

## **PENGEMBANGAN PANDUAN PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS POSTER BERBASIS FLIPBOOK BAGI DISABILITAS CEREBRAL PALSY**

**Stefi Maria Yovelita**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[stefi.21123@mhs.unesa.ac.id](mailto:stefi.21123@mhs.unesa.ac.id)

**Endang Pudjiastuti Sartinah**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[endangsartinah@unesa.ac.id](mailto:endangsartinah@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Pembelajaran desain grafis bermanfaat untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan visual, estetika, dan keterampilan teknis dalam menyampaikan pesan secara efektif. Namun, peserta didik *cerebral palsy* mengalami hambatan motorik dan kognitif yang menyebabkan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, terlebih lagi karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia dan kurangnya pendekatan yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* digital sebagai panduan membuat poster yang layak digunakan dalam pembelajaran desain grafis bagi peserta didik *cerebral palsy*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi sampai tahap pengembangan, serta pendekatan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif melalui perhitungan presentase kelayakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan menunjukkan presentase kevalidan sebesar 75% dari ahli media, 86,25% dari ahli materi, dan 97,5% dari praktisi, yang seluruhnya masuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipbook* canva layak digunakan untuk mendukung pembelajaran desain grafis secara lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik *cerebral palsy*. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan alternatif media yang ramah disabilitas untuk meningkatkan pemahaman konsep desain grafis, partisipasi aktif, dan kreativitas peserta didik.

**Kata kunci:** *cerebral palsy, flipbook, desain grafis, poster*

### **Abstract**

*Graphic design learning is useful for helping students develop visual, aesthetic, and technical skills in conveying messages effectively. However, cerebral palsy students experience motor and cognitive impairments that cause difficulties in following the learning process, especially due to the limited learning media available and the lack of appropriate approaches. This study aims to develop learning media in the form of a digital flipbook as a guide to making posters that are suitable for use in graphic design learning for cerebral palsy students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which is limited to the development stage, as well as a quantitative descriptive approach. The data collection technique was carried out through a validation questionnaire by media experts, material experts, and practitioners. The data analysis technique used descriptive statistical analysis through the calculation of the feasibility percentage. The validation results showed that the developed flipbook media showed a validity percentage of 75% from media experts, 86.25% from material experts, and 97.5% from practitioners, all of which were included in the very feasible category. The results of this study indicate that the Canva flipbook media is suitable for use to support graphic design learning in a more visual, interactive, and appropriate manner to the needs of cerebral palsy students. The implication of this research is to provide alternative disability-friendly media to improve students' understanding of graphic design concepts, active participation, and creativity.*

**Keywords:** *cerebral palsy, flipbook, graphic design, poster*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran desain grafis bermanfaat untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara visual, meningkatkan keterampilan komunikasi visual, dan mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui representasi

konkret (Al-Nawaiseh et al, 2025). Pendidikan bermanfaat untuk membantu manusia meningkatkan kualitas hidup melalui penguasaan ilmu pengetahuan, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Melalui keterampilan berpikir kreatif, peserta didik dapat mengekspresikan ide secara visual, menyelesaikan

masalah desain, serta mengembangkan potensi dan rasa percaya diri mereka (Liu et al, 2023). Salah satu kompetensi penting yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran seni dan teknologi adalah desain grafis. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mengenal elemen visual, tetapi juga memahami cara menggabungkan warna, teks, dan gambar untuk menyampaikan pesan secara efektif (Désiron & Schneider, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang keterampilan desain grafis adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan media digital berbasis buku elektronik yang menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan menarik. Penggunaan *flipbook* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik karena menyatukan teks, gambar, dan panduan langkah demi langkah (Pradani dkk, 2019). *Flipbook* memberikan kemudahan akses karena dapat dibuka melalui perangkat elektronik seperti laptop dan tablet, serta mudah dibagikan melalui platform digital. Penggunaan media berbasis teknologi seperti *flipbook* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif (Susilo et al, 2025).

Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran dapat dikembangkan melalui integrasi aplikasi canva sebagai alat bantu desain. canva merupakan platform desain grafis daring yang ramah pengguna dan menyediakan ribuan template, ikon, serta fitur visual lainnya yang dapat digunakan untuk membuat poster. Dengan antarmuka yang sederhana dan pilihan desain yang variatif, canva memudahkan peserta didik memahami konsep desain grafis secara praktis dan menyenangkan (Wibowo, 2023). Pembelajaran desain grafis menggunakan canva memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan visual dan teknis, serta meningkatkan pemahaman terhadap elemen estetika dan pesan visual (Padinga, 2024).

*Cerebral palsy* merupakan gangguan perkembangan neuromotorik yang menyebabkan keterbatasan fungsi motorik, kognitif, serta persepsi visual. Peserta didik dengan kondisi ini mengalami hambatan dalam mengontrol gerakan, koordinasi, dan keseimbangan, sehingga mengalami kesulitan dalam kegiatan yang memerlukan keterampilan motorik halus, termasuk dalam proses belajar desain grafis (Paul et al., 2022). Menurut Gulati & Sondhi (2018) hambatan motorik dan kognitif juga mempengaruhi kemampuan peserta didik CP dalam memahami materi yang disajikan secara abstrak dan verbal, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang konkret, visual,

serta mudah diakses, pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan (Critten et al, 2019).

Peserta didik *cerebral palsy* umumnya memerlukan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka, termasuk media yang interaktif dan ramah aksesibilitas. Mereka cenderung mengalami kesulitan dalam mengingat prosedur desain, memahami instruksi verbal, serta menjalankan perintah kompleks dalam waktu singkat (Belmonte et al, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan panduan visual yang sistematis dan dapat diakses kapan saja, sehingga peserta didik CP dapat belajar secara mandiri dan bertahap.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SLB YPAC Surabaya, pembelajaran desain grafis di kelas SMALB CP masih belum optimal. Guru belum menggunakan media visual interaktif dalam menyampaikan materi, serta masih mengandalkan penjelasan verbal dan buku ajar cetak. Keterbatasan waktu, tenaga, dan fasilitas teknologi menjadi tantangan dalam penyediaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik CP. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan kesulitan dalam menghasilkan karya desain grafis secara mandiri.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *flipbook* efektif dalam meningkatkan keterampilan desain dan pemahaman visual. Penelitian oleh Ayuningtias & Anistyasari (2021) menunjukkan bahwa media e-book berbasis desain grafis dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian lain oleh Sitorus & Wagino (2024) menunjukkan bahwa canva meningkatkan kemampuan desain peserta didik tunarungu secara signifikan. Hasil serupa disampaikan oleh Oktafiolita dkk (2025) yang menekankan bahwa media digital mampu mendorong kreativitas dan keterampilan komunikasi peserta didik berkebutuhan khusus.

Penelitian ini akan mengembangkan media *flipbook* panduan membuat poster dengan canva yang dirancang secara khusus untuk peserta didik *cerebral palsy*. Media ini menawarkan pembelajaran visual yang menyenangkan, interaktif, dan sistematis, serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dengan dukungan gambar, teks panduan, dan layout canva. *Flipbook* ini dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik dan guru.

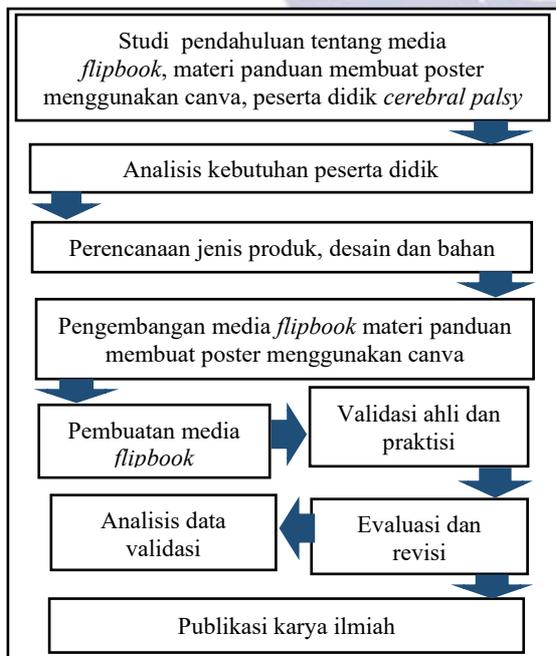
Kebaruan dalam pengembangan media ini terletak pada penyusunan panduan visual yang terstruktur, integrasi langkah-langkah penggunaan canva, penyederhanaan instruksi, serta visualisasi yang adaptif untuk kebutuhan peserta didik *cerebral palsy*.

Media ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami prosedur membuat poster secara bertahap dan mandiri, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* canva yang layak digunakan dalam pembelajaran desain grafis bagi peserta didik *cerebral palsy*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa media *flipbook* yang dapat digunakan dalam proses belajar peserta didik *cerebral palsy* serta menguji kelayakan dan kepraktisannya (Sugiyono, 2016)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan menurut (Branch, 2009), yaitu: (*A*)*nalisis*, (*D*)*esign*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, dan (*E*)*valuation*. Namun, dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Karena fokus utama penelitian adalah merancang dan mengembangkan media *flipbook* sebagai panduan membuat poster menggunakan canva. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 1. Alir Pelaksanaan Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket yang diberikan kepada responden sesuai dengan subjek pada

penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari satu ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi yang merupakan guru di SLB YPAC Surabaya. Uji coba dilaksanakan guna memperoleh data terkait tingkat kelayakan dan kepraktisan dari media *flipbook* yang dikembangkan, berdasarkan aspek isi materi, kesesuaian sajian, bahasa, visual, dan penggunaan media.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran, kritik, dan komentar validator dan praktisi, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil penilaian angket menggunakan skala Likert. Angket ini diisi oleh masing-masing subjek, yakni ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Berikut ini adalah indikator kisi-kisi penilaian dan jumlah soal yang digunakan dalam uji kelayakan dan kepraktisan media *flipbook* panduan membuat poster menggunakan canva bagi peserta didik *cerebral palsy*:



Diagram 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Penilaian yang digunakan pada ahli media ialah instrumen berupa poin-poin pertanyaan yang terbagi ke dalam beberapa aspek. Pada indikator kualitas teknis, penilaian mencakup aspek kebergunaan, yang diukur melalui butir nomor 1 dan 2. Selanjutnya, pada indikator kualitas desain, terdapat dua sub-aspek yaitu: keterbacaan, yang terdiri dari butir nomor 3, 4, dan 5, serta kualitas tampilan/gambar yang terdiri dari butir nomor 6, 7, 8, 9, dan 10. Instrumen yang digunakan dalam angket ini mencakup beberapa pertanyaan antara lain: 1) kemudahan penggunaan *flipbook* oleh peserta didik, 2) kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna, 3) keterbacaan teks secara visual, 4) kejelasan huruf dan ukuran font, 5) kontras warna yang mempermudah membaca, 6) daya tarik visual dari elemen grafis, 7) kualitas dan resolusi gambar, 8) kelengkapan elemen visual penunjang, 9) konsistensi tata letak dan ilustrasi, dan 10) kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik *cerebral palsy*.

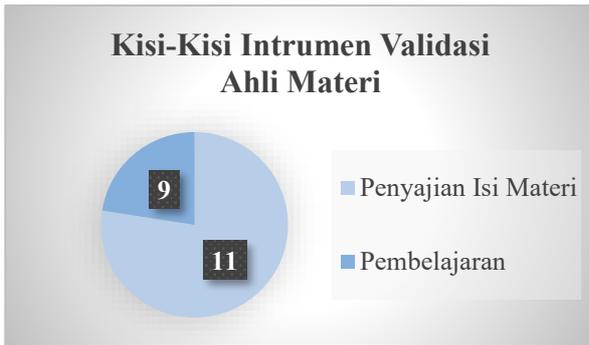


Diagram 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Penilaian yang digunakan pada ahli materi ialah instrumen berupa poin-poin pertanyaan di antaranya pada indikator penyajian isi materi meliputi: 1) ketepatan penyajian materi, 2) kelengkapan isi materi, dan 3) kemampuan materi dalam menarik perhatian peserta didik. Instrumen penelitian yang terdapat dalam angket ini mencakup beberapa butir pertanyaan, antara lain: 1) ketepatan materi dengan kompetensi yang dituju, 2) kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik cerebral palsy, 3) keterpahaman isi, 4) relevansi materi dengan konteks pembelajaran, 5) kejelasan penyampaian isi materi, 6) urutan penyajian materi yang sistematis, 7) daya tarik visual dalam penyajian materi, 8) kemudahan materi untuk dimengerti, 9) kelengkapan informasi yang disampaikan. Selanjutnya, pada aspek pembelajaran, indikator yang dinilai antara lain: 1) pemberian kesempatan belajar yang sesuai, 2) pemberian bantuan belajar melalui media flipbook, 3) kemampuan media dalam memotivasi peserta didik, 4) fleksibilitas instruksional yang ditawarkan media, 5) kualitas interaksi sosial dalam proses instruksional, 6) dampak penggunaan media terhadap keterlibatan peserta didik, serta 7) dampak positif terhadap guru dalam proses pembelajaran. Instrumen pada aspek ini mencakup beberapa butir pertanyaan, antara lain: 1) media memberikesempatan belajar mandiri, 2) media memberikan kemudahan dalam memberi bantuan belajar, 3) media memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, 4) media bersifat fleksibel dalam penggunaannya, 5) media memungkinkan adanya interaksi antara guru dan peserta didik, 6) media berdampak terhadap peningkatan pemahaman peserta didik, dan 7) media memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi.

Total butir pernyataan dalam angket praktisi ini berjumlah 20, yang mencerminkan evaluasi menyeluruh terhadap aspek isi materi dan kontribusi media *flipbook* dalam pembelajaran desain grafis bagi peserta didik *cerebral palsy*.



Diagram 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Oleh Praktisi

Penilaian yang digunakan pada praktisi ialah instrumen berupa poin-poin pertanyaan di antaranya pada aspek isi materi, indikator yang dinilai mencakup: 1) ketepatan materi (butir nomor 1, 2, 3, dan 4), 2) kelengkapan pada materi (butir nomor 5), dan 3) kemampuan materi dalam menarik minat dan perhatian peserta didik (butir nomor 6). Sementara itu, pada aspek kualitas media, indikator penilaian meliputi: 1) kebergunaan media dalam mendukung proses pembelajaran (butir nomor 7, 8, dan 9), serta 2) kualitas tampilan media yang mencerminkan estetika dan keterbacaan visual (butir nomor 10). Total butir pernyataan pada instrumen angket ini berjumlah 10 butir, yang dirancang untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan flipbook sebagai media pembelajaran bagi peserta didik *cerebral palsy*.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji seluruh angket instrumen menggunakan skala Likert dengan skala 4. Setiap alternatif jawaban dalam skala Likert akan diberikan skor atau bobot tertentu. Data berupa angka hasil perhitungan instrumen validitas diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dengan hasil persentase. Berikut ini skala pengukuran penelitian terhadap angket kuesioner menggunakan skala Likert yaitu skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Sehingga diperoleh hasil persentase dari penilaian masing-masing validator ahli. Selanjutnya skor yang diperoleh pada masing-masing angket akan diubah dalam bentuk persentase nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

(Akbar, 2017)

Berikut ini kategori kelayakan media yang diperoleh setelah data hasil persentase dihitung:

Tabel 1. Kriteria presentase kelayakan

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
71% - 85%	Layak
51% - 70%	Cukup Layak
0 - 50%	Kurang Layak

# Pengembangan Panduan Pembelajaran Desain Grafis Poster Berbasis Flipbook Canva Bagi Disabilitas Cerebral Palsy

Kriteria minimal yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk adalah kategori layak. Pada penelitian ini, media *flipbook* panduan dalam pembelajaran desain grafis membuat poster bagi peserta didik *cerebral palsy* dikatakan layak apabila skor yang didapatkan yakni  $\geq 70\%$  (Akbar, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

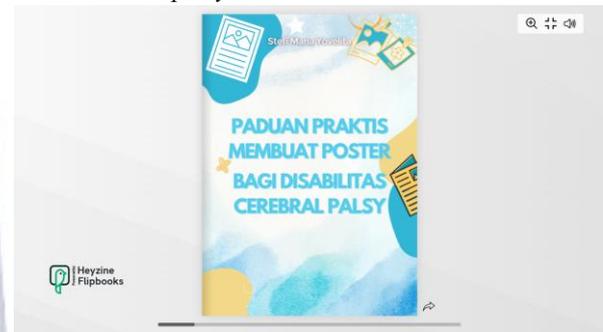
### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipbook* Desain Grafis Kreatif Panduan Praktis Membuat Poster dalam pembelajaran desain grafis bagi peserta didik *cerebral palsy* layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik kemampuan peserta didik *cerebral palsy*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun hanya dilaksanakan sampai pada tahap pengembangan (*development*).

Hasil analisis melalui observasi lapangan menunjukkan berbagai kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama terkait keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, minimnya pemanfaatan teknologi, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi desain grafis, khususnya dalam membuat produk media cetak seperti poster menggunakan canva. Selain itu, guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih bersifat umum dan belum secara khusus dirancang untuk peserta didik dengan keterbatasan motorik dan kognitif seperti *cerebral palsy*. Peserta didik juga mengalami kesulitan mengikuti instruksi secara verbal tanpa adanya bantuan visual yang jelas dan sistematis. Proses pembelajaran di SLB YPAC Surabaya sebagian besar masih didominasi oleh metode konvensional, yang kurang mendukung kebutuhan spesifik peserta didik *cerebral palsy*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, visual, interaktif, serta mudah dipahami dan diakses oleh peserta didik.

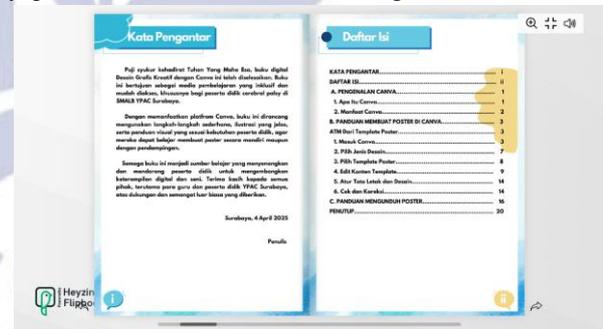
Tahap selanjutnya yaitu design atau perancangan produk. Tahap ini meliputi dua aspek utama, yaitu penyusunan materi pembelajaran dan perancangan media *flipbook*. Penyusunan materi dalam *flipbook* disesuaikan dengan capaian pembelajaran fase F Kurikulum Merdeka, khususnya pada kompetensi membuat desain produk media cetak (poster). Materi disusun secara sistematis dan bertahap mulai dari pengenalan canva, panduan membuat poster, hingga cara mengunduh hasil desain. Bahasa yang digunakan sederhana dan disertai dengan ilustrasi visual yang menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik *cerebral palsy*.

Sementara itu, perancangan media *flipbook* menggunakan aplikasi canva sebagai media utama untuk menyusun desain halaman. *Flipbook* ini terdiri dari enam bagian utama, yaitu cover, kata pengantar, daftar isi, isi materi, panduan mengunduh hasil desain, dan penutup. Setelah desain selesai, file disimpan dalam format PDF lalu dikonversi menggunakan platform *Heyzine* agar memiliki fungsi menyerupai buku digital dengan efek membalik halaman. Media ini dirancang agar dapat diakses secara daring, tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan, dan dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah, serta struktur yang sesuai dengan karakteristik peserta didik *cerebral palsy*.



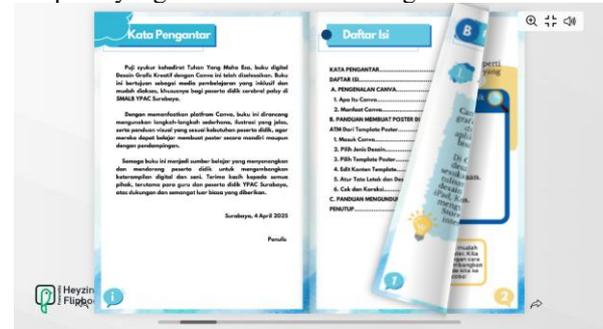
Tampilan Cover *Flipbook*

Gambar di atas merupakan tampilan *cover flipbook* Desain Grafis Kreatif Dengan Canva:



Tampilan Halaman *flipbook*

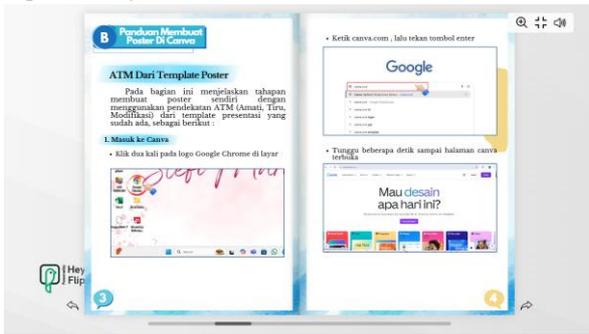
Pada gambar di atas merupakan tampilan dari salah satu halaman *flipbook* yang mana memiliki tampilan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan.



Tampilan Animasi

Pada gambar tersebut merupakan tampilan animasi yang terdapat pada *flipbook* berupa flip pada

saat membalikkan halaman buku yang seolah-olah seperti halnya membalikkan buku fisik.



Tampilan Materi

Pada gambar tersebut ditampilkan panduan langkah awal dalam membuat poster menggunakan canva dengan pendekatan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi). Materi ini menjelaskan secara visual cara masuk ke situs canva melalui google chrome, dimulai dari klik ikon browser, mengetikkan alamat canva.com, hingga halaman utama canva terbuka. Ilustrasi yang disajikan berupa tangkapan layar dan petunjuk berbentuk ikon serta tanda panah bertujuan memudahkan peserta didik, khususnya penyandang *cerebral palsy*, dalam mengikuti instruksi secara bertahap. Tampilan antarmuka canva yang sederhana dan berwarna juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Panduan Praktis Membuat Poster yang dapat akses pada tautan (link) berikut :

<https://heyzine.com/flip-book/08e16aad18.html>

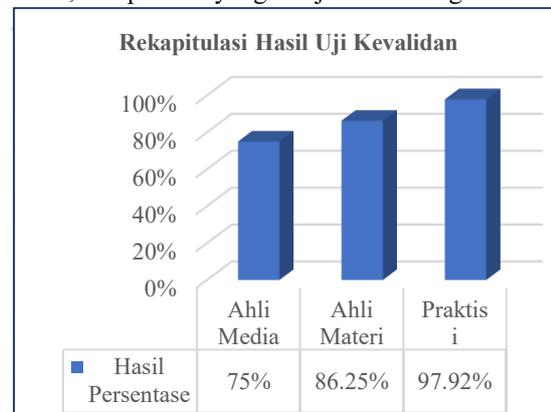
Dan barcode (QR code) :



Penyediaan dua bentuk akses ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam membuka dan menggunakan media melalui berbagai perangkat elektronik, seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Setelah melakukan akses melalui link atau QR code, akan menemukan tampilan dari setiap bagian media *flipbook*.

Hasil produk media pembelajaran berupa media *flipbook* Desain Grafis Kreatif Panduan Praktis Membuat Poster ini kemudian diuji kelayakan dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Ahli media yang terlibat yakni Dr. H. Pamuji, M.Kes yang merupakan dosen Pendidikan Luar Biasa (PLB) dari UNESA. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Diah

Anggraeny, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi Pendidikan Luar Biasa (PLB) dari UNESA yang mengampu peminatan tunadaksa. Hasil dari uji kelayakan media dan materi yang telah dilakukan, digunakan sebagai dasar penilaian terhadap hasil produk guna menentukan kelayakan media yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan pada peserta didik cerebral palsy dalam pembelajaran desain grafis. Selain uji kelayakan, juga dilakukan uji kepraktisan oleh praktisi di SLB YPAC Surabaya yang mengajar peserta didik *cerebral palsy*, yakni Ibu Uswatun Khasanah, S.Pd. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi yang disajikan dalam grafik.



Grafik 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Uji Kevalidan Media *Flipbook*

#### Pembahasan

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa flipbook panduan desain grafis poster yang layak dan praktis digunakan oleh peserta didik dengan *cerebral palsy*. Validasi ahli materi terhadap media *flipbook* ini memperoleh nilai 86,25%, tergolong dalam kategori sangat layak dengan beberapa saran untuk revisi minor. Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 75%, termasuk dalam kategori layak dengan catatan perbaikan pada aspek tampilan visual dan navigasi. Sementara itu, hasil uji kepraktisan oleh praktisi (guru SLB) mendapatkan nilai 97,5%, menunjukkan bahwa media tergolong sangat praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi signifikan.

Media *flipbook* ini dirancang untuk mendukung pembelajaran desain grafis yang adaptif dan aksesibel bagi peserta didik *cerebral palsy* yang mengalami hambatan motorik dan kognitif. Pembelajaran desain grafis melalui canva memungkinkan peserta didik menyalurkan kreativitas dengan meminimalisasi kebutuhan koordinasi motorik kompleks, yang selama ini menjadi hambatan utama dalam kegiatan belajar visual desain. *Flipbook* digital menyajikan langkah-langkah pembuatan poster secara visual, sistematis, dan interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep dan teknik desain secara lebih mudah dan menyenangkan (Agustina, 2023). Penelitian Anggono (2025) juga mendukung bahwa *flipbook*

interaktif meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman terhadap materi melalui penyajian yang komunikatif dan multimedia-rich.

Dalam konteks pendidikan inklusif, pendekatan pembelajaran visual melalui *flipbook* dapat membantu menjembatani kebutuhan kognitif dan motorik peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Boamah (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dan digital dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik berkebutuhan khusus, termasuk dalam konteks desain grafis. Lebih lanjut, Ibrahim (2021) menekankan pentingnya penyesuaian gaya belajar visual dan teknologi dalam pengembangan media untuk peserta didik dengan kebutuhan khusus, seperti tunarungu dan *cerebral palsy*.

Selain itu, penggunaan canva sebagai alat bantu dalam media pembelajaran ini sesuai dengan temuan Abdulla, (2023) yang menyebutkan bahwa canva mampu meningkatkan pemahaman materi dan kreativitas peserta didik melalui desain yang intuitif dan fleksibel. Dukungan visual yang kuat dalam Canva juga sejalan dengan hasil studi Affindy et al, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan performa menulis naratif dan motivasi belajar peserta didik.

Media flipbook juga memfasilitasi pengalaman belajar multimodal yang disarankan oleh Lam et al, (2024) melalui narasi visual yang memperkuat keterampilan literasi kritis dan kreatif peserta didik. Penelitian serupa oleh Shaaban et al, (2024) dan Säuberli et al, (2024) juga mendukung efektivitas penyederhanaan teks dan visualisasi dalam meningkatkan pemahaman bacaan serta kemampuan desain pada peserta didik dengan hambatan belajar.

Secara pedagogis, media ini dirancang dengan memperhatikan prinsip universal design for learning (UDL), yakni menyediakan berbagai representasi informasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi. *Flipbook* juga sejalan dengan pandangan Rivera et al. (2013) tentang pentingnya media visual dan interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dengan disabilitas intelektual atau fisik.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya sampai pada tahap development dari model ADDIE, belum mencakup implementation dan evaluation secara menyeluruh di kelas. Oleh karena itu, efektivitas jangka panjang terhadap hasil belajar peserta didik belum dapat disimpulkan sepenuhnya. Selain itu, aksesibilitas perangkat digital di beberapa SLB masih menjadi tantangan, serta beberapa guru memerlukan pelatihan khusus untuk mengoperasikan media secara optimal. Solusi untuk mengatasi keterbatasan tersebut, direkomendasikan pengembangan lanjutan yang melibatkan uji coba di kelas secara langsung dan pelatihan guru mengenai pemanfaatan media digital berbasis canva. *Flipbook* juga dapat dilengkapi dengan fitur audio-naratif dan dikembangkan dalam format offline agar dapat diakses tanpa koneksi internet.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *flipbook* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan inklusif bagi peserta didik *cerebral palsy*. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan alternatif media yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan panduan teknis yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain grafis peserta didik dengan kebutuhan khusus. Melalui pendekatan visual-konseptual yang disesuaikan, media ini tidak hanya mendukung capaian pembelajaran desain grafis, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemandirian peserta didik dalam mengekspresikan kreativitas mereka.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa panduan pembelajaran desain grafis poster berbasis *flipbook* layak digunakan bagi peserta didik *cerebral palsy*. Panduan ini dapat membantu peserta didik *cerebral palsy* dalam memahami langkah-langkah pembuatan desain poster secara lebih visual, sederhana, dan sistematis. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan alternatif media yang ramah disabilitas untuk meningkatkan pemahaman konsep desain grafis, partisipasi aktif, dan kreativitas peserta didik. Saran dari penelitian ini adalah agar media *flipbook* dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru sebagai pendukung pembelajaran keterampilan desain grafis, khususnya dalam topik pembuatan poster. Media ini juga dapat dijadikan referensi bagi pengembangan media sejenis yang lebih inovatif dan terintegrasi dengan teknologi digital lainnya di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Al-Nawaiseh, S. J., Alkasasbeh, W., & Al-Said, K. (2025). The effectiveness of using graphic design programs in enhancing visual thinking skills among educational technology students in Jordan. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(1), 1404-1411. <http://dx.doi.org/10.53894/ijirss.v8i1.4637>
- Ayuningtias, D. N., & Anistyasari, Y. (2021). Pengembangan Modul Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Bagi Siswa Kelas X Multimedia Untuk Pembelajaran Online Di SMK Negeri 1 Jabon. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(3), 119-127. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v6i3.45224>
- Abdulla, B. I. F. (2024). Unleashing creative potential: exploring the transformative impact of Canva on students' engagement and performance in writing. *Zanco Journal of*

*Pengembangan Panduan Pembelajaran Desain Grafis Poster Berbasis Flipbook Canva Bagi Disabilitas Cerebral Palsy*

- Human Sciences, 28(1), 192-218.  
<https://doi.org/10.21271/zjhs.28.1.14>
- Agustina, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas IV Di SDN 1 Tekenglagahan (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Anggono, W. A. S., & Setiawan, D. (2025). Development of a Heyzine Flipbook Media Integrated with Problem-Based Learning to Improve Natural and Social Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(1), 280-304.  
<http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa.v26i1.pp280-304>
- Critten, V., Messer, D., & Sheehy, K. (2019). Delays in the reading and spelling of children with cerebral palsy: Associations with phonological and visual processes. *Research in developmental disabilities*, 85, 131-142.  
<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2018.12.001>
- Affindy, N. R. R. B. M., Yunus, M. M., & Ismail, H. H. (2025). Utilizing Canva: Illustrative Content for Enhancing Writing Skills of Lower Secondary ESL Students. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(3), 4586-4599.  
<https://dx.doi.org/10.47772/IJRIS.2025.90300368>
- Boamah, A. (2021). The Deaf and Graphic Design Education: Figuring the Challenges of the Sign Language Interpreter. *American Journal of Art and Design*, 6(4), 122.  
<https://doi.org/10.11648/j.ajad.20210604.12>
- Belmonte-Darraz, S., Montoro, C. I., Andrade, N. C., Montoya, P., & Riquelme, I. (2021). Alteration of emotion knowledge and its relationship with emotion regulation and psychopathological behavior in children with cerebral palsy. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51, 1238-1248.  
<https://doi.org/10.1007/s10803-020-04605-1>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.  
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Désiron, J. C., & Schneider, S. (2024). Exploring the interplay of information relevance and colorfulness in multimedia learning. *Frontiers in Psychology*, 15, 1393113.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1393113>
- Gulati, Sheffali, dan Vishal Sondhi. 2018. "Cerebral Palsy: An Overview." *Indian Journal of Pediatrics* 85(11):1006  
<https://doi.org/10.1007/s12098-017-2475-1>
- Ibrahim, Z., Alias, N., DeWitt, D., Nordin, A. B., Jamaludin, K. A., & Zulnaidi, H. (2021). Development of a graphic design learning module for the Deaf and Hard-of-Hearing (DHH) students based on technology and learning style in Malaysian TVET institutions. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(5), 1923-1933.
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2023). CANVA as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1), 22-33
- Liu, Y. L. E., Lee, T. P., & Huang, Y. M. (2023). Enhancing university students' creative confidence, learning motivation, and team creative performance in design thinking using a digital visual collaborative environment. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101388.  
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101388>
- Lam, K. Y., & Putri, E. W. (2024). A study on the affordances of digital fairy-tale rewriting: A critical literacy approach to digital multimodal composing. *System*, 127, 103536.  
<https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103536>
- Oktafiolita, S., Sartinah, E. P., & Murtadlo, M. (2025). Development of Digital Peer Based Pocket Book on Social Behavior of Cerebral Palsy Disability. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 15(1), 1-10.  
<https://doi.org/10.37630/jpi.v15i1.2444>
- Padinga, E. S., Rahma, H. M., Manalu, I. P., Mudmainah, I. T., Hermawan, M. T., Handoko, M. F., & Sanjaya, R. (2024). *Panduan Praktis Canva AI*. SIEGA Publisher.
- Paul, S., Nahar, A., Bhagawati, M., & Kunwar, A. J. (2022). A review on recent advances of cerebral palsy. *Oxidative medicine and cellular longevity*, 2022(1), 2622310.  
<https://doi.org/10.1155/2022/2622310>
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk buku digital interaktif berbasis flipbook bagi mahasiswa teknik mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1-10.
- Rivera, C. J., Spooner, F., Wood, C. L., & Hicks, S. C. (2013). Multimedia Shared Stories for Diverse Learners with Moderate Intellectual Disability. *Journal of Special Education Technology*, 28(4), 53-68.  
<https://doi.org/10.1177/016264341302800405>
- Säuberli, A., Holzknecht, F., Haller, P., Deilen, S., Schiffli, L., Hansen-Schirra, S., & Ebling, S. (2024). Digital Comprehensibility Assessment of Simplified Texts among

*Pengembangan Panduan Pembelajaran Desain Grafis Poster Berbasis Flipbook Canva Bagi Disabilitas Cerebral Palsy*

- Persons with Intellectual Disabilities. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–11. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642570>
- Shaaban, T. S., & Mohamed, A. M. (2024). Exploring the effectiveness of augmented reality technology on reading comprehension skills among early childhood pupils with learning disabilities. *Journal of Computers in Education*, 11(2), 423–444. <https://doi.org/10.1007/s40692-023-00269-9>
- Sitorus, F., & Wagino. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(4).
- Susilo, D. R., Wiyanarti, E., Mulyana, A., & Darmawan, W. (2025). Innovation in Digital based History Learning through Flipbooks for Elementary School Students in Lembang District. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 9(1), 16-24. <https://doi.org/10.22460/pej.v9i1.5321>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Wibowo, H. S. (2023). *Canva: Panduan Lengkap untuk Desain Grafis dengan Cepat dan Mudah*. Tiram Media

