

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah mencatat kurikulum pendidikan nasional telah berulang kali mengalami perubahan dan sudah terjadi sejak tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, dan 2004, 2006 serta 2013. Kemudian muncul perubahan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar.¹ Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang saat ini diaplikasikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, kurikulum merdeka belajar memberikan kebebasan pada sekolah untuk bebas memilih jenis pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolahnya. Kurikulum merdeka menjadi salah satu langkah awal dalam mendukung terwujudnya tujuan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan kutipan pada pasal 40 ayat 4 mengalami perubahan tentang standar nasional pendidikan yang tertuang dalam PP nomor 4 tahun 2022 dinyatakan bahwa mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) pada kurikulum merdeka diubah menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila tapi masih dengan muatan yang sama dengan mata pelajaran sebelumnya.² Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang mengandung lima sila sebagai pedoman hidup bagi seluruh rakyat Indonesia

¹ Kandia, I. W. (2023). Sejarah Perjalanan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Di Indonesia. *JOCER: Journal of Civic Education Research*, 1(2), 65-75. hlm. 67.

² Santoso, M., Cahyani, A., & Baihaqi, M. I. (2024). Implementasi pembelajaran pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka SMP di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(1), 43-51. hlm. 46.

yang wajib dipahami dan dipelajari, bukan sekedar dihafal. Pancasila bukan hanya landasan hukum dan ideologi negara namun juga dasar dalam menciptakan karakter warga negara yang baik. Pancasila adalah pedoman bagi seluruh sistem kenegaraan, hukum dan politik di Indonesia. Selain itu prinsip dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berpedoman pada Pancasila, sehingga Pancasila bukanlah sebatas ideologi negara tetapi juga merupakan dasar dalam pembentukan karakter warga negara yang baik.

Pendidikan dasar pada jenjang SD/MI memiliki peranan strategis dalam menanamkan nilai – nilai Pancasila kepada generasi muda penerus bangsa. Pada taraf ini, nilai – nilai Pancasila dapat diberikan melalui pembelajaran yang sesuai dengan fase perkembangan kognitif dan moral siswa. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila mengajarkan siswa untuk menghargai, menjaga dan merawat kekayaan budaya, suku, agama, bahasa dan sikap saling memiliki.³ Siswa merupakan bagian dari anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensinya melalui cara, fase dan jenis pendidikan tertentu dalam proses pembelajaran.⁴ Pembelajaran adalah proses untuk meningkatkan kualitas manusia agar memiliki daya saing yang tinggi.⁵ Dalam dunia pendidikan dasar seperti SD/MI siswa diajak untuk mempelajari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sesuai dengan perkembangan tingkat kognitif mereka.

³ Anggriyani, F. C. W., & Pratiwi, N. A. (2025). Pancasila Sebagai Fondasi Negara: Analisis Nilai Dan Prinsip Dalam Membangun Karakter Siswa SD/MI Di Kelas 1 SDN 001 Sangatta Utara. *Lentera Demokrasi: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, Hukum, Ekonomi dan Pemerintahan*, 1(1), 55-63. hlm. 57.

⁴ Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113-118. hlm:152.

⁵ Aryani, E. D., Fadjrini, N., Azzahro, T. A., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter. *Gema Keadilan*, 9(3), 186-198. hlm:187.

Maka dapat disimpulkan bahwa jenjang Sekolah Dasar merupakan masa emas dalam pembentukan kepribadian anak, dimana usia mereka yang masih anak-anak memiliki jiwa yang masih bersih dan lunak sehingga masih mudah untuk membentuk kepribadian yang baik. Jiwa yang masih lunak akan mudah dibentuk dengan menuangkan nilai-nilai Pancasila dalam diri siswa. Membiasakan siswa fase SD/MI untuk memahami eksistensi Pancasila sangat wajib agar mereka memiliki pondasi yang kuat dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang. Diantaranya yaitu dapat menjadi rakyat Indonesia yang religius, kemanusiaan, berperi keadilan serta keadaban, nasionalis, cerdas, berkerakyatan dan adil dalam lingkungan sosial. Kondisi tersebut dapat direalisasikan melalui upaya penerapan pembelajaran pendidikan Pancasila di SD/MI.

Perkembangan siswa pada jenjang Sekolah Dasar adalah fase kritis dalam pembentukan kemampuan kognitif mereka. Salah satu teori terkenal yang secara mendalam memahami proses ini dikemukakan oleh Jean Piaget, seorang psikolog yang berasal dari Swiss. Piaget memetakan empat tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun, belajar lewat indra dan gerakan), praoperasional (2-7 tahun, belajar dengan simbol dan bahasa tapi egosentris dan kurang logis), operasional konkret (7-11 tahun, berpikir logis tentang hal konkret) dan operasional formal (12+ tahun, mampu berpikir abstrak dan logis secara sistematis).⁶ Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan kategori operasional konkret.

⁶ Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689-706. hlm. 691.

Menurut Taksonomi Bloom aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Pemahaman merupakan suatu kompetensi yang wajib dimiliki individu sehingga mereka dapat mengerti sesuatu yang telah disampaikan dan diketahui untuk diingat sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai tujuan pembelajarannya. Dalam pemahaman terdapat indikator atau petunjuk yang dapat dilihat bahwa siswa dapat dikatakan paham apabila masuk dalam kategori berikut: menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan. Dalam proses belajar dengan kondisi siswa yang menginjak tahap operasional konkrit seringkali dihadapkan permasalahan, seperti siswa harus mengamati penampilan objek yang berupa wujud atau karakteristik dari objek tersebut.⁷

Maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap operasional konkret siswa membutuhkan media pembelajaran sebagai jembatan antara penyampaian guru dengan materi agar dapat menyamakan pemikiran abstrak siswa. Proses belajar yang menggunakan media dapat memudahkan siswa fokus dalam belajar. Permasalahan yang seringkali dihadapi siswa adalah ketidakfokusan dalam memperhatikan pemaparan materi yang disampaikan oleh guru, mengalami kejenuhan dalam belajar, semangat belajar yang rendah dan sulit menerima serta memahami pelajaran yang sedang berlangsung. Dalam belajar siswa membutuhkan relaksasi, hiburan dan media pembelajaran yang menyenangkan agar terhindar dari kebosanan.

⁷ Hikmawati, N. (2018). Analisa kesiapan kognitif siswa SD/MI. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 6(1), 109-128. hlm. 110.

Di samping itu pada proses pembelajaran guru sangat membutuhkan strategi pembelajaran atau pendekatan yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Strategi dalam proses belajar ini meliputi materi, metode penyampaian materi, penguasaan kelas dan interaksi antara guru dan siswa. Dalam penentuan strategi yang akan digunakan dalam proses belajar guru harus menyesuaikan seluruh strategi tersebut sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran dan konteks lingkungan belajar sehingga pembelajaran dapat bermakna dan berpengaruh pada pertumbuhan kemampuan siswa. Strategi dan media pembelajaran memiliki keterikatan yang erat dan saling mendukung. Pendekatan pembelajaran dengan karakter *surface learning* atau sekedar menghafal konsep bukan lagi memadai untuk menjawab tantangan masalah pendidikan saat ini. Oleh sebab itu maka, tepatnya pada bulan Februari 2025 Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah memberikan pembaruan dalam suatu pendekatan baru yang dapat diterapkan dalam proses belajar yaitu pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam). Pembelajaran mendalam menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang menjadi harapan baru dengan tujuan mengembangkan pemahaman siswa secara mendalam, kemampuan transfer pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis siswa (*higher-order thinking skills*). Dalam penerapan *deep learning* sangat diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dan mendukung mereka dalam belajar, meliputi video interaktif, simulasi dan animasi 3D, yang mempermudah visualisasi abstrak siswa, selain itu *game* edukatif, aplikasi pembelajaran daring dan media berbasis visual dan

audiovisual mampu memperkuat pemahaman konsep dan pengembangan partisipasi aktif siswa.⁸ Pada pendekatan pembelajaran mendalam yang akan diimplementasikan pendidikan membutuhkan berbagai komponen yang mendukung proses belajar meliputi guru, siswa, kurikulum, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan lain sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Pendekatan *deep learning* dalam dunia pendidikan mengacu pada suatu proses pembelajaran yang berpusat pada pemahaman konseptual mendalam, integrasi makna, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan reflektif terhadap materi serta pengalaman belajar. Dimensi utama dalam *deep learning* yaitu memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*) dan merefleksikan (*reflecting*). Era digital saat ini pembelajaran dituntut untuk lebih adaptif, interaktif dan transformatif, oleh karena itu pembelajaran mendalam sangat dibutuhkan dengan tujuan untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.¹⁰ Pada pengalaman pembelajaran mendalam guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengalami, merefleksikan dan menghubungkan materi pelajaran dengan konteks nyata kehidupan sehari-hari. Guru bukan hanya sebagai penyampai informasi tetapi lebih sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk membantu mereka mencari makna dalam setiap

⁸ Masrur, I., & Maghfirah, N. I. (2025). Strategi dan Media Pembelajaran Dalam Implementasi Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Al-Fatih*, 8(2), 760-781. hlm. 763.

⁹ Della, D. A., Attamimi, T. A., Hasanah, U., Khairunnisa, R., & Noor, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4), 2161-2183. hlm. 2163.

¹⁰ Muhajjalina, K. G. (2025). Desain pembelajaran PAI berbasis deep learning: Membangun pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. *Jurnal Edu Aksara*, 4(1), 53-64. hlm. 53 & 54.

proses pembelajaran. Pembelajaran mendalam mampu membuat siswa mengolah pengetahuan mereka agar lebih bermakna karena materi yang mereka pelajari berpusat pada pengalaman, refleksi, pemikiran dan tindakan.¹¹

Dalam pendekatan pembelajaran mendalam terdapat tiga penekanan prinsip pengkondisian suasana dan proses pembelajaran, antara lain prinsip berkesadaran (*mindful*) yaitu pembelajaran yang diberikan mampu membuat siswa meregulasikan diri, bermakna (*meaningful*) yaitu pembelajaran yang diberikan mampu dipahami oleh siswa dan menghubungkannya dalam kehidupan nyata dan menggembirakan (*joyful*) yaitu pembelajaran yang berlangsung dalam konteks menggembirakan.¹²

Pada era kemajuan teknologi globalisasi seperti saat ini dapat dimanfaatkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran adalah melalui pemanfaatan teknologi digital, karena teknologi digital bermanfaat bagi pembelajaran dan dapat membantu proses belajar menjadi terarah dan interaktif. Teknologi digital mampu memudahkan pencarian informasi, mengembangkan inovasi dan berperan sebagai media pemahaman materi.

¹¹ Purwaningrum, S., & Maknun, L. L. (2025, October). The 21st Century Transformation of Islamic Religious Education (PAI) Learning Through Active Deep Learner Experience (ADLX): Teachers' Strategies, Students' Responses, And Challenges in Elementary School. In *Proceeding International Conference on Education* (pp. 429-437). hlm. 432.

¹² Mustaghfirin, U. A., & Zaman, B. (2025). Tinjauan pendekatan pembelajaran mendalam Kemdikdasmen perspektif pendidikan Islam. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(1), 75-85. hlm, 77.

Seperangkat atribut ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat menjadi alat untuk membantu menerapkan perubahan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.¹³ Salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah *Flipbook* berbasis *web*.¹⁴ *Flipbook* adalah sebuah modul atau bahan ajar berbasis elektronik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang didesain menarik, berisi materi ajar, video, kuis dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan siswa dengan tujuan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *Flipbook* pemahaman siswa dapat meningkat ketika proses belajar sehingga siswa terbantu dalam memahami konsep-konsep pelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Flipbook* dapat meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan pembelajaran bermakna melalui *Flipbook*.¹⁵

Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Masrur bahwa, media digital mampu mendukung proses belajar terutama media yang dapat memuat gambar, video pembelajaran dan *game quiz*. Sementara *Flipbook* adalah media yang tepat dan dapat digunakan untuk memfasilitasi gaya belajar siswa baik visual, auditori maupun kinestetik dimana media ini dapat menampilkan visual dan audio-visual secara bersamaan.¹⁶

¹³ Munifah, M., & Purwaningrum, S. (2022). Leadership Strategy: Developing School Culture through Digital" Turats" Learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(1), 68-80. hlm. 70.

¹⁴ Al Ishmah, Q., Aljupri, S. K., Romdani, A. S., & Nuraini, A. (2023). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di SD. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 31-36. hlm. 32.

¹⁵ Rahmawati, N., & Andaryani, E. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 9(2), 278-289. hlm. 280.

¹⁶ Masrur, I., & Maghfirah, N. I. (2025). Strategi dan Media Pembelajaran Dalam Implementasi Pendekatan Deep Learning. hlm. 763.

Penggunaan media pembelajaran seperti *Flipbook* dapat memfasilitasi siswa dalam belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing, untuk siswa dengan gaya belajar visual dapat belajar melalui gambar relevan sesuai materi, bagi siswa dengan gaya belajar auditori disediakan penjelasan verbal yang jelas dan bahan audio yang mendukung seperti video yang bersumber dari *Youtube* sesuai materi ajar dan siswa dengan gaya belajar kinestetik dilibatkan untuk bermain *game*¹⁷ di *web* dengan cara menggerakkan navigasi dan kursor untuk menjawab tantangan kuis yang telah disediakan di *Flipbook*.

Hasil belajar siswa adalah hasil yang telah diraih siswa sesudah melaksanakan aktivitas pendidikan berupa penilaian, adapun penilaian yang didapatkan meliputi penilaian pengetahuan, perilaku dan perubahan sikap siswa yang diisyaratkan dengan pertumbuhan keahlian mereka.¹⁸ Berdasarkan Taksonomi Bloom menyatakan bahwa terdapat tiga macam ranah dalam hasil belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berorientasi pada kemampuan nalar, ranah afektif berhubungan dengan perasaan, nilai dan sikap serta ranah psikomotor adalah kemampuan yang berorientasi pada keahlian dan skill.¹⁹

Dalam penelitian ini fokus hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah ranah kognitif, yaitu kemampuan nalar siswa mengenai pengetahuan dalam

¹⁷ Qondias, D., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., Una, L. M. W., Beku, V. Y., & Menge, W. (2024). Penguatan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Melalui Pendampingan Media Pembelajaran Diferensiasi. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(4), 1124-1138. hlm. 1135.

¹⁸ Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235. hlm. 221.

¹⁹ Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13-22. hlm. 14

memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi oleh peneliti dengan guru kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin Kediri, pada hari Sabtu, 20 September 2025 terdapat permasalahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih menghadapi berbagai kendala. Wali kelas IV yaitu Bapak M. Fatoni S. E., S.Pd. I. menuturkan bahwa permasalahan yang dihadapi dalam mengajar adalah rendahnya pemahaman siswa yang berimbas pada hasil belajar siswa yang rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dimana siswa belum memahami relevansi antara materi Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Padatnya teks bacaan pada buku LKS yang kurang disertai gambar pendukung membuat kesadaran siswa dalam membaca sangat minim, solusi yang dilakukan guru adalah meringkaskan poin-poin melalui media papan tulis agar siswa mau membaca dan menulis. Metode tersebut dibarengi dengan metode ceramah tanpa dibarengi media lain selain papan tulis. Peneliti juga sempat bertanya mengenai bunyi sila-sila Pancasila kepada siswa ternyata mereka dapat menyebutkannya dengan baik. Ternyata hafalnya bunyi sila Pancasila merupakan dampak positif dari pembiasaan yang terdapat di sekolah, sebelum memasuki ruang kelas siswa diminta menyebutkan sila Pancasila setiap hari sehingga siswa dapat menghafal dengan baik setiap bunyi sila Pancasila. Namun ketika peneliti bertanya mengenai seputar Pancasila seperti menyebutkan tokoh-tokoh pencetus Pancasila, menjelaskan sejarah singkat terjadinya perumusan Pancasila, memberikan contoh serta mengklasifikasikan implementasi nilai-nilai

sesuai sila Pancasila di kehidupan sehari-hari siswa terlihat kebingungan.

Hal tersebut diperkuat dengan data nilai ulangan harian siswa (adapun data nilai ulangan harian peneliti lampirkan di lampiran) yang menunjukkan bahwa dari 23 siswa terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, hasil belajar siswa pada materi Pancasila Dalam Diriku masih tergolong rendah dan memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami konsep secara konkret dan runtut.

MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri memiliki fasilitas berupa TV atau LCD di setiap ruang kelas dan mampu menyediakan lab. komputer bagi siswanya, sehingga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, tetapi terkadang fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan karena padatnya jadwal guru sehingga waktunya kurang memungkinkan untuk membuat media pembelajaran untuk ditampilkan melalui TV/LCD, apabila ada waktu yang memungkinkan guru sesekali menayangkan video pembelajaran yang relevan melalui aplikasi *Youtube*.²⁰ Padahal siswa kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri ini memiliki antusias yang tinggi apabila guru memiliki media pembelajaran berbasis teknologi. Pada pelajaran Pendidikan Pancasila guru juga kesulitan untuk mengatur siswa agar materi ini dapat hafal di luar kepala, harapan guru siswa mampu mengetahui dan memahami dasar-dasar pengetahuan mata pelajaran ini meliputi sejarah singkat perumusan Pancasila, tokoh-tokoh pencetus Pancasila, simbol dan arti lambangnya hingga pengimplementasian sila Pancasila dalam kehidupan.

²⁰ Bapak Fatoni, Guru Kelas IV, wawancara pribadi, Kediri, 20 September 2025.

Namun kenyataan di lapangan menyatakan bahwa siswa mampu menghafal sila Pancasila dan segelintir siswa lain mampu menghafal lambang atau simbol Pancasila. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti memperkenalkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *Flipbook*.

Adapun untuk memperkuat latar belakang tersebut peneliti menemukan studi yang relevan terhadap penelitian ini yang berjudul, “*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak*”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Naila Rahmawati dan Eka Titi Andaryani pada tahun 2025. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh pemahaman siswa yang masih rendah terhadap materi Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran serta kurangnya kesadaran siswa dalam membaca. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Canva* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, dengan hasil penelitian menyatakan media yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan pemahaman konsep sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, media ini dinyatakan layak dan efektif.²¹

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Faradella, Didit dan Shofia pada bulan Juni 2025 dengan judul, “*Pengembangan Media Komik Digital*

²¹ Rahmawati, N., & Andaryani, E. T. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Cabean Demak, hlm. 1278-289.

Berbantuan Flipbook Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas II SDN Klenang Lor 1 Kabupaten Probolinggo". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbantuan *Flipbook* dengan metode *ADDIE*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas II mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak serta cepat mengalami kejenuhan dalam belajar karena metode pembelajaran yang konvensional berbasis teks berpadu dengan ceramah. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan komik digital berbantuan *Flipbook* pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila, hasilnya menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara efektif.²²

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu tersebut, maka peneliti melakukan pembaruan pada penelitian ini meliputi pengembangan media pembelajaran *Flipbook* "*Pancasila Adventure*" yang berisi tentang petualangan Pancasila dimana siswa diajak untuk belajar dan bermain. *Flipbook* "*Pancasila Adventure*" bagaikan mesin waktu untuk menjelajah dan berpetualang mengungkap asal-usul Pancasila. Petualangan bermula dari sejarah singkat terbentuknya atau terjadinya perumusan Pancasila beserta tokoh pencetusnya, mengenal simbol dan arti sila Pancasila hingga pengimplementasian Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu *Flipbook* ini dilengkapi dengan video pembelajaran yang bersumber dari *Youtube* untuk memperkuat pemahaman siswa, dilengkapi

²² Rahmadhini, F., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Flipbook Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas II SDN Klenang Lor 1 Kabupaten Probolinggo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1026-1036. hlm : 1026-1027.

dengan kuis sebagai permainan untuk mengukur pemahaman siswa setelah menjelajahi dunia Pancasila. *Flipbook* dirancang menggunakan aplikasi *Canva* lalu diunggah ke *web Heyzine Flipbook*. Di samping itu, media ini sesuai dengan prinsip *deep learning* dimana peneliti hanya mengambil dua prinsip yaitu *meaningful* (bermakna) dan *joyful learning* (menyenangkan) karena bersifat petualangan Pancasila. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) dapat memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa mulai dari gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Untuk siswa dengan gaya belajar visual siswa dapat mengamati gambar relevan yang telah disediakan sesuai materi, untuk siswa dengan gaya belajar auditori disediakan video pembelajaran yang dapat diamati siswa dan untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat bermain *game* kuis dengan menggerakkan kursor dan tombol navigasi pada *keyboard* sehingga media *Flipbook* adalah solusi tepat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran pendekatan *Deep Learning* dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, mampu meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dari penjabaran permasalahan tersebut peneliti tertarik memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* “Panture” (Pancasila *Adventure*) Berbasis Pembelajaran Mendalam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi Pendidikan Pancasila kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri”.

Dengan demikian dari latar belakang tersebut, maka terdapat tiga permasalahan yang akan diteliti yaitu pertama, prosedur pengembangan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (*Pancasila Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam; kedua, kelayakan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (*Pancasila Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam dan ketiga, peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (*Pancasila Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (*Pancasila Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (*Pancasila Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (*Pancasila Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) berbasis pembelajaran mendalam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, yakni sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini harapannya dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini dapat memperluas wawasan terkait pengembangan bahan ajar *Flipbook* berbasis *web* yang menyajikan materi secara menarik serta informatif.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *web* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat merasakan suasana baru serta pembelajaran bermakna.

b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru ketika belajar mengajar dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran serta menjadi acuan dalam pemanfaatan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *web* yang mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan mendorong inovasi dalam pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran serta harapannya media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, menjadi dasar pertimbangan untuk dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *Flipbook* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *web* dalam

meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil pengembangan media pembelajaran ini harapannya dapat dijadikan bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk hasil pengembangan media pembelajaran berupa *Flipbook* berbasis *web* yang ditujukan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Nasyiatul Muhtadiin. Pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan memenuhi spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Flipbook* berbasis *web* yang berjudul PANTURE (*Pancasila Adventure*), dilengkapi dengan elemen interaktif meliputi teks, gambar, video, tombol navigasi, *hyperlink* dan dilengkapi kuis.
2. *Flipbook* berbasis *web* ini dilengkapi dengan komponen: halaman sampul, tim penyusun, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, menu, CP dan TP, apersepsi pengenalan Pancasila, materi 1 sejarah lahirnya Pancasila, materi 2 lambang dan arti Pancasila, materi 3 Pancasila Dalam Kehidupan (disertai gambar kontekstual/gambar *real*), video pembelajaran dan lagu-lagu Pancasila (bersumber dari *Youtube*) kuis, daftar pustaka dan profil penulis.
3. *Flipbook* berbasis *web* ini di desain melalui aplikasi *Canva*, selanjutnya dipublikasikan melalui *web Heyzine Flipbook*.
4. *Flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti dalam pengembangan media

pembelajaran ini dikemas dalam ukuran A4 (21 cm x 28 cm). *Flipbook* di desain dengan gaya bahasa yang mudah dipahami siswa, dengan penyampaian materi yang menarik dan bergambar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *web* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini berasumsi, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dapat mempermudah siswa dalam memahami materi meliputi sejarah singkat Pancasila, tokoh-tokoh pencetus Pancasila, lambang dan arti sila Pancasila dan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *web* adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini bersifat terbatas karena berfokus pada pengembangan media *Flipbook* sebagai sumber belajar.
- b. *Flipbook* yang dikembangkan hanya dapat digunakan untuk materi Pendidikan Pancasila pada kela IV SD/MI.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung judul serta permasalahan yang diangkat oleh peneliti dan upaya agar penelitian tidak mengalami pengulangan penelitian yang sama, maka diperlukan penelitian terdahulu. Pada bagian ini, telah disajikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian-penelitian berikut diharapkan dapat memberikan perspektif tambahan dan memperkuat bukti orisinalitas dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelusuran Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Canva</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak. 2025. ²³
Nama Peneliti	Naila Rahmawati & Eka Titi Andaryani
Metode Penelitian	Jenis penelitian yang digunakan adalah (<i>R&D</i>) dengan model penelitian <i>ADDIE</i> , teknik penelitian menggunakan tes dan teknik non tes berupa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
Hasil Penelitian	Hasil validasi media memperoleh kelayakan sangat tinggi, dengan skor 95% dari ahli materi dan 89,7% dari ahli media. Uji coba lapangan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media, dengan respon guru sebesar 98,5% (sangat efektif) dan respons siswa sebesar 83,7% (sangat efektif).
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini adalah peneliti mengembangkan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila untuk memperkuat pemahaman siswa peneliti melakukan penguatan melalui LKPD dari buku siswa yang dicantumkan pada <i>Flipbook</i> . Pembaharuan pada penelitian saat ini adalah peneliti menggunakan <i>web</i> digital untuk <i>quiz</i> siswa.
Persamaan	Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode <i>R&D</i> dengan model <i>ADDIE</i> . Selain itu, peneliti sama-sama membuat media digital <i>Flipbook</i> dengan bantuan <i>Canva</i> untuk mengatasi permasalahan siswa di kelas IV dalam memahami materi kegiatan yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Dalam pembaharuan penelitian saat ini <i>Flipbook</i> lebih dikemas dengan materi yang lebih lengkap sehingga tidak hanya membahas tentang nilai-nilai Pancasila.
Penelitian 2	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Komik <i>Digital</i> Berbantuan <i>Flipbook</i> Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas II SDN Klenang Lor 1 Kabupaten Probolinggo. 2025. ²⁴

²³ Rahmawati, N., & Andaryani, E. T. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Cabean Demak hlm. 278-289.

²⁴ Rahmadhini, F., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Flipbook Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila Siswa Kelas II SDN Klenang Lor 1 Kabupaten Probolinggo. hlm. 1026-1036.

Nama Peneliti	Faradella Rahmadhini, Didit Yulian Kasdriyanto, Shofia Hattarina
Metode Penelitian	Metode yang digunakan adalah <i>Research & Development</i> dengan model penelitian <i>ADDIE</i> .
Hasil Penelitian	Media komik digital yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dengan skor rata-rata 84,61% dan oleh ahli media dengan skor 80,88%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih efektif.
Perbedaan	Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media komik digital berbasis <i>Flipbook</i> untuk meningkatkan minat siswa di kelas II. Sementara penelitian saat ini mengembangkan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>web</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas IV.
Persamaan	Peneliti sama-sama menggunakan metode <i>R&D</i> dengan model <i>ADDIE</i> . Selain itu, persamaan lainnya adalah sama-sama mengambil mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila, pembaharuan pada penelitian saat ini terletak pada pengembangan <i>Flipbook</i> yang semakin lengkap dan tidak hanya membahas tentang Nilai-Nilai Pancasila.
Penelitian 3	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Jakarta Timur. 2024. ²⁵
Nama Peneliti	Sabrina Chaerunnisa, Rossi Iskandar
Metode Penelitian	Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Research & Development</i> dengan metode penelitian yang digunakan adalah model <i>Dick & Carey</i> yang terdiri atas 9 tahapan.
Hasil Penelitian	Kelayakan media telah divalidasi ahli materi dengan presentase 96% kategori “layak”, ahli media dengan kategori “layak” 83%, ahli bahasa kategori “layak” 92%. Efektivitas pada siswa dilihat dari hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata 65,3 setelah menggunakan media pembelajaran meningkat sebanyak 89,8 dengan kategori layak dan efektif digunakan.
Perbedaan	Subjek penelitian ini adalah kelas V dengan materi pelajaran “Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku”
Persamaan	Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode <i>R&D</i> . Selain itu, peneliti sama-sama mengambil mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan mengembangkan media digital <i>Flipbook</i> .
Penelitian 4	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media <i>Flipbook</i> untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan. 2024. ²⁶
Nama Peneliti	Anengsih, Heni Pujiastuti, Ratna Sari Dewi
Metode Penelitian	Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model <i>ADDIE</i> .
Hasil Penelitian	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengembangan bahan ajar mendapat kategori “sangat layak” memiliki respons siswa sebanyak 91% yang dinilai “sangat baik”. Efektivitas bahan ajar dalam mendorong literasi budaya dan kewargaan mencapai 76,4% “kategori tinggi” sedangkan dalam penguatan pendidikan karakter mencapai 68,4% kategori “sedang”. Maka dapat disimpulkan bahan ajar ini

²⁵ Chaerunnisa, S., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 22-31.

²⁶ Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 404-413.

	dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
Perbedaan	Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media dengan materi kearifan budaya lokal khas Tangerang.
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah peneliti mengembangkan media <i>Flipbook</i> dengan subjek penelitian siswa kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu kesamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model <i>ADDIE</i> .
Penelitian 5	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook Digital</i> Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 134 Palembang. 2024. ²⁷
Nama Peneliti	Tia Ulfani, Yusni Arni, Rizka Okta Herdiana, Refalina Mareta, Putri Andriyanti
Metode Penelitian	Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (<i>R&D</i>). Dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menyatakan bahwa <i>Flipbook</i> ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat membantu guru untuk membuat suasana belajar lebih menarik. Penelitian ini berhasil mengembangkan <i>Flipbook</i> yang efektif dan layak.
Perbedaan	Peneliti mengembangkan <i>Flipbook</i> dengan fokus materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sementara penelitian saat ini mencakup materi yang lebih lengkap disertai fakta unik, video pembelajaran menarik, serta kuis untuk mengukur kemampuan siswa.
Persamaan	Peneliti mengembangkan media <i>flipbook</i> untuk kelas siswa IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan metode penelitian <i>R&D</i> dan model penelitian <i>ADDIE</i> .

Berdasarkan penelusuran penelitian terdahulu di atas terdapat salah satu penelitian yang hampir mirip dengan penelitian saat ini yakni penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak.*” Penelitian tersebut diteliti oleh Naila Rahmawati dan Eka Titi Andaryani pada tahun 2025. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang terletak pada permasalahan siswa yang dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa, serta kurang kesadaran siswa dalam membaca terhadap muatan Pendidikan Pancasila terutama dalam pengimplementasian sila-sila Pancasila. Untuk mengatasi masalah

²⁷ Ulfani, T., Arni, Y., Herdiana, R. O., Mareta, R., & Andriyanti, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 134 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(4).

tersebut peneliti mengembangkan media *Flipbook* berbasis *Canva*. Dengan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*) model *ADDIE*. Media yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu ini dilengkapi teks, gambar, video, dan soal-soal melalui *Flipbook*. Desain yang dibuat meliputi *cover*, petunjuk penggunaan, kompetensi, soal-soal, materi pembelajaran, LKPD, daftar pustaka dan profil penulis.

Novelty media pembelajaran pada penelitian saat ini adalah desain yang dikemas menarik dengan judul “PANTURE“ (*Pancasila Adventure*) berbasis *deep learning* (pembelajaran mendalam) dimana siswa diajak untuk menjelajah ke dunia Pancasila, *Flipbook* berbasis *web* ini dilengkapi dengan komponen: halaman sampul, halaman penyusun, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, menu, CP dan TP, pada menu buku ini menyajikan ikon apersepsi, materi 1 (sejarah singkat perumusan Pancasila beserta tokoh pencetus Pancasila), ikon materi 2 (lambang dan makna Pancasila, ikon materi 3 Pancasila dalam kehidupan (disertai gambar kontekstual/gambar *real*, video pembelajaran dan lagu-lagu yang relevan sesuai dengan materi bersumber dari *Youtube*) diakhiri oleh kuis, daftar pustaka dan profil penulis.

Di samping itu, media ini sesuai dengan prinsip utama *deep learning* yaitu *mindful learning* (berkesadaran), *meaningful learning* (bermakna) dan *joyful learning* (menggembirakan) dimana peneliti hanya mengambil dua prinsip yaitu *meaningful* (bermakna), *Flipbook* akan disesuaikan dengan konteks nyata dalam kehidupan sesuai dengan gambar yang disediakan dan *joyful learning* (menyenangkan) karena bersifat petualangan Pancasila.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook PANTURE* (*Pancasila Adventure*) dapat memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa mulai dari gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Untuk siswa dengan gaya belajar visual mereka dapat mengamati gambar relevan yang telah disediakan sesuai materi, untuk siswa dengan gaya belajar auditori disediakan video pembelajaran yang dapat diamati siswa dan untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat bermain game kuis dengan menggerakkan kursor dan tombol navigasi pada *keyboard*. *Flipbook* yang dikembangkan ini dikemas dalam kertas berukuran A4 atau (21 cm x 28 cm) dengan gaya bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa serta penyampaian materi yang menarik dan bergambar.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional atau dapat pula disebut definisi istilah adalah suatu landasan yang dapat dijadikan sebuah batasan dari permasalahan yang akan dijadikan objek penelitian, berikut ialah definisi operasional yang relevan dengan konteks penelitian dan pengembangan saat ini:

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan proses pengembangan perangkat pembelajaran, media dan teknologi edukatif yang relevan dengan kebutuhan siswa melalui proses perancangan, pembuatan dan pengujian, media edukasi interaktif, desain, produksi, validasi oleh ahli, uji coba terbatas dan revisi berdasarkan umpan balik pengguna dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran.²⁸ Dalam penelitian ini,

²⁸ Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan

peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar, media adalah perantara atau pengantar pesan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak, maupun audio visual, teknologi perangkat keras, film, televisi, diagram, komputer dan lain sebagainya.²⁹ Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu media digital berupa *Flipbook* berbasis *web Heyzine* berbantuan *Canva* yang diberi nama *Flipbook PANTURE (Pancasila Adventure)*.
3. *Flipbook* berbasis *web* adalah bahan ajar berbasis digital yang mudah dibuat dan terjangkau dalam pengembangannya. *Flipbook* merupakan buku digital yang diakses melalui jaringan *Wifi*, kelebihan yang dimiliki *Flipbook* daripada *E-book* adalah *Flipbook* lebih mendukung penyajian materi dalam berbagai format seperti penggabungan teks, gambar dan video pembelajaran dari berbagai sumber misalnya *Youtube*. *Flipbook* berbasis *web* sangat mendukung akses tanpa batas kepada seluruh siswa tanpa batas ruang dan waktu sehingga semua pengguna dapat mengakses *Flipbook*.³⁰ Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* berbantuan *web Heyzine Flipbook* dan berbasis pembelajaran mendalam yang mengadopsi dua prinsip *Deep Learning* yaitu *Joyful Learning* dan *Meaningful Learning*.

tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. hlm. 460.

²⁹ Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23. hlm. 17.

³⁰ Silalahi, R. B., & Budiono, H. (2023). Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis web pada muatan IPA di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 1341-1349. hlm. 1342.

4. Pembelajaran mendalam adalah suatu pendidikan yang mengoptimalkan kolaborasi segar untuk mendukung siswa dalam mengaplikasikan pembelajaran dengan mengidentifikasi dan menguasai informasi yang sebelumnya sudah dimiliki oleh siswa sebelum menciptakan dan mengimplementasikan pengetahuan baru yang akan mereka terima di dunia nyata.³¹ Pembelajaran mendalam mencakup tiga prinsip penting yaitu *Mindful* (Pembelajaran Berkesadaran), *Meaningfull* (Pembelajaran Bermakna) dan *Joyfull Learning* (Pembelajaran yang menyenangkan).³² Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Pancasila Adventure* berbasis pembelajaran mendalam dengan hanya mengambil dua prinsip dari tiga prinsip tersebut yaitu *Meaningful* (Pembelajaran Bermakna melalui pembelajaran kontekstual) dan *Joyfull Learning* (Pembelajaran Menyenangkan melalui penjelajahan yang dilakukan di *Flipbook*).
5. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral siswa agar memiliki karakter dan berkepribadian positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.³³ Dalam penelitian ini, peneliti hanya membahas mata pelajaran Pendidikan Pancasila bab Pancasila Dalam Diriku dengan sub bab sejarah singkat perumusan Pancasila, simbol lambang dan arti

³¹Mutawadiah, M., Jawil, J., & Al Farisi, S. (2023). Penerapan metode pembelajaran mendalam sebagai upaya pembentukan karakter siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 279-284. hal. 280.

³² Nasyir, A. S., Kusmawati, H., Abidin, I. Z., & Sholikhah, H. (2025). Pemanfaatan Mindful, Meaningfull dan Joyfull Learning dalam Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Quran. *Literasi: Journal of Innovation Literacy Studies*, 2(1), 160-168. hlm. 166

³³ Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: (PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media. hlm. 24.

sila-sila Pancasila dan penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai nilai masing-masing sila Pancasila.

6. Hasil belajar siswa merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan, untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari kemampuan daya serap, pemahaman serta perilaku siswa.³⁴ Hasil belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang dapat dilihat dari daftar nilai ujian siswa yang rendah, selain itu peneliti akan melakukan *pre-test* untuk mengukur pemahaman siswa dan melakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook PANTURE* (*Pancasila Adventure*).
7. Sekolah adalah lingkungan belajar, belajar merupakan kegiatan yang harus dilakukan siswa sebagai respon terhadap kegiatan pembelajaran.³⁵ Sekolah yang peneliti teliti adalah sekolah MI Nasyiatul Muftadiin dengan subjek siswa kelas IV yang berlokasi di Desa Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

³⁴ Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468. hlm. 468.

³⁵ Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93. hlm. 87.