi yang berpihak kepada peserta didik. Hal-hal tersebut selaras dengan buku panduan yang diterbitkan oleh Direktorat PSMA bahwa penampilan UKBM harus menarik minat belajar peserta didik.

## Tingkat Kelayakan, Kepraktisan dan Keefektifan UKBM Interaktif Flipbook dengan Canva

### a. Tingkat Kelayakan

Guna mengetahui tingkat kelayakan media dilakukan oleh ahli, yang meliputi ahli media, Kelayakan ahli desain dan validasi ahli materi. Kelayakan bahan ajar UKBM interaktif flipbook dengan canva ini dirangkum dalam tabel 1 yang menunjukkan persentase serta kriteria dari penilaian produk oleh validator media, validasi desain dan validasi materi. Adapun ringkasan validasi UKBM interaktif flipbook berdasarkan para ahli pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1.** Ringkasan KeLayanan UKBM Intreaktif Flipbook dengan Canva

No	Layakator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	95 %	Sangat Layak
2.	Ahli Media	85 %	Layak
3.	Ahli Desain	93 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 Adapun yang pertama validasi ahli media dengan hasil persentase 85% sehingga media pembelajaran dinyatakan termasuk dalam kategori Layak/layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan validasi ahli materi dengan perolehan hasil persentase 93% sehingga materi dinyatakan sangat Layak. Untuk validasi ahli materi didapatkan presentase 95 % sehingga masuk kategori sangat Layak/layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan kajian teori dari Suharsimi dalam Annisa Dwi,dkk bahwa suatu media pembelajaran jika hasilnya memenuhi standar, maka dianggap Layak, yaitu jika hasil tes sama dengan standar yang telah ditentukan. Dari teori tersebut dalam penelitian ini juga memuat beberapa aspek atau komponen yang digunakan dalam penilaiannya diantara aspek tersebut yaitu aspek dalam Layakasi ahli media meliputi aspek kegrafikan, aspek pembelajaran, dan aspek kemudahan penggunaan.

Sedangkan dalam validasi ahli materi memuat aspek penyajian, aspek isi, aspek bahasa dan

aspek interaksi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini aspek-aspek yang termuat dalam penilaian media telah memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan dan dinyatakan layak oleh validator sesuai dengan teori yang ada. Validasi dalam bahan ajar ini juga telah melalui beberapa uji validasi ahli sehingga media dinyatakan Layak/layak digunakan dalam pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini aspek-aspek yang termuat dalam penilaian media telah memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan dan dinyatakan layak oleh validator sesuai dengan teori yang ada. Validasi dalam bahan ajar ini juga telah melalui beberapa uji validasi ahli sehingga media dinyatakan Layak/layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **b. Tingkat Kepraktisan**

Uji kepraktisan adalah untuk mengukur seberapa praktiskah produk tersebut digunakan. Jika produk mampu memenuhi indikator, sebagai berikut: *Pertama*, Hasil respon peserta didik menyatakan bahwa produk praktis digunakan. *Kedua*, Layakator menunjukkan bahwa produk perlu dilakukan sedikit revisi atau tanpa revisi. *Ketiga*, Tabulasi hasil evaluasi uji coba memenuhi standar Baik atau sangat baik, dan hasil Analisis data lembar observasi peserta didik menunjukkan produk layak digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran masa kini yang dapat menarik minat belajar, menyenangkan bagi peserta didik, dan sudah layak digunakan sebagai media ~~penunjang~~ penunjang mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi Discussion Text SMA Negeri 2 Blitar. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil penilaian ahli desain dengan persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, hasil penilaian ahli media dengan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, hasil penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 95,25% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, dan penilaian responden uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 88% serta penilaian responden uji kelompok besar memperoleh persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan terkait pengembangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) interaktif flipbook dengan Canva untuk mata pelajaran bahasa Inggris materi discussion text kelas XII, maka dapat diambil kesimpulan adalah unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) interaktif flipbook dengan Canva untuk mata pelajaran bahasa Inggris materi discussion text kelas XII yang dikembangkan sangat menarik bagi peserta didik dan layak digunakan sebagai penunjang sumber belajar peserta didik SMA serta mampu meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan. Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) interaktif flipbook dengan Canva untuk mata pelajaran bahasa Inggris materi discussion text kelas XII yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran dapat memberikan hasil yang signifikan serta berdampak baik terhadap pembelajaran di kelas XII.

#### **REFERENSI**

- Agustin, A., Yahmin, Y., Utomo, Y. P.-I. B., & 2020, Undefined. (n.d.). Belajar dari Pembelajaran Konvensional Menjadi Pembelajaran E-Learning Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah IKIP Budi Utomo Malang di Era Perkembangan .... *ejurnal.budiutomomalang.ac.id*. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.1104>
- Amanullah Abror, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 38–44. Diambil dari <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/2300/1228>
- Khofifah, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Literacy conditions of reading, writing and calculating for elementary school students. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(3), 342–349. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE/article/download/37429/20460>

- Lestari, S., Wardiani, R., & Setiawan, H. (2021). Kajian Stilistika Teks Lagu dalam Album Untukmu Selamanya Karya Band Ungu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 106–112. Diambil dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/JBS/article/view/96>
- Sufyarma, Guntama, N. B., & Ningrum, T. A. (2019). *The Management of Students Character Building in Senior High School*. Jakarta: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/picema-18.2019.38>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Yulia, P., & Utami, S. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting dan Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. 1(2), 56–62.
- Zulfah, Wiwik Pratiwi, Suryani, N. A., Adhani, D. N., Hidayah, I. T., Widiastuti, A. A., ... Lubis, M. Y. (2016). Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 47. Diambil dari [http://eprints.umk.ac.id/268/1/33\\_-\\_42.PDF%0Ahttps://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf](http://eprints.umk.ac.id/268/1/33_-_42.PDF%0Ahttps://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf)