

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif dan optimal. Media ini berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Melalui media pembelajaran, pesan atau informasi dapat disampaikan dengan lebih jelas serta mampu merangsang perhatian, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang aktif dan bermakna (Aisyah Fadilah et al., 2023).

Menurut Harsiwi, (2020) karakteristik utama dari media pembelajaran adalah peserta didik tidak hanya sekadar memperhatikan penyajian materi, melainkan secara aktif diajak dan diarahkan untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut (Teni Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan segala sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih terencana, sistematis, dan terstruktur, sehingga guru dapat mempersiapkan materi dengan lebih optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru dan peserta didik untuk berkreasi dalam mengembangkan media belajar. Media pembelajaran juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari. (Munisah¹, 2020). Media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar, sekaligus berperan dalam membentuk suasana, keadaan, dan lingkungan pembelajaran yang telah disusun oleh guru. (Sapriyah, 2019)

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran menurut (Miftah, 2013) adalah sebagai berikut

1) Mengubah titik berat pendidikan formal

Media pembelajaran berfungsi mengalihkan pembelajaran yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret, serta dari yang sebelumnya teoritis menjadi lebih fungsional dan praktis.

2) Membangkitkan motivasi belajar

Media berperan sebagai motivasi ekstrinsik bagi peserta didik karena penggunaannya membuat pembelajaran lebih menarik dan mampu memusatkan perhatian pebelajar.

3) Memberikan kejelasan

Media pembelajaran membantu memperjelas pengetahuan dan pengalaman peserta didik sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami.

4) Memberikan stimulasi belajar

Media berfungsi merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Rasa ingin tahu tersebut perlu ditumbuhkan dan dipelihara melalui penyediaan media pembelajaran yang sesuai.

Menurut Hasan et al.,(2021) Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang dapat diterapkan baik pada pembelajaran individual, kelompok kecil, maupun kelompok besar.

1) Menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Media dapat diwujudkan melalui kegiatan yang bersifat hiburan, seperti drama, sehingga mampu menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk bertindak atau berpartisipasi.

2) Sebagai sarana penyampaian informasi.

Media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik dalam bentuk yang bersifat umum, seperti pengantar materi, ringkasan, laporan singkat, atau pengetahuan awal. Penyajian informasi ini dapat dikemas secara menarik melalui hiburan, drama, maupun teknik motivasi.

3) Berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran.

Media berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar dengan melibatkan peserta didik secara aktif, baik secara mental maupun melalui

kegiatan nyata, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan beragam pendapat tersebut fungsi media pembelajaran pada dasarnya dapat disimpulkan sebagai media penghubung dalam penyampaian informasi, upaya untuk mengurangi kendala selama proses pembelajaran, sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengajar guru, serta alat untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial, terutama dalam menentukan media yang sesuai untuk menyampaikan materi pada suatu bidang studi tertentu. (Ilyasa, 2018) Pemilihan media pembelajaran sering kali disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menguasai serta mengaplikasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat menentukan media pembelajaran secara tepat, guru perlu memperhatikan sejumlah kriteria, di antaranya jumlah peserta didik sebagai sasaran **(kelompok kecil, sedang, atau besar)**, lokasi pelaksanaan pembelajaran **(di dalam kelas atau di ruang terbuka)**, kesesuaian jenis media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik serta tingkat kemudahan dalam penggunaannya, serta pertimbangan biaya yang dikeluarkan **(besar atau kecil)** dibandingkan dengan manfaat atau hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik.

Menurut (Miftah & Nur Rokhman, 2022) Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang dianggap penting oleh penulis untuk diperhatikan oleh guru adalah sebagai berikut.

1) **Tujuan pembelajaran**

Yaitu media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik.

2) **Konten atau isi materi**

Artinya media pembelajaran harus mengacu pada tujuan pembelajaran khusus serta selaras dengan materi dan kurikulum yang berlaku.

3) **Ketersediaan media**

Yaitu guru memanfaatkan media pembelajaran berdasarkan ketersediaannya di sekolah atau di pasaran.

4) **Kemampuan pengembangan media**

Yaitu guru dapat merancang dan mengembangkan sendiri media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

5) **Fleksibilitas**

Yaitu kesesuaian media dengan kondisi, situasi, dan lingkungan pembelajaran.

6) **Daya tahan**

Artinya media pembelajaran yang baik dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama.

7) **Efektivitas biaya**

Yaitu pertimbangan antara biaya yang dikeluarkan dengan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

8) **Kesesuaian pesan**

Yaitu pesan yang disampaikan melalui media harus sesuai dan mendukung materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

Menurut (Wahyuni, 2018) ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu :

1) Kesesuaian materi pembelajaran

Media yang dipilih harus selaras dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Sebagai contoh, apabila pendidik ingin mengajarkan langkah-langkah menyalakan komputer, maka media yang digunakan perlu menampilkan tahapan tersebut secara jelas dan runtut agar mudah dipahami oleh peserta didik.

2) Tingkat Kesulitan Media

Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik. Media yang tersedia di sekolah sering kali terbatas pada buku dan papan tulis. Namun, pada buku pelajaran, khususnya mata pelajaran TIK, gambar dan penjelasan yang disajikan terkadang kurang jelas, kalimatnya terlalu panjang, dan sulit dipahami. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan atau menyediakan media tambahan yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3) Biaya

Faktor biaya menjadi salah satu pertimbangan penting dalam pemilihan media. Guru sebaiknya tidak memilih media yang mahal apabila tidak memberikan manfaat yang optimal. Media dengan biaya relatif rendah tetapi memiliki nilai guna tinggi lebih dianjurkan karena dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara efektif.

4) Ketersediaan Media

Ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah juga perlu diperhatikan. Di sekolah dengan fasilitas terbatas, guru harus mampu menyesuaikan pilihan media. Misalnya, ketika sekolah tidak memiliki komputer, guru dapat menggunakan media alternatif seperti gambar atau ilustrasi langkah-langkah menyalakan komputer yang digambar di papan tulis.

5) Kualitas Teknis Media

Media pembelajaran yang baik harus didukung oleh kualitas teknis yang memadai. Media dengan kualitas teknis yang baik dapat digunakan secara berulang dan relevan untuk berbagai materi pembelajaran, sehingga mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran merupakan aspek penting yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, jumlah sasaran, serta situasi dan kondisi pembelajaran. Selain itu, guru perlu mempertimbangkan ketersediaan media, kemudahan penggunaan,

fleksibilitas, daya tahan, kualitas teknis, dan efektivitas biaya agar media yang digunakan benar-benar memberikan manfaat yang optimal. Dengan memperhatikan berbagai kriteria tersebut, guru diharapkan mampu memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang tepat, relevan, dan efektif sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Jenis-Jenis Media

Menurut pendapat (Yaumi, 2021)&(Susanti, 2017) media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis,yaitu

1) Media Visual

Media visual merupakan alat atau sumber belajar yang memuat pesan dan informasi, khususnya materi pelajaran, yang disajikan secara menarik dan kreatif serta dimanfaatkan melalui indera penglihatan. Media ini bertujuan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan visual. Adapun contoh media visual antara lain gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, serta peta atau globe.

2) Media Audio

Media audio atau **media dengar** merupakan jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang memuat pesan maupun materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif. Media ini digunakan dengan mengandalkan **indra pendengaran** sebagai sarana utama dalam proses penerimaan informasi. Oleh karena itu, media audio hanya menyajikan materi dalam bentuk **suara**, tanpa

dukungan unsur visual. Adapun macam-macam media audio antara lain **laboratorium bahasa, radio, serta alat perekam pita magnetik.**

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran atau sumber belajar yang menyajikan pesan maupun materi pelajaran secara menarik dan kreatif dengan memadukan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini menampilkan unsur suara dan gambar secara bersamaan. Media audio visual dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

- a) **Audio visual murni**, di mana unsur suara dan gambar berasal dari satu sumber yang sama, seperti televisi, video, dan film bersuara. Selain itu, terdapat
- b) **Audio visual tidak murni**, yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, contohnya film bingkai yang disertai suara.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ketiga jenis media tersebut memiliki karakteristik dan fungsi masing-masing yang dapat dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.

e. Manfaat Media

Menurut (Aisyah Fadilah et al., 2023) manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1) **Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.**

Melalui penggunaan media pembelajaran, perbedaan penafsiran guru terhadap suatu materi dapat diminimalkan, sehingga informasi yang disampaikan kepada siswa menjadi lebih sama, jelas, dan seragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran mampu menyajikan informasi melalui unsur suara dan gambar, sehingga konsep, prinsip, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dapat dijelaskan secara lebih konkret, jelas, dan mudah dipahami.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media yang dirancang dan digunakan dengan tepat dapat mendorong terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah dari guru ke siswa.

4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi secara lebih ringkas dan efektif, sehingga waktu yang terbatas dapat digunakan secara lebih efisien tanpa mengurangi pemahaman siswa.

5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi proses belajar, tetapi juga membantu siswa memahami dan menyerap materi secara lebih mendalam dan menyeluruh.

6) Proses pembelajaran dapat terjadi di manapun dan kapanpun.

Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, sehingga siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan

kebutuhan dan kondisi mereka tanpa selalu bergantung pada kehadiran guru.

7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, membuat pembelajaran lebih menarik, serta mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif dalam proses belajar.

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan pemanfaatan media pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi lebih fokus pada pemberian motivasi, bimbingan, penyajian informasi yang bermakna, serta mengarahkan aktivitas belajar siswa agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Menurut (Munisah1, 2020) media dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Menarik perhatian siswa, yaitu melalui tampilan gambar, tulisan, atau suara yang mampu memusatkan fokus siswa pada pembelajaran.
- 2) Membantu mengingat kembali materi sebelumnya, sehingga pengetahuan lama dapat dikaitkan dengan materi baru.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, agar arah dan capaian pembelajaran lebih jelas.
- 4) Menyampaikan materi atau isi pembelajaran baru, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

- 5) Mendukung pembelajaran melalui contoh dan perluasan wawasan, dengan menghadirkan objek atau peristiwa dunia nyata ke dalam kelas.
- 6) Mendorong respon dan keterlibatan siswa, melalui penyampaian informasi dan pemberian pertanyaan.
- 7) Memberikan umpan balik (feedback) terhadap proses dan hasil belajar siswa.
- 8) Meningkatkan daya ingat dan transfer belajar, karena media membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret.
- 9) Menilai kinerja siswa, karena media dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa **media pembelajaran memberikan manfaat besar dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.** Media membantu menyeragamkan penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien, serta meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan sikap positif siswa terhadap belajar. Selain itu, media memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel, mendorong keterlibatan aktif siswa, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, serta membantu guru berperan lebih produktif sebagai fasilitator, pembimbing, dan evaluator dalam proses pembelajaran.

2. *Flipbook* Digital

a. Pengertian *Flipbook* Digital

Flipbook digital merupakan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan memuat materi dalam bentuk teks, objek visual, serta audio yang disajikan dalam format digital. Media ini dilengkapi dengan unsur multimedia sehingga mampu meningkatkan interaksi antara pengguna dan media pembelajaran.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan (Sari & Ahmad, 2021) yaitu :

- 1) Media *flipbook* digital yang dikembangkan membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran serta meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.
- 2) Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, Peningkatan tersebut diperkuat oleh pendapat guru yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat jelas antara pembelajaran yang menggunakan media *flipbook* digital dan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa media.

Dengan demikian, penerapan media *flipbook* digital sebagai inovasi pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta memberikan manfaat yang besar bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Karakteristik *Flipbook* Digital

Berikut karakteristik bahan ajar **flipbook digital** menurut (Anggraini et al 2024).

- 1) Menampilkan efek membalik halaman sehingga memberikan kesan seperti membaca buku cetak.
- 2) Mendukung penyematan gambar sebagai pendukung penyajian materi.
- 3) Dapat dipadukan dengan animasi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran.
- 4) Memungkinkan integrasi video guna memperkaya pengalaman belajar siswa.

- 5) Dapat dilengkapi dengan unsur audio atau musik sebagai pendukung materi.
- 6) Memiliki fitur pencarian yang memudahkan pengguna dalam menemukan informasi tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital merupakan bahan ajar berbasis teknologi yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian yang interaktif dan mudah digunakan. Media ini membantu siswa belajar secara lebih efektif karena mampu menggabungkan berbagai unsur pendukung serta menyediakan kemudahan dalam mengakses dan menemukan informasi, sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih optimal.

c. Manfaat *Flipbook* Digital

Manfaat media pembelajaran *flipbook* digital dalam kegiatan pembelajaran menurut (Setiadi et al., 2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman belajar seolah-olah membuka buku secara langsung melalui tampilan dan efek suara yang mendukung.
- 2) Membantu melengkapi materi pembelajaran karena dapat dipadukan dengan video dari berbagai sumber.
- 3) Meningkatkan ketertarikan dan kesenangan siswa dalam belajar melalui penggunaan animasi yang menarik.
- 4) Memudahkan siswa dalam menemukan materi yang dibutuhkan melalui fasilitas pencarian.
- 5) Menyajikan materi pembelajaran secara lebih lengkap karena dapat dikombinasikan dengan gambar dan musik pendukung.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* digital berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui tampilan yang interaktif, animasi, serta dukungan audio dan visual. Selain itu, kemudahan akses dan kelengkapan fitur yang dimiliki *flipbook* digital membantu siswa belajar secara lebih mandiri dan efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook* Digital

Menurut hasil penelitian (Sumartini, 2022) **Kelebihan media *flipbook* digital yaitu:**

1. Memiliki tampilan visual yang menarik karena menyajikan efek membalik halaman menyerupai buku cetak, namun dalam bentuk digital.
2. Materi pembelajaran disajikan secara ringkas, jelas, dan padat sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran.
3. Dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung yang relevan untuk memperkuat dan memperjelas penyampaian materi.
4. Bersifat praktis dan fleksibel karena mudah diakses serta dapat dibawa dan digunakan di mana saja.

5. Dapat dipelajari kapan pun sesuai dengan kebutuhan dan waktu belajar peserta didik.

Adapun kekurangan media flipbook digital yaitu :

1. Penggunaannya memerlukan koneksi internet karena *flipbook* hanya dapat diakses secara daring, baik melalui jaringan WiFi maupun paket data.
2. Aplikasi *flipbook* yang digunakan merupakan versi gratis (free), sehingga saat diakses sering muncul iklan yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna dalam mempelajari bahan ajar.

Menurut (Juliani & Ibrahim, 2023) Media pembelajaran flipbook memiliki beberapa kelebihan, yaitu mampu menyajikan materi pembelajaran secara singkat, padat, dan mudah dipahami, dapat digunakan secara fleksibel di berbagai tempat, bersifat praktis, serta mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, media flipbook dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih efektif, ringkas, jelas, mudah diakses, serta nyaman digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Salsabila & Safitri, 2023) Media flipbook juga memiliki beberapa kekurangan, salah satunya yaitu penggunaannya membutuhkan dukungan fasilitas yang memadai di sekolah serta kemampuan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar dapat dimanfaatkan secara optimal

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook digital memiliki berbagai kelebihan, seperti penyajian materi yang menarik, ringkas, jelas, dilengkapi gambar pendukung, praktis, fleksibel, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu bergantung pada koneksi internet, adanya gangguan iklan pada versi gratis, serta memerlukan fasilitas yang memadai dan keterampilan TIK dari guru maupun siswa agar dapat digunakan secara optimal.

3. Platform Pendukung Media Pembelajaran *Flipbook* Digital

a. *Canva*

Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses oleh berbagai kalangan. Melalui beragam fitur, template, serta elemen desain yang tersedia, *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai karya visual menarik, seperti poster, presentasi, kartu ucapan, dan media visual lainnya. Dalam bidang pendidikan, *Canva* berperan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan literasi visual peserta didik. (Susanto et al., 2025)

Menurut (Gellysa Urva et al., 2024) pengenalan *Canva* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa tujuan penting, yaitu sebagai berikut:

1) Memperkenalkan teknologi desain grafis dan keterampilan visual.

Melalui penggunaan Canva, siswa diperkenalkan pada teknologi desain grafis serta keterampilan teknologi yang relevan dengan perkembangan era digital. Keterampilan ini penting untuk melatih kemampuan komunikasi visual yang dibutuhkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

2) Meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

3) Mengembangkan kreativitas siswa

Pengenalan Canva di sekolah dasar dapat membantu membangun dasar kreativitas yang kuat. Melalui kegiatan eksplorasi dan percobaan dalam membuat desain grafis, siswa dapat mengasah kreativitas serta belajar menyajikan informasi secara menarik dan bervariasi.

4) Menumbuhkan keterampilan penggunaan teknologi digital

Kemampuan dalam menggunakan teknologi dan alat digital merupakan keterampilan penting di era modern. Melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, siswa tidak hanya memahami materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk digunakan di sekolah dasar. Kemudahan penggunaan serta kelengkapan fitur visual yang dimiliki Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan

bermakna bagi siswa. Melalui pemanfaatan Canva, siswa tidak hanya didorong untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta keterampilan digital yang penting sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.

b. Wordwall

Aplikasi *Wordwall* adalah platform berbasis website yang banyak dimanfaatkan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang dapat diisi dengan materi maupun dirancang menjadi soal-soal pembelajaran. Penyajian materi dan soal dapat dikemas dalam beragam bentuk, seperti menjodohkan, mengelompokkan, hingga soal berbentuk esai. Wordwall juga menyajikan aktivitas berbasis permainan yang dapat memuat gambar, diagram, maupun objek visual lainnya sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain mudah diakses oleh siswa, penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif membantu guru dalam memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung peningkatan hasil belajar. (Lubis & Nuriadin, 2022)

Terkait penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran, aplikasi ini telah diteliti oleh, (Marhaeni et al., 2023) melalui penelitian yang berjudul “*Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan Wordwall dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Media ini bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan serta diterapkan dalam berbagai

mata pelajaran. Selain itu, Wordwall memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mendorong kreativitas, serta meningkatkan minat belajar siswa.

Meskipun demikian, *Wordwall* juga memiliki beberapa kekurangan, seperti membutuhkan waktu dalam proses pembuatannya dan hanya berfungsi sebagai media visual. Namun, kekurangan tersebut relatif tidak menjadi kendala yang berarti, mengingat manfaat dan kelebihan yang ditawarkan jauh lebih dominan.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Menurut (Sari, L, A., 2021) Pendidikan Pancasila merupakan landasan penting dalam kehidupan setiap warga negara karena berfungsi sebagai pedoman dalam bersikap dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu disertai dengan contoh-contoh nyata yang dapat diaplikasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran secara konkret harus dilakukan secara terencana dan rasional agar peserta didik memperoleh pemahaman melalui peristiwa serta fakta yang ada di lingkungan sekitar mereka .

Sejalan dengan pendapat (Akhyar & Dewi 2022) Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan membentuk warga negara yang berkarakter baik, memiliki pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta berjiwa nasional. Pendidikan ini dapat diberikan sejak anak menempuh pendidikan di

sekolah dasar. Hal tersebut karena siswa sekolah dasar berada pada masa perkembangan intelektual.

Sesuai dengan pendapat Jean Piaget dalam penelitian (Rahmalia 2022) anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif ketiga, yaitu tahap concrete operational. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir secara logis dan konkret. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai Pancasila sejak sekolah dasar diharapkan dapat tertanam kuat dalam diri siswa dan berkembang seiring waktu, sehingga mampu membentuk cara berpikir serta melahirkan gagasan-gagasan positif di masa mendatang.

Berdasarkan pendapat tersebut, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter siswa melalui penanaman nilai-nilai Pancasila secara konkret dan kontekstual. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret siswa SD, sehingga pembelajaran yang disertai contoh nyata diharapkan mampu menanamkan nilai Pancasila secara kuat dan berkelanjutan dalam kehidupan siswa.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk peserta didik sebagai warga negara yang demokratis, cinta tanah air, serta memiliki kompetensi yang mendukung terwujudnya warga negara yang cerdas, terampil, dan mampu bersaing di tingkat internasional. Hal tersebut terjadi karena setiap nilai yang terdapat dalam sila-sila Pancasila mengandung nilai-nilai luhur yang perlu ditanamkan pada diri setiap individu (Apriani et al., 2022). Adapun pendapat (Rahmalia., 2025) Menjelaskan Secara umum, tujuan pembelajaran Pendidikan

Pancasila adalah menumbuhkan wawasan dan kesadaran berbangsa dan bernegara, sikap serta perilaku cinta tanah air yang berlandaskan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, dan ketahanan nasional, khususnya bagi peserta didik yang sedang mempelajari dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, tujuan pembelajaran ini harus selaras dan mendukung pencapaian pendidikan nasional. Secara khusus, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila menekankan pembinaan moral peserta didik yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

a. Karakteristik Kognitif Siswa SD

Peserta didik kelas III sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yaitu sekitar usia 7–11 tahun. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru perlu menggunakan media atau alat peraga yang bersifat nyata dan mudah dipahami secara logis. Pemahaman konsep akan lebih mudah terbentuk apabila siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar serta aktif menemukan pengetahuan melalui pengalaman yang mereka lakukan sendiri. (Destrinelli et al., 2018) Berdasarkan teori kognitif Piaget, sebagaimana dikemukakan dalam penelitian (Hikmawati, 2018) anak usia sekolah dasar berada pada tahap **operasional konkret**. Pada tahap ini, aktivitas berpikir anak lebih terarah pada objek-objek yang bersifat nyata serta pengalaman atau peristiwa yang pernah dialaminya. Piaget menjelaskan bahwa operasi merupakan hubungan logis antar konsep atau skema yang dimiliki individu. Sementara itu, operasi konkret merujuk pada aktivitas mental yang berfokus pada objek dan peristiwa yang nyata

serta dapat diamati dan diukur secara langsung. Dengan demikian, anak usia sekolah dasar telah mampu berpikir secara logis dalam memahami hubungan sebab dan akibat serta mulai mengenali berbagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapinya.

Menurut Piaget, anak-anak yang berada pada tahap **operasional konkret** (usia sekolah dasar) telah mampu memahami **konservasi**, yaitu kemampuan untuk memperhatikan dan menghubungkan beberapa aspek dari suatu objek atau peristiwa secara bersamaan. Kemampuan ini muncul karena pada tahap ini anak telah mengembangkan tiga jenis proses berpikir yang disebut **operasi**, yaitu sebagai berikut:

1) **Negasi (Negation)**

Pada tahap praoperasional, anak cenderung hanya memperhatikan keadaan awal dan akhir suatu rangkaian benda tanpa memahami proses yang terjadi di antaranya. Namun, pada tahap operasional konkret, anak mulai mampu memahami tahapan atau perubahan yang berlangsung di tengah proses tersebut serta hubungan antara kondisi awal dan akhirnya.

2) **Hubungan Timbal Balik (Resiprokas)**

Anak mulai menyadari bahwa perubahan pada suatu susunan benda akan memengaruhi aspek lain. Misalnya, ketika deretan benda menjadi lebih panjang, anak memahami bahwa jarak antar benda menjadi lebih renggang, meskipun jumlah benda tetap sama.

3) **Identitas**

Pada usia sekolah dasar, anak telah mampu mengenali dan menghitung jumlah benda dalam suatu deretan. Oleh karena itu, meskipun susunan benda diubah atau dipindahkan, anak tetap memahami bahwa jumlah benda tersebut tidak berubah.

b. Karakteristik Belajar Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik peserta didik perlu dipahami oleh pendidik karena dapat menjadi dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Pemahaman tersebut membantu pendidik dalam merancang metode, teknik, serta prosedur pengajaran yang sesuai agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran.(Septianti&Afiani,2020). Dengan demikian, strategi dan metode pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan.(Widiyani et al., 2024)

Menurut (Jamaludin., 2023) karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar antara lain sebagai berikut.

1) Belajar Bermakna

Siswa memiliki karakteristik belajar yang cenderung bermakna apabila informasi baru yang diperoleh dapat dihubungkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimilikinya. Proses belajar tidak hanya terbatas pada kegiatan menghafal fakta atau konsep, tetapi melibatkan kemampuan siswa dalam mengaitkan berbagai konsep sehingga terbentuk pemahaman yang utuh. Melalui pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung serta

penggunaan berbagai indera, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama.

2) **Belajar Secara Tematik**

Siswa memiliki karakteristik belajar yang bersifat tematik, yaitu belajar melalui keterpaduan berbagai konsep dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan melalui suatu tema. Pembelajaran dengan pendekatan tematik membantu siswa memahami materi secara lebih menyeluruh, kontekstual, dan bermakna karena materi pembelajaran disajikan sesuai dengan pengalaman dan lingkungan belajar siswa.

Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila menurut (Munthe et al., 2023) yaitu untuk membentuk peserta didik agar mampu:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam menyikapi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kewarganegaraan.
2. Berperan aktif dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara secara berkualitas, bertanggung jawab, serta mampu mengambil tindakan yang cerdas.
3. Mengembangkan diri secara positif dan demokratis dengan berlandaskan nilai-nilai karakter masyarakat Indonesia sehingga mampu hidup berdampingan dengan bangsa lain.

4. Menjalin hubungan dan berkomunikasi dengan bangsa-bangsa lain dalam kehidupan global melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yaitu tahap ketika siswa mulai mampu berpikir secara logis melalui pengalaman nyata, memahami hubungan sebab akibat, serta menemukan alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini, proses belajar akan lebih efektif apabila dikaitkan dengan pengalaman langsung dan pembelajaran yang bermakna. Selain itu, karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung membutuhkan keterkaitan antara konsep baru dengan pengalaman yang telah dimiliki serta pembelajaran secara tematik mendukung tercapainya tujuan Pendidikan Pancasila, yaitu membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, bertanggung jawab, demokratis, serta memiliki kemampuan berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

B. Kajian Relevan

Adapun hasil penelitian relevan sebelumnya dalam penelitian ini adalah

1. (Chaerunnisa & Iskandar, 2024) *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Jakarta Timur*
Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 14, Nomor 02,

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran flipbook digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SD dengan

materi “Keragaman Suku Bangsa dan Budaya”. Media dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang memuat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, gambar, video, serta latihan soal yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media flipbook dirancang untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya, menumbuhkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta menerapkan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memperoleh persentase 96%, ahli bahasa 92%, dan ahli media 83% dengan kategori layak digunakan. Keefektifan media diuji melalui pre-test dan post-test. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dari rata-rata skor 65,3 sebelum penggunaan media menjadi 89,8 setelah penggunaan flipbook digital. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook digital dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

2. (Prameswari et al., 2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun*. Volume VI, Nomor2.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran flipbook digital untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Media flipbook dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang memuat teks, gambar, audio, video, serta latihan soal dengan penyajian materi yang sistematis dan menarik. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami

keberagaman budaya Indonesia serta menanamkan nilai toleransi dan sikap menghargai perbedaan.

Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil masing-masing sebesar 91% dalam kategori sangat valid. Respon guru memperoleh persentase 92% dan respon siswa sebesar 84%, sehingga media dinyatakan layak digunakan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Dengan demikian, media flipbook digital efektif digunakan sebagai pendukung pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

3. (Khasanah & Setyasto, 2026)*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbantuan Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V SD Negeri Tunjungtejo* Volume 9, Nomor2.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V. Materi pembelajaran disajikan secara menarik dan interaktif melalui perpaduan teks, gambar ilustrasi, penjelasan budaya, serta visualisasi objek budaya dalam bentuk 3D yang didukung oleh teknologi Augmented Reality.

Penilaian kelayakan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan

ahli media. Hasil validasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan media terlihat dari hasil angket respons guru sebesar 97% dan respons peserta didik sebesar 90% yang menunjukkan tanggapan sangat positif. Selain itu, pengujian efektivitas menunjukkan bahwa media *flipbook* berbantuan AR dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan melalui hasil uji-t dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) serta nilai N-gain sebesar 0,91 dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media *flipbook* berbantuan Augmented Reality dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku pada kelas V SD.

4. (Astiya et al., 2026) *Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.*

Volume 7 No, 1.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan modul pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dirancang sebagai bahan ajar digital yang mendukung proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul memperoleh rata-rata skor dari ahli materi sebesar 3,12 dan ahli media sebesar 3,23 dengan kategori layak digunakan. Selain itu, hasil respons pengguna menunjukkan penilaian positif, yaitu rata-rata skor guru sebesar 3,26 dan peserta didik sebesar 3,28 yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, modul pembelajaran digital

Pendidikan Pancasila dinyatakan layak dan efektif dalam mendukung peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

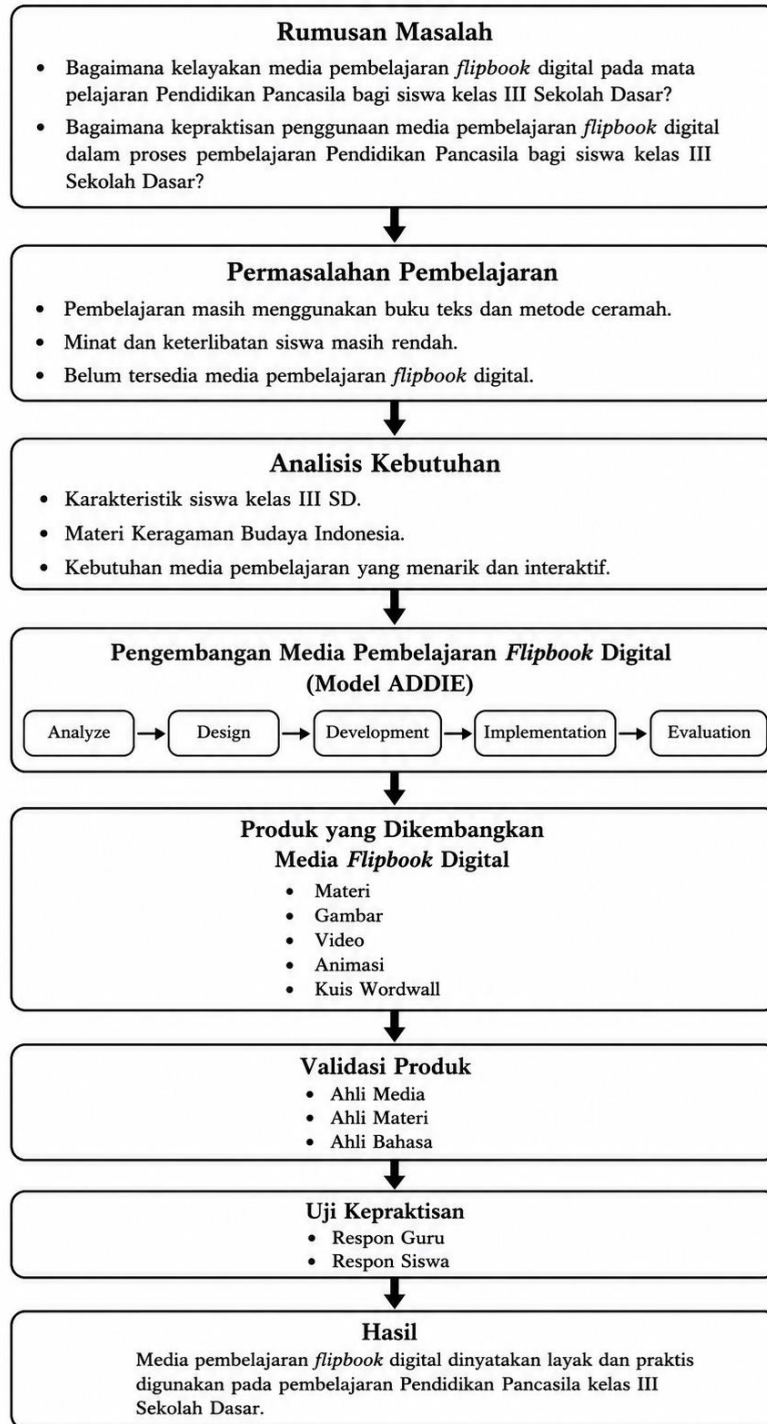
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk memahami alur pemikiran peneliti dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan kondisi awal di sekolah dasar, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III. Permasalahan tersebut antara lain masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila, sikap hidup bermasyarakat, dan perilaku sesuai norma. Padahal, siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif agar materi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya melalui media pembelajaran *flipbook* digital. Media *flipbook* digital memungkinkan penyajian materi Pendidikan Pancasila dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Penggunaan media *flipbook* digital diharapkan mampu

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran flipbook digital dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran), *Design* (perancangan media flipbook digital), *Development* (pengembangan dan pembuatan media flipbook), *Implementation* (penerapan media dalam proses pembelajaran), dan *Evaluation* (evaluasi untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media). Melalui tahapan-tahapan tersebut, diharapkan media pembelajaran flipbook digital yang dikembangkan layak digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar.



Gambar 3.1. Keradngka Berpikir.