

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian dan Pengembangan

Menurut Fayrus Abadi Slamet, M.Pd (2022) dalam buku yang beliau tulis dengan judul “Model Penelitian dan Pengembangan”, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D yang terdiri dari proses mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Menurut Akker (1999) dalam buku yang ditulis oleh Fayrus (2022) “Model Penelitian dan Pengembangan”, tujuan penelitian dan pengembangan khusus dalam bidang pendidikan dibedakan berdasarkan aspek pengembangan, yaitu bagian kurikulum, teknologi dan media, pelajaran dan intruksi serta pendidikan guru didaktis. Dalam metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa model pengembangan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Model-model tersebut terbagi menjadi beberapa macam meliputi:

1. Model Pengembangan *Dick and Carey*

Model pengembangan *Dick and Carey* lebih berfokus pada analisis desain pembelajaran yang terdiri dari 10 langkah. Berikut adalah tahapan model pengembangan *Dick and Carey* (2015):

- a. Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan;
- b. Menganalisis pembelajaran;
- c. Menganalisis pembelajar atau siswa dan konteks pembelajaran;
- d. Merumuskan tujuan untuk kerja;
- e. Mengembangkan instrumen penilaian;
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran;
- g. Mengembangkan dan memilih bahan ajar;
- h. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif;
- i. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran;
- j. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

2. Model Pengembangan 4D (*Four-D Model*)

Model pengembangan perangkat *Four-D Model* memiliki empat tahapan proses yang harus dilakukan yaitu:

- a. *Define* (pendefinisian),
- b. *Design* (perancangan),
- c. *Develop* (pengembangan),
- d. *Disseminate* (penyebaran).

3. Model Pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah salah satu model desain

pembelajaran sistematis. Dalam I made Tegeh, dkk (2014), Romiszowski (1996) menyatakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan tahap-tahap kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Model ini memiliki lima langkah atau urutan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti multimedia, buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran dan lain sebagainya. Model ini memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap langkah-langkahnya. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan pada produk yang dikembangkan pada setiap tahap model ini. Dengan demikian, tahap kelima model yaitu tahap evaluasi merupakan tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan pengembangan berupa evaluasi formatif dan sumatif.³⁶

³⁶ I Made T., I Nyoman J., Ketut P., Model Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 41 & 42.

ADDIE memiliki lima tahap pengembangan meliputi:

- a. Tahap I Analisis (*Analyze*): pada tahap analisis mencakup kegiatan:
 - (a) analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran; (b) analisis karakteristik siswa mulai dari gaya belajar, sikap dan aspek lain yang terkait; (c) analisis kurikulum yang berlaku dalam sebuah lembaga.
- b. Tahap II Perancangan (*Design*): tahap desain dilakukan dengan membuat kerangka sesuai dengan tahap analisis yaitu sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik siswa meliputi gaya belajarnya dan menyesuaikan dengan analisis kurikulum yang berlaku di lembaga tersebut.
- c. Tahap III Pengembangan (*Development*): tahap pengembangan adalah kegiatan merealisasikan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype produk* pengembangan. Hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang diwujudkan dalam bentuk *prototype*.
- d. Tahap IV Implementasi (*Implementation*): tahap implementasi, hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keaktifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Ketiga hal tersebut harus diujicobakan secara *real* di lapangan untuk memperoleh gambaran nyata terhadap pengembangan dan pengaruhnya.

- e. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*): bukanlah tahap akhir dalam penelitian model ini, melainkan tahap yang selalu dilakukan peneliti untuk menghindari kegagalan dan kesempatan perbaikan disetiap langkah pengembangan sehingga produk yang dihasilkan dapat tercipta dengan kondisi sangat baik.³⁷

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan khusus dalam bidang pendidikan dibedakan berdasarkan aspek pengembangan, yaitu bagian kurikulum, teknologi dan media, pelajaran dan intruksi serta pendidikan guru didaktis. Sementara dalam model pengembangan terdapat beberapa model seperti *Dick and Carey*, 4D dan ADDIE.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk pembelajaran dalam bidang teknologi dan media dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan pemaparan diatas menurut peneliti model ADDIE memiliki tahapan atau langkah-langkah sederhana yang sistematis dan urutan yang mudah dipahami oleh peneliti pemula dalam penerapan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti multimedia.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran tersusun atas dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”, kata “media” secara bahasa dapat dikatakan sebagai

³⁷ Fayrus Abadi Slamet, M.Pd, *Metode Penelitian Pengembangan (R n D)*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022), hlm 1 & 29.

perantara maupun pengantar, sedangkan kata “pembelajaran” artinya suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh ilmu. Media pembelajaran adalah semua bentuk alat maupun sarana yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar dengan niat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dapat terdiri dari berbagai teknologi, bahan, perangkat hingga metode yang dapat menjembatani komunikasi antara guru dengan siswa. Pada umumnya, media pembelajaran memiliki tujuan dalam menyampaikan pesan ataupun informasi dalam proses belajar melalui cara yang lebih menarik, efektif dan efisien sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran dapat pula berupa alat fisik meliputi buku, gambar atau papan tulis, teknologi meliputi komputer, video atau perangkat lunak hingga alat interaktif yang dapat memungkinkan siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan utama penerapan media pembelajaran yaitu guna meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran, membantu siswa memahami konsep yang sulit, hingga mempertahankan minat dan motivasi belajar siswa. Secara sederhana, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan alat bantu bagi guru dan siswa ketika proses transfer ilmu pengetahuan.³⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat fisik yang dimanfaatkan dalam proses belajar untuk mempermudah guru dalam memberikan informasi

³⁸ Abdillah, A. A. F. (2025). *Pengembangan Media Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri). hlm. 23.

penyampaian materi, sehingga capaian kompetensi dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk mengembangkan efektivitas proses belajar serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan bentuk dan karakteristiknya media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam beberapa macam meliputi media berbasis visual, media berbasis audio dan media audio-visual. Berikut adalah penjelasan macam-macam media pembelajaran beserta contohnya:

a. Media berbasis Visual

Dalam media berbasis visual bentuk penyajian informasinya adalah bentuk gambar maupun grafis, media ini memanfaatkan indra penglihatan. Media visual bertujuan yakni memperjelas konsep maupun materi pelajaran yang bersifat abstrak dengan memberikan dukungan dengan cara mewakili media visual yang dapat diamati. Contoh media visual meliputi gambar, grafik, video dan diagram, sehingga siswa dapat memahami konsep yang bersifat abstrak dengan mudah. Media visual memiliki keistimewaan yaitu siswa dapat memiliki daya ingat karena media ini memberikan gambaran konkret dari konsep yang sedang dipelajari. Dalam pengimplementasiannya media berjenis visual ini sering dikaitkan dengan teori kognitif karena visualisasi sangat membantu siswa dalam proses memperoleh informasi dengan lebih efektif.

b. Media berbasis Audio

Media berbasis audio sangat membantu dalam proses penyampaian informasi melalui suara baik musik, rekaman suara maupun pidato. Media ini sangat mendukung siswa dalam proses belajar dan efektif untuk belajar membaca maupun memahami materi melalui perbincangan. Media berbasis audio mengandalkan indra pendengaran untuk dapat menangkap informasi yang sedang disampaikan. Selain itu, media dengan jenis ini dapat memberikan kesempatan siswa untuk mendengar berbagai aksen serta intonasi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengar. Media ini sangat cocok untuk siswa yang cenderung belajar dengan cara mendengarkan atau auditori.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah satu kesatuan kombinasi antara media visual dengan media audio, media ini menggabungkan gambar dan suara dalam satu media. Media audiovisual sering digunakan agar memberikan pembelajaran yang lebih bermakna. Media ini menyatukan elemen visual dengan audio dimana siswa dapat menikmati visual serta mendengarkan audio penjelasan sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka, pengalaman belajar dengan menggunakan media ini dapat lebih memuat penjelasan lengkap, interaktif dan menyenangkan. Media ini sangat membantu siswa dalam memperoleh informasi dengan dua jalur yaitu visual dan verbal

secara sekaligus sesuai teori *Multimedia Learning*.³⁹ Contoh dari media audiovisual meliputi video, televisi, slide suara, film dan lain sebagainya. Media tersebut dapat mengoptimalkan pemahaman siswa sebab penyajian informasi melalui gambar dan audio dapat melekat sehingga memperkuat ingatan siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis, yaitu media berbasis visual, media berbasis audio dan media audio-visual. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan jenis media pembelajaran audio-visual dimana siswa dapat melihat elemen visual disertai audio.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah keuntungan atau hasil positif yang dapat didapatkan dari pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, berikut ini adalah beberapa penjabaran manfaat media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran memberikan dampak yang bernilai edukasi atau pendidikan⁴⁰ sehingga dapat memperjelas dan memperkaya kelengkapan informasi yang diberikan secara verbal.
- b. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat menambah variasi penyajian materi yang mampu memberikan

³⁹ Abdillah, A. A. F., Pengembangan Media Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Kota Kediri. hlm. 25.

⁴⁰ Alin, S. N. I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv MI* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri). hlm.19.

- pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan bermakna.
- c. Media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan kecerdasan siswa, mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.
 - d. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran dapat mempererat kolaborasi sosial antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga meminimalisir kejenuhan dalam belajar.
 - e. Kemudahan dalam penyajian materi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit bagi hal yang mungkin terlihat abstrak supaya dengan mudah dicerna oleh siswa sehingga dapat membekas di ingatan mereka dan tidak mudah dilupakan.
 - f. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu:
 - 1) Media pembelajaran dapat menyajikan materi yang misalnya terlalu besar untuk ditampilkan di kelas dapat diganti dengan menampilkan gambar, slide, film, foto, radio dan model.
 - 2) Objek maupun benda yang terlalu kecil dan tidak dapat diamati oleh mata telanjang dapat disajikan dengan bantuan media seperti mikroskop, slide, gambar dan film.
 - 3) Kejadian langka yang terjadi dimasa lampau atau terjadi dalam beberapa waktu sekali maupun kejadian dimasa lalu seperti sejarah hingga proses rumit dalam materi peredaran darah dapat ditayangkan melalui bantuan video animasi, film, gambar, slide dan simulasi komputer.
 - 4) Percobaan berbahaya, proses terjadinya sesuatu maupun kejadian yang membahayakan seperti peristiwa meletusnya gunung berapi,

tsunami, dan bencana alam lainnya dapat disajikan melalui *time-lapse*, *film* dan simulasi komputer.

4. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam menyalurkan materi ketika proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran suasana kelas menjadi lebih menyenangkan karena dapat merangsang kemauan serta perasaan siswa sehingga mampu mendorong mereka untuk belajar. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru misalnya saja media dengan jenis visual, fungsinya untuk menarik perhatian siswa sehingga mengarahkan mereka supaya berkonsentrasi pada materi pelajaran yang sedang disampaikan. Selain itu guru juga dapat menggunakan media pembelajaran berjenis audio maupun audio-visual dengan tujuan untuk membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, misalnya saja menyayangkan video pembelajaran melalui aplikasi *youtube*. Penggunaan media pembelajaran sedikit demi sedikit memudahkan tradisi lama yaitu lisan dan tulisan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Kemampuan daya serap materi siswa sangat beranekaragam, dengan bantuan media pembelajaran mampu menyamaratakan perspektif yang ada dalam pikiran mereka yang sebelumnya abstrak menjadi jelas.⁴¹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki tujuan meliputi mengembangkan pemahaman siswa dalam

⁴¹ Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. hlm. 8-13.

penyampaian konsep-konsep sulit dan abstrak, menaikkan motivasi serta minat belajar siswa, mengembangkan keterampilan maupun interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, meningkatkan efektivitas dan efisiensi sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif, mengatasi keterbatasan sumber daya, ruang dan waktu.

5. Urgensi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar terdapat empat alasan rasional mengapa media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran:

- a. Dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan siswa diharapkan mampu menumbuh kembangkan serta memberikan arahan sehingga optimalisasi pembelajaran dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, pemahaman dan kreativitas dalam diri siswa.
- b. Sebagai tuntutan paradigma baru. Paradigma dalam pendidikan mewajibkan guru untuk turut berperan menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas, tugas guru sekarang ini bukan hanya sekedar pemindah ilmu atau transfer ilmu. Harapannya siswa mampu mengerti, menghafal, menguasai isi materi pelajaran, hingga menerapkan, menganalisis dan menciptakan sesuatu.
- c. Sebuah kebutuhan pasar. Pemanfaatan media pembelajaran di kelas wajib sesuai dengan kebutuhan pasar atau kebutuhan siswa maksud dan tujuannya adalah agar memudahkan mereka dalam menangkap

informasi melalui media sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

- d. Visi pendidikan global. Model pendidikan tradisional yang mengandalkan *Face to Face* pelan-pelan mampu digeser oleh pendidikan *online* (jejaring), hal ini membuktikan adanya dampak yang timbul akibat perubahan yang menantang dalam dunia pendidikan dimana teknologi semakin berkembang pesat sehingga mampu dimanfaatkan oleh sektor pendidikan untuk terus maju mengikuti perkembangan zaman.⁴²

6. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut pernyataan Arsyad, media pembelajaran yang layak harus memiliki penyajian materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta dapat memperkuat pemahaman siswa. Media pembelajaran yang layak ialah media yang mampu memudahkan siswa dalam menerima, mengingat dan memahami informasi materi yang disampaikan serta dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa sehingga mau belajar.⁴³ Nana Sudjana mengatakan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran komunikatif untuk kegiatan belajar harus memperhatikan beberapa kriteria berikut:

- a. *Legitimate*, yaitu memiliki tampilan yang tidak bersifat abstrak.
- b. *Visible*, yaitu dapat menyajikan ilmu pengetahuan dengan cara yang

⁴² Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U., Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. hlm. 16.

⁴³ Abdillah, A. A. F., Pengembangan Media Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Kota Kediri. hlm. 30.

mudah dipahamhi oleh siswa.

- c. *Structure*, yaitu media berisi informasi yang terstruktur.
- d. *Accuraet*, yaitu isi media harus tersusun secara terarah.
- e. *Simple*, yaitu menghindari pemakaian istilah teknis yang sulit ataupun frasa asing yang sukar dipahami.
- f. *Useful*, yaitu cara akses yang mudah dan fleksibel.
- g. *Interesting*, yaitu dapat menampilkan konten yang menarik, kreatif, dengan komposisi warna yang realistis dan menantang dengan demikian siswa menjadi lebih antusias dalam belajar.

Kelayakan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dinilai berdasarkan beberapa aspek meliputi aspek media, aspek isi materi yang disajikan dan aspek pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam kutipan Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) aneka media yang dapat digunakan dalam aspek visual maupun tampilan media antara lain:

- 1) Pembawaan teks materi pelajaran yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami sebagai media pembelajaran.
- 2) Elemen-elemen penting yang mendukung media seperti audio maupun efek suara, latar musik dan musik pendukung.
- 3) Media dinamis, misalnya animasi dan video.
- 4) Visual yang rapi hingga tata letak desain yang proporsional, tipografi dan komposisi penggunaan warna.
- 5) Penyajian informasi dalam bentuk grafik atau bagan.

- 6) Tata letak interaktif yang sesuai meliputi navigasi, tombol seperti *ready*, *next*, *exit* dan kontrol pengguna.
- 7) Media bersifat komunikatif dan sesuai materi informasi pesan yang disampaikan sehingga tepat sasaran atau sesuai target pengguna.

Menurut Arifin, dkk. dalam penelitian media pembelajaran ada beberapa indikator yang perlu diperhatikan meliputi:

- a) Kesesuaian dengan relevansi, indikator, materi, evaluasi dan tujuan pembelajaran.
- b) Keefektifan untuk membantu proses belajar dengan menimbang daya tarik siswa serta materi yang harus dikuasai.
- c) Interaksi yang terwujud antara media dengan siswa dan guru yang disesuaikan dengan karakteristik keduanya.
- d) Tersedianya media lain untuk bahan perbandingan.
- e) Kejelasan intruksi dan petunjuk dalam pembelajaran.
- f) Tersedianya elemen yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, ketersediaan bahan evaluasi maupun bahan latihan contoh soal.
- g) Membuka peluang untuk siswa agar berlatih / belajar mandiri.⁴⁴

Sementara menurut Urip Purwono, tolak ukur pengembangan media pembelajaran adalah penilaian bersifat substansi mencakup beberapa indikator yang dinilai berdasarkan BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan), meliputi: pengantar, kelengkapan, kegunaan dan kedalaman materi serta keruntutan konsep dan keterlibatan Siswa.⁴⁵

⁴⁵ Ameliasari, N. (2024). *Pengembangan Media Game Janu Adventure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Kediri). hlm. 24-25.

C. Media Pembelajaran *Flipbook*

1. Pengertian *Flipbook*

Teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dengan baik untuk memfasilitasi siswa dengan cara membuat media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Flipbook* berbasis *web* agar dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.⁴⁶ *Flipbook* adalah salah satu media pembelajaran atau sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk memberikan kemudahan pada guru dan siswa dalam proses transfer ilmu, guru dapat memberikan materi pelajaran selain dari buku cetak untuk siswa sehingga memudahkan keduanya dalam mencapai tujuan pembelajaran, *Flipbook* dapat menyajikan ringkasan materi pelajaran sesuai yang dikembangkan oleh editor dapat dilengkapi dengan gambar berwarna menarik.⁴⁷

Osista mengatakan bahwa *Flipbook* adalah salah satu jenis perangkat lunak berbentuk halaman *flip* dalam mentransfer file *PDF* kehalaman berupa buku publikasi digital.⁴⁸ *Flipbook* berisi lembaran yang menyajikan kata, kalimat dan gambar yang berwarna sehingga menarik bagi siswa, bersifat interaktif dan mengaktifkan suasana belajar menjadi menyenangkan media ini berisi materi pelajaran yang dapat dilengkapi dengan video pembelajaran berkaitan yang dengan materi pembahasan,

⁴⁶ Edray, A. E., Nestity, A., Akhsan, H., & Ribkoh, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 002 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 136-142. hlm. 137.

⁴⁷ Rani, A. D. S., Febriani, D., Widodo, S. T., Nuraeni, R., & Susanti, E. (2024). Penerapan Bahan Ajar Flipbook Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 258-267. hlm. 260.

⁴⁸ Ulfani, T., Arni, Y., Herdiana, R. O., Mareta, R., & Andriyanti, P., Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 134 Palembang. hlm. 511.

media ini dapat dibuat semenarik mungkin dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Beberapa penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital *Flipbook* berbantuan *website* berdampak positif terhadap peningkatan kualitas proses, pemahaman dan hasil belajar siswa.⁴⁹ Salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam penyajian materi adalah pemanfaatan media digital interaktif *Flipbook*. Media ini menjadi solusi dalam seluruh mata pelajaran salah satunya Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa media *Flipbook* selain layak digunakan saat proses belajar, mendorong siswa menjadi pribadi aktif, mampu menyampaikan pendapat, mengasah daya ingat yang tinggi, sehingga menjadi siswa yang kreatif dalam mengembangkan ide-ide baru.

2. Pengertian *Flipbook* berbasis *Website*

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sebok, Vermat dan timnya, *website* merupakan sekumpulan halaman yang terhubung satu sama lain yang berisi beranekaragam elemen seperti dokumen dan gambar yang tersimpan dalam *web server*. Pada bidang pendidikan, *website* dapat dimanfaatkan untuk penggunaan media pembelajaran. Pada umumnya halaman *website* menyertakan multimedia sebagai acuan aplikasi untuk menggabungkan teks dengan media.⁵⁰

⁴⁹ Amalia, M. K., Jumiyati, F., Rosita, N. A., & Wijayanti, M. D. (2023). Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 3). hlm. 133.

⁵⁰ Zakiya, I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Website Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

Sedangkan *Flipbook* berbasis *website* adalah buku digital yang mendukung berbagai format sumber belajar di dalamnya, *Flipbook* memiliki kelebihan pada bagian penyajian materi di dalamnya yang mendukung banyak format meliputi, audio, video, gambar, bagan dan teks. Media buku digital berbasis web mudah diakses siswa secara luas tidak terbatas ruang dan waktu.⁵¹

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flipbook*

Setiap media pembelajaran berjenis konvensional maupun digital tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *Flipbook*:

a. Kelebihan Media Pembelajaran *Flipbook*:

- 1) Proses pengembangan medianya mudah dapat digunakan dalam mata pelajaran apapun sesuai kebutuhan siswa, penggunaannya praktis, ringan dan dapat dibawa kemana saja serta bisa diakses kapan saja.⁵²
- 2) Media pembelajaran *Flipbook* memiliki keunggulan yaitu dapat menggabungkan teks, animasi, video, suara dan elemen-elemen lainnya.⁵³
- 3) *Flipbook* mampu membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran karena konten yang disajikan menarik perhatian

hlm. 20.

⁵¹ 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.

⁵² Yuliawati, E. P. T., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2022). Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 95-105. hlm. 97.

⁵³ Ayuardini, M. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis flipbook pada pembahasan biologi. *Faktor Exacta*, 15(4), 259-271. hlm. 260.

melalui tampilan yang dapat dipadukan dengan video pembelajaran.⁵⁴

- 4) Kelebihan lain yang ditawarkan oleh media *Flipbook* adalah memberikan pengalaman baru yang menarik dan interaktif, dari penyampaian pesan yang di *setting* mulai dari audio, visual dan video mampu membuat siswa dengan mudah memahami materi yang disajikan. *Flipbook* sangat mendukung kombinasi lain seperti foto, musik, hingga video dalam pengembangannya maka dari itu media ini mampu menghilangkan kejenuhan dalam belajar serta meningkatkan pemahaman siswa.⁵⁵
- 5) Dengan dukungan teks dan gambar yang relevan mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa karena media ini sangat menguntungkan untuk siswa dengan gaya belajar visual dan auditori. Dalam teori yang digagas oleh Dual Coding dari Paivio, informasi yang disajikan dengan bentuk verbal serta visual akan diproses oleh dua sistem memori yang berbeda dan saling memperkuat satu sama lain sehingga retensi siswa terhadap materi yang dilihat dan didengarnya akan meningkat.⁵⁶

b. Kekurangan Media Pembelajaran *Flipbook*

- 1) *Flipbook* hanya dapat diterapkan oleh sekolah yang memiliki

⁵⁴ Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan bahan ajar e-book berbasis flipbook pada subtema 2 perubahan lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 626-634. hlm. 627.

⁵⁵ Marjanah, M., & Mahyuni, S. R. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Media Flipbook. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 93-98. hlm. 97.

⁵⁶ Juniati, S. R., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 229-242. hlm. 238.

- fasilitas mendukung seperti *LCD / TV* maupun lab. komputer dan koneksi internet atau *Wifi*.
- 2) Terdapat guru dan wali murid yang kurang dapat menguasai teknologi masa kini dan hampir seluruh siswa belum memiliki *gadget* sendiri.
 - 3) Untuk mengakses *Flipbook* memerlukan perangkat elektronik yang memadai seperti komputer, laptop maupun *smartphone*. Siswa dapat mengalami kesulitan dalam mengoperasikan *Flipbook* karena terkadang memerlukan *software* khusus untuk mengaksesnya ataupun *smartphone* yang dimilikinya kurang memadai sehingga tidak dapat mengakses.⁵⁷
 - 4) *Flipbook* hanya dapat diakses secara online, solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menyediakan *Flipbook* dengan format *PDF*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari, untuk mengatasi hal tersebut guru dapat menyediakan *Flipbook* secara *offline* untuk siswa dengan format *PDF*.⁵⁸

D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Konsep Dasar Pendidikan Pancasila

Pendidikan yang wajib diberikan pada jenjang rendah seperti siswa SD/MI salah satunya adalah Pendidikan Pancasila. Lahirnya Pendidikan Pancasila didasari oleh usaha sadar pemerintah untuk menanamkan

⁵⁷ Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawanti, Y. Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook pada subtema 2 Perubahan Lingkungan. hlm. 627.

⁵⁸ Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan e-modul berbasis aplikasi flipbook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274. hlm. 7272.

konsep kebangsaan yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan dan nilai-nilai kewarganegaraan atau nilai kebangsaan, sosiologi politik / masyarakat politik, demokrasi dan mempersiapkan siswa menjadi pribadi yang lebih baik sehingga menciptakan anak bangsa yang siap berpartisipasi dalam membangun negara dan menjadi warga negara yang baik.⁵⁹

Pendidikan Pancasila dimaksudkan untuk membuat anak bangsa memiliki rasa cinta tanah air, selain itu harapannya siswa memiliki semangat juang kebangsaan dan mampu membentuk kepribadian bangsa sesuai falsafah, ideologi, pandangan hidup dan dasar negara yaitu Pancasila. Fungsi dari Pendidikan Pancasila adalah sebagai sarana penanaman pendidikan nilai dan moral dimana mata pelajaran ini mensosialisasikan serta menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila. Untuk menghadapi tantangan global yang semakin meluas seperti westernisasi dan liberalisme dapat dibentengi oleh Pendidikan Pancasila, budaya asing dapat masuk ke Indonesia kapan saja sehingga dapat disaring melalui Pendidikan Pancasila karena Pancasila merupakan benteng untuk melindungi nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

Nilai-nilai luhur tersebut meliputi moral, identitas nasional dan pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara sehingga Pancasila mampu mencegah pengaruh dari bangsa asing yang dapat mengancam maupun melemahkan kedaulatan negara. Seiring dengan konsep dasar Pendidikan Pancasila, pembentukan moral, karakter dan

⁵⁹ Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050-8054. hlm. 8051-8052.

identitas melalui nilai-nilai Pancasila sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan beregara. Fokus tujuan Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar meliputi penanaman cinta tanah air, persatuan dan kesadaran akan berbangsa yang sejalan pula dengan kebutuhan bangsa dalam upaya menjaga ketahanan nasional. Dalam relevansi Pendidikan Pancasila hal keberagaman agama sangat menekankan sikap toleransi, harmonisasi sosial dan persatuan untuk mencegah perpecahan antar agama maupun golongan.

Selain itu Pendidikan Pancasila dapat berfungsi pula sebagai alat untuk menjaga stabilitas sosial dengan cara penanaman nilai-nilai meliputi gotong royong, demokrasi dan keadilan sosial. Pendidikan Pancasila mengangkut pemahaman hak dan kewajiban warga negara membantu menguatkan identitas nasional negara.⁶⁰

2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Menurut Maulana Arafat Lubis berikut ini adalah beberapa tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI:

- a. Untuk menciptakan siswa yang memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalis dan berjiwa Pancasila.
- b. Mempunyai wawasan kebangsaan yang luas sehingga mampu menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan segenap rasa cinta tanah air.
- c. Menanamkan kepada siswa terhadap rasa persatuan dan kesatuan

⁶⁰ Anggraini, A. (2025). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis android mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri). hlm. 33-34.

dalam mempertahankan bangsa Indonesia supaya dapat menuju ke jalan yang lebih baik dan menciptakan siswa yang memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di dalam negeri.

- d. Siswa dapat mempunyai karya inovatif yang dapat mengangkat harkat dan martabat negara, mampu menjiwai dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Menurut Djamarah dan Zain dalam buku Pendidikan Pancasila yang dikutip oleh Maulana Arafat Lubis mengatakan bahwa bagian-bagian karakteristik Pendidikan Pancasila meliputi sebagai berikut:

- a. Pendidikan Pancasila menekankan pada pemecahan masalah.
- b. Pendidikan Pancasila dapat memuat berbagai konteks.
- c. Mengajarkan siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri.
- d. Mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi keseharian siswa.
- e. Menggerakkan siswa untuk dapat merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- f. Menginspirasi siswa untuk mengimplementasikan materi yang telah dipelajari dan mempraktikkan penilaian autentik.⁶¹

4. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian pembelajaran merupakan ungkapan tujuan pendidikan tentang apa yang diharapkan oleh guru kepada siswa mengenai apa yang didapat diketahui, dipahami dan dapat dikerjakan oleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran, capaian pembelajaran dapat pula

⁶¹ Lubis, M. A., Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: (PPKN) Di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0. hlm. 25.

diartikan sebagai suatu kemampuan yang telah diperoleh siswa melalui internalisasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan kemampuan serta akumulasi pengalaman kerja.⁶²

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik menunjukkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.	a) Peserta didik dapat menjelaskan sejarah singkat perumusan/lahirnya Pancasila. b) Peserta didik dapat menyebutkan tokoh-tokoh pencetus Pancasila. c) Peserta didik dapat menentukan simbol dan arti sila Pancasila. d) Peserta didik dapat memberikan contoh dan mengklasifikasikan nilai-nilai Pancasila sesuai dengan masing-masing sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber: <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/mata-pelajaran/fase/?level=SD-SMA&subject=Pendidikan%20Pancasila&phase=B&label=Pendidikan%20Pancasila>

E. Pembelajaran Mendalam

1. Pengertian Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Pembelajaran mendalam adalah salah satu pendekatan pedagogis yang bersifat strategis dan relevan dalam proses meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dimana siswa tidak lagi cukup hanya dengan dibekali hafalan saja dan hanya menerima ilmu yang diajarkan oleh guru dengan pembelajaran searah, melainkan diperlukannya bimbingan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikatif serta kolaboratif sebagai kompetensi utama. Pembelajaran mendalam

⁶² Alin, S. N. I., Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MI. hlm. 29.

merupakan pendekatan yang berfokus pada peningkatan kualitas manusia secara menyeluruh melalui proses belajar yang berkesadaran (*Mindful*), bermakna (*meaningful*) dan menggembirakan (*joyful*). Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja namun mengintegrasikan dimensi afektif dan psikomotorik siswa sehingga mereka mampu memahami, menerapkan dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan sehari-hari. Prinsip ini sejalan dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, kolaboratif dan diferensiatif.⁶³

2. Tiga Prinsip Utama Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Prinsip utama dalam pembelajaran mendalam meliputi:

- a. Pembelajaran *Mindful Learning* merupakan pembelajaran yang bersifat berkesadaran yang apabila diterapkan di kelas dengan menyelaraskan materi yang sedang dipelajari berdasarkan kemampuan dan kebutuhan siswa seperti diselaraskan dengan pengalaman siswa maka dapat memaksimalkan penggunaan kognitifnya. Materi yang disampaikan dengan menyesuaikan kehidupan para siswa akan lebih mudah menghubungkan informasi baru dengan pengalaman pribadi sehingga keterlibatan dan pemahaman siswa dapat meningkat.
- b. Pembelajaran *Meaningful Learning* merupakan prinsip yang memfokuskan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan

⁶³ Chotimah, S. C., Suhartono, S., & Fantofik, D. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam: Berkesadaran (*Mindful*), Bermakna (*Meaningful*), dan Menggembirakan (*Joyful*). *An-Nuha*, 5(4), 673-682. hal. 673-674.

kebermaknaan dalam belajar. Pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna apabila siswa dapat mengaitkan materi secara kontekstual atau sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

- c. Pembelajaran *Joyful Learning* merupakan prinsip yang berperan penting dalam menambah motivasi siswa yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi sehingga memungkinkan siswa lebih berperan aktif dalam menggali materi. Pembelajaran yang menerapkan pendekatan *Joyful Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi.⁶⁴

F. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata yaitu “hasil” dan “belajar” menurut Hasan Alwi “hasil” artinya sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh suatu usaha, sementara “belajar” memiliki banyak artian meliputi perubahan yang terjadi dalam diri seseorang melalui proses. Sedangkan menurut Bell-Gredler, hasil belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan keragaman aspek meliputi *competencies* (kemampuan), *skills* (keterampilan) and *attitude* (sikap) yang diperoleh secara bertahap serta berkelanjutan mulai dari masa bayi hingga masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.⁶⁵

⁶⁴ Warman, E., Setiawan, R., Gifary, A., Warta, W., & Mulyanto, A. (2025). Pendekatan Deep Learning pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Gekbrong 1 Cianjur: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1521-1528. hlm. 1526.

⁶⁵ Suparlan, S. (2023). Implementasi metode bernyanyi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di

Menurut Hamalik hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat serta diukur dari segi pengetahuan, tingkah laku dan keterampilan. Perubahan tersebut mengalami kenaikan atau pengembangan dalam ranah yang lebih baik dari sebelumnya, yang tadinya belum tahu menjadi tahu.⁶⁶ Menurut Sudjana hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar yang menghasilkan bentuk perilaku yang mengalami perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, aspek tersebut dapat diamati melalui sikap, kebiasaan dan penghargaan.⁶⁷

Hasil belajar merupakan indikator pokok untuk menilai sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru, Winkel menegaskan bahwa hasil belajar menggambarkan keberhasilan siswa dalam bentuk prestasi yang pada umumnya diwujudkan dalam bentuk angka penilaian. Hasil belajar adalah salah satu alat ukur untuk melihat capaian belajar seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan guru.

Definisi hasil belajar menurut para ahli berbeda-beda, menurut Bloom definisi hasil belajar mencakup tiga kemampuan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah:

- a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan),
- b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh),

SD/MI. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 90-101. hlm. 91.

⁶⁶ Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. hlm. 66.

⁶⁷ Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. hlm. 15.

- c. *Application* (menerapkan),
- d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan),
- e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan
- f. *Evaluation* (menilai).

Sedangkan domain afektif adalah:

- a. *Receiving* (sikap menerima),
- b. *Responding* (memberikan respon),
- c. *Valuing* (nilai),
- d. *Organization* (organisasi),
- e. *Characterization* (karakterisasi).

Dan domain psikomotor meliputi *initiatory* (inisiasi), *preroutine* (rutinitas) dan *routinized* (dirutinkan). Lingkup psikomotor juga meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.⁶⁸

Dari pemaparan para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses belajar mengajar yang diperoleh siswa dalam bentuk nilai atau angka, selain itu hasil belajar dapat dilihat berdasarkan tes yang dilakukan sebagai tolak ukur kemampuan pemahaan siswa dalam menyerap materi pelajaran, siswa dikatakan berhasil dalam belajar setelah memiliki perubahan perilaku baik dalam aspek kemampuan, sikap dan keterampilan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya meneliti hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

⁶⁸ Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiptera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa. hlm. 5.

2. Indikator Hasil Belajar Siswa

Menurut Middy Boty dan Ari Handoyo indikator hasil belajar yaitu ciri yang tampak, dapat dicermati, teramati serta dapat diukur sebagai ciri penunjuk bahwa seseorang telah melaksanakan proses belajar, yaitu adanya perubahan indikator hasil sejumlah kompetensi dasar. Untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa guru wajib melaksanakan proses evaluasi salah satunya melalui cara tes hasil belajar. Menurut Nana Sudjana indikator hasil belajar ditinjau dari dua aspek meliputi aspek proses dan aspek hasil. Beberapa hal yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan dari sisi proses antara lain:

- a. Konsistensi kehadiran dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.
- b. Dorongan dan motivasi yang selalu diberikan oleh guru dengan kesabaran mampu membuat siswa bersungguh-sungguh.
- c. Kompetensi siswa dalam melaksanakan evaluasi dan pengendalian terhadap hasil belajarnya sendiri.
- d. Adanya lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif serta menyenangkan mampu merangsang pemikiran siswa.
- e. Ketersediaan sarana prasarana pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran yang memadai.

Selain dari sisi proses indikator keberhasilan belajar dapat pula diamati dari hasil yang dicapai siswa. Indikator keberhasilan dari hasil belajar meliputi:

- 1) Terjadinya perubahan sikap yang bersifat menyeluruh akibat dari pembelajaran.

- 2) Kompetensi siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari tercermin pada sikap dan tindakannya.
- 4) Adanya transformasi atau pergeseran perilaku dan pemahaman siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Dengan demikian penilaian hasil belajar bukan hanya sebatas nilai akhir, melainkan proses keterlibatan siswa serta perubahan yang terjadi dalam diri mereka setelah mendapatkan materi pelajaran.⁶⁹ Menurut Benjamin Samuel Bloom dalam bukunya "*The Taxonomy of Educational Objectives*" yang menjelaskan bahwa kecerdasan manusia dapat digambarkan melalui tiga dimensi antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Ranah Kognitif antara lain tingkah laku seorang siswa yang menunjukkan aspek intelektual misalnya pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan ini dapat dilihat berdasarkan teori yang diperoleh siswa serta memori ingatan yang dapat menyimpan sesuatu yang baru.
2. Ranah Afektif dapat dilihat dari aspek moral yang meliputi perasaan, nilai, motivasi dan sikap siswa. Ranah afektif ini diketahui bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tinggi.
3. Ranah Psikomotorik dapat dilihat dari aspek keterampilan siswa yaitu implementasi dari KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di dalam kelas.

⁶⁹ Zakiya, I., Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Website Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD/MI. hlm. 41-42.

Siswa tidak hanya mengingat suatu teori serta definisi-definisi saja melainkan menerapkan teori yang abstrak menjadi aktualisasi nyata.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti hanya meneliti hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang diperoleh melalui data nilai ulangan harian siswa (peneliti melampirkan data nilai siswa di lampiran).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Dari hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Wirda, dkk. dapat diperoleh sejumlah faktor yang diduga berhubungan dengan capaian hasil belajar siswa, antara lain:

a. Ukuran Rombongan Belajar (*Class Size*)

Ukuran rombongan belajar dalam satu kelas adalah jumlah siswa yang diajar oleh guru dalam satu ruangan, kelas dengan jumlah siswa yang lebih kecil cenderung membantu guru dalam pengelolaan kelas, interaksi siswa dan guru lebih positif serta menerima lebih banyak bantuan dari guru secara individual. Jumlah siswa yang kecil pada ruang kelas dapat memberikan akses yang lebih baik, guru dapat menggunakan waktu lebih sedikit dalam mengelola kelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa ukuran rombongan belajar yang lebih kecil secara konsisten memberi efek positif pada siswa yaitu hasil belajar yang lebih baik, pengelolaan kelas yang maksimal, perhatian dan bantuan dapat diperoleh siswa dengan maksimal serta lebih efektif.

b. Tutor Sebaya (*Peer Tutoring*)

Belajar dengan teman sebaya pada proses pembelajaran berpotensi memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Tutor sebaya umumnya terjadi mengacu pada siswa-siswa yang selalu belajar dengan berpasangan dengan tujuan untuk saling membantu dalam belajar. Tutor sebaya menurut Ali dan Anwar merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, selain dapat bermanfaat bagi siswa secara akademis namun juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi (*communication skill*) dan keterampilan berinteraksi dengan orang lain (*interpersonal skill*) secara efektif.

c. Umpan Balik (*Feedback*)

Guru umumnya beranggapan bahwa umpan balik dapat berupa komentar, instruksi untuk melakukan sesuatu, klarifikasi, kritik, konfirmasi, pengembangan konten, refleksi konstruktif, koreksi dan kriteria. Dalam pemahaman siswa umpan balik sangat penting, umpan balik yang diinginkan siswa berisi informasi untuk mengetahui bagaimana memperbaiki pekerjaan mereka sehingga mereka dapat melakukannya dengan lebih baik. Siswa mengakui bahwa mereka melakukan kesalahan maka siswa ingin mengetahui cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kesalahan tersebut. Maka dari itu umpan balik yang diberikan guru harus bermakna dan berdampak dalam merubah perilaku siswa, guru wajib mempertimbangkan cara-cara dalam memberikan umpan balik.

d. Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*)

Pembelajaran kolaborasi menurut Smith dan Mac Gregor adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan kerja sama intelektual antar siswa dimana pembelajaran kolaboratif berpusat pada eksplorasi siswa, guru sebagai fasilitator atau pengarah.

e. Pembelajaran Individual (*Individual Instruction*)

Pembelajaran individual adalah sebuah metode pembelajaran dimana isi, materi pembelajaran, media pembelajaran dan kecepatan pembelajaran didasarkan pada kemampuan dan minat setiap siswa. Untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran individual guru wajib memiliki keterampilan dalam mengelola kelas dan mengetahui persamaan serta perbedaan antar siswa.

f. Keterlibatan Orangtua (*Parental Engagement*)

Dalam konsep “Tripusat Pendidikan” yang dikembangkan oleh Ki Hadjar Dewantara orang tua dan masyarakat termasuk dalam dua dari tiga pusat pendidikan yang memegang peranan sangat penting dalam pendidikan anak selain sekolah. Orang tua adalah pendidik pertama dan utama, pendidikan anak merupakan tanggung jawab orang tua. Keterlibatan orang tua dapat mendukung prestasi akademik siswa, mempererat hubungan dengan anak dan memberikan dampak positif bagi iklim sekolah serta kegiatan pencapaian hasil belajar siswa.⁷⁰

⁷⁰ Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S., Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa. hlm. 8-27.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang paling utama ialah keterlibatan orangtua dalam pendidikan siswa, selain itu peran sekolah dalam memetakan siswa pada rombongan belajar dapat menentukan keberhasilan penyampaian konsep pelajaran, tutor sebaya dan pembelajaran individu merupakan tugas guru yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa apabila guru kurang dapat melaksanakan kegiatan belajar melalui tutor sebaya dan pembelajaran individu, selain itu pemberian *feedback* ketika pembelajaran telah berakhir mampu membuat siswa menjadi lebih baik apabila guru memberikan *feedback* bermakna.

Sementara menurut Hadiahti Utami dkk. faktor yang dapat mempengaruhi siswa untuk mencapai indikator hasil belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

- a. Faktor Internal meliputi aspek fisik seperti kesehatan tubuh, aspek psikis, emosional dan motivasi.
- b. Faktor Eksternal meliputi merasa kesulitan dengan apa yang dipelajari, tempat belajarnya, suasana dari lingkungannya.⁷¹

Untuk mengatasi faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman maka terdapat cara untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar, hal yang dapat dilakukan guru ialah sebagai berikut:

- 1) Merenovasi kegiatan belajar mengajar: Proses belajar dapat dilakukan

⁷¹ Hafidhah, S. D. R. N. (2023). *Pengembangan Media PURAWA (Puzzle Aksara Jawa) Beraudio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi "Aksara Jawa" Kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari Kabupaten Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri). hlm. 28-29.

perbaikan melalui perbaikan tujuan pembelajaran, metode, bahan ajar, pemanfaatan media, hingga evaluasi belajar.

- 2) Mengadakan bimbingan belajar: guru dapat menyediakan layanan bimbingan pribadi kepada siswa yang membutuhkan bantuan belajar.
- 3) Menggelar waktu belajar dengan *feed back*: siswa mendapatkan materi pelajaran dengan memberikan waktu untuk memahami tentang konsep yang sedang dipelajari serta guru memberikan umpan balik sebagai upaya pemantapan belajar.
- 4) Motivasi belajar dalam diri siswa serta kemauan belajar: minat belajar siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar dan kemauan siswa dalam belajar dapat memudahkan dirinya untuk memperlancar dalam mempelajari konsep pelajaran, kemauan adalah hal terpenting yang harus dimiliki siswa karena jika siswa memiliki kemauan maka akan dimudahkan dan sebaliknya.⁷²

Berdasarkan pemaparan tersebut guru dapat melakukan peningkatan pemahaman siswa melalui cara diatas, tetapi seluruh cara diatas memiliki tingkat keberhasilan sesuai dengan kemauan siswa itu sendiri, apabila siswa memiliki kemauan dapat dipastikan cara-cara tersebut berhasil. Kemauan siswa merupakan dasar yang wajib dimiliki siswa karena kemauan siswa untuk meningkatkan pemahaman berbeda-beda.

4. Karakteristik Siswa

Karakteristik memiliki kata dasar karakter yang artinya watak/tabiat, yang mengacu pada kebiasaan, kepribadian dan kualitas seseorang yang

⁷² Dianingrum, Y. (2021). *Pemahaman Siswa Sd Terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau Dari Minat Baca* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN). hlm. 20-21.

bersifat tetap.⁷³ Setiap siswa tentunya memiliki tingkah laku maupun karakter yang beraneka ragam. Dengan karakteristik siswa yang bermacam-macam maka guru berkewajiban untuk mengetahui setiap karakteristik mereka dalam belajar sehingga guru dapat menyampaikan materi pelajaran tepat sasaran sesuai karakter siswa karena kunci ketercapaian tujuan pembelajaran adalah komunikasi atau interaksi antara guru dengan siswa.

Usia anak SD/MI adalah peniru yang ulung, pada fase ini mereka senang bergerak bebas, bermain dan senang bekerja sama dalam kelompok.⁷⁴ Untuk dapat lebih mengenal dan memahami karakter-karakter setiap siswa guru dapat melakukan beberapa strategi berikut:

- a. Menenal siswa melalui wawancara, mengadakan sesi tanya jawab, menanyakan masalah yang dialami, maupun menggunakan penanganan psikologis.
- b. Memperlakukan siswa dengan bersikap adil. Guru memiliki kewajiban untuk bersikap adil pada seluruh siswa, menunjukkan rasa kasih sayang dan kepedulian yang sama serta tidak membedakan mereka berdasarkan latar belakang, keadaan maupun dalam aspek sosial dan gender.
- c. Siswa harus memiliki rasa aman dan nyaman berbagi dalam hal bakat dan keterampilan dengan guru, guru dapat membantu siswa belajar

⁷³ Zakiya, I., Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Website Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD/MI. hlm. 33.

⁷⁴ Lutfiana, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Box Display Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas 5 Di MI Jami'atut Tholibin Ringinrejo Kabupaten Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri). hlm. 89.

maupun bermain atau benyanyi bersama di luar kelas sehingga siswa merasa nyaman tanpa merasa malu, takut atau sungkan tetapi tetap bersikap sopan.

Setiap siswa tentunya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, gaya belajar merupakan cara siswa dalam menerima materi pelajaran atau informasi yang diterima melalui penyampaian dari guru dimana mereka menggunakan cara tersebut untuk mempelajari suatu materi. Gaya belajar dibedakan menjadi tiga yaitu visual, auditori dan kinestetik.

1) Gaya belajar visual

Dalam gaya belajar ini siswa merasa belajar lebih baik ketika mereka dapat melihat dan membaca suatu materi yang dipelajari

2) Gaya belajar auditori

Gaya belajar auditori sangat mengandalkan indra pendengaran untuk menerima informasi.

3) Gaya belajar kinestetik

Gaya belajar ini lebih aktif mencoba dan melakukan kegiatan secara berulang dan bersifat belajar secara langsung.⁷⁵

Gaya belajar siswa yang bermacam-macam membuat guru harus mengetahui cara belajar setiap siswanya untuk menyesuaikan media pembelajaran yang cocok diterapkan di kelas. Untuk mengetahui gaya belajar masing-masing siswa guru dapat melakukan beberapa cara yaitu:

a) Guru dapat mengamati siswa ketika belajar lalu membuat daftar

⁷⁵ Chantika, H., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Teori Pembelajaran Berdiferensiasi dan Pengaruhnya dalam Mengidentifikasi Gaya Belajar PEserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13896-13907. hlm. 13898.

pengelompokan sikap atau kebiasaan mereka ketika belajar dengan mengkategorikan mereka kedalam gaya belajar visual, auditori atau kinestetik.

- b) Melakukan pembelajaran dengan memilih metode pengajaran dan metode pelajaran yang tepat sehingga siswa mampu mengembangkan sikap terpendam mereka.⁷⁶ Menurut psikolog terkenal Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak meliputi empat tahapan yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (0, - 1,5 tahun)

Dalam tahapan atau tingkatan ini merupakan langkah paling dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, dimana aktivitas motorik dan sensorik anak mulai terbentuk melalui proses adaptasi struktur fisik sebagai hasil dari interaksinya oleh lingkungan sekitar, aktivitas kognitif dalam periode ini berfokus pada penerapan indra dan gerak tubuh, dengan kata lain pada fase ini anak hanya mampu mengenal lingkungan sekitar mereka saja melalui indra dan mengandalkan kemampuannya dengan bergerak.

2. Tahap Operasional Pra (1,5 – 6 tahun)

Tahap ini anak mulai menunjukkan kemampuan mereka dalam aktivitas kognitif yang berhubungan dengan situasi yang tidak ada hubungannya dengan dirinya sendiri. Tidak ada sistem tersusun untuk aktivitas berpikirnya, dengan menggunakan tanda-tanda

⁷⁶ Cantika, V. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri). hlm. 41-42.

serta simbol mereka mampu menangkap / memahami realitas di sekitar mereka.

3. Tahap Operasional Konkrit (6 – 12 tahun)

Pada fase ini anak sudah cukup matang dalam menggunakan pemikiran logika maupun operasi, namun hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Fase ini anak telah hilang kecondongan terhadap animisme dan articialisme, egosentrinya mulai berkurang serta kompetensinya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Tetapi, tanpa objek fisik pendukung dihadapan mereka, anak-anak masih dalam tahap operasional konkrit dimana mereka masih mengalami kesusahan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat logika.

4. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Pada tahap ini anak-anak tidak lagi memerlukan benda atau peristiwa konkrit, mereka mampu untuk berpikir abstrak.⁷⁷ Dalam teori yang dinyatakan oleh Jean Piaget, guru disarankan melaksanakan kegiatan pembelajaran menyesuaikan dengan fase-fase perkembangan kognitif anak dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁷⁸ Pada usia 9 – 10 tahun merupakan usia untuk anak atau siswa kelas IV SD/MI, pada tahap ini siswa memiliki kemampuan menulis yang sudah baik. Perkembangan karakteristik kognitif, bahasa dan motorik siswa kelas IV ditandai

⁷⁷ Ameliasari, N., Pengembangan Media Game Janu Adventure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet. hlm. 39.

⁷⁸ PIAGET, J. (1976). TEORI.

dengan mampunya mereka dalam menulis ide, pikiran serta imajinasinya. Pada usia ini mereka mampu menyusun pengetahuan yang dimilikinya menjadi konsep serta menuliskannya dengan teratur.

G. Kerangka Berpikir

Pancasila merupakan dasar negara bersimbol burung Garuda dengan kaki mencengkram pita bertuliskan “Bhinneka Tunggal Ika” yang dirancang oleh para pendiri negara untuk mempersatukan Indonesia. Indonesia dimata dunia mendapat julukan negara majemuk, dimana Indonesia memiliki keanekaragaman yang luar biasa dari Sabang sampai Merauke, bermacam-macam budaya, suku, etnis, bahasa, agama, adat istiadat, hidup berdampingan di Indonesia.

Untuk mempersatukan sesama warga negara Indonesia para pendahulu pendiri bangsa mencetuskan Pancasila dengan maksud menyatukan keberagaman. Lahirnya Pancasila di Indonesia mampu membuat warga negara Indonesia hidup berdampingan dengan rukun, justru dengan adanya perbedaan dalam suatu negara merupakan hal yang istimewa ibarat pelangi yang memiliki beragam warna. Pancasila memuat nilai-nilai kehidupan dalam berbangsa dan bernegara, maka dari itu mata pelajaran Pendidikan Pancasila wajib diberikan terutama jenjang rendah, karena siswa pada fase ini masih tergolong lunak dan masih mudah untuk dibentuk, maka sejak jenjang rendah guru harus menanamkan nilai-nilai Pancasila agar kepribadian siswa sesuai dengan karakter Pancasila.

Kenyataan di lapangan pada siswa kelas IV ditemukan bahwa permasalahan yang dihadapi 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. Peneliti juga sempat bertanya mengenai bunyi sila-sila Pancasila kepada siswa ternyata mereka dapat menyebutkannya dengan baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam konsep Pancasila masih bersifat hafalan dan belum mendalam. Hal ini dapat dikatakan hafalan karena ternyata dapat diketahui dari pembiasaan yang terdapat di sekolah, sebelum memasuki ruang kelas siswa diminta mengucapkan atau menyebutkan sila Pancasila setiap hari sehingga siswa dapat menghafal dengan baik setiap bunyi sila Pancasila.

Namun ketika peneliti bertanya mengenai seputar Pancasila seperti siswa diminta 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 mereka masih terlihat kebingungan. Hal tersebut diperkuat dengan data nilai ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa dari 23 siswa terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (peneliti melampirkan nilai ulangan harian siswa di lampiran). 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. Dalam penelitian ini, peneliti hanya meneliti dalam ranah kognitif pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Web* sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini bernama “*Flipbook* PANTURE” (*Pancasila Adventure*) dimana media ini akan membawa siswa menembus ruang dan waktu untuk menjelajah kembali ke masa lalu. Media ini khusus dirancang untuk siswa kelas IV SD/MI yang memiliki permasalahan serupa seperti di MI Nasyiatul Mubtadiin. Harapannya *Flipbook* ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Pancasila dan mampu membuat siswa berkesan dalam belajar Pancasila sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti melakukan pengembangan dengan model ADDIE, karena dalam model tersebut terdapat lima langkah-langkah yang terstruktur dan praktis untuk diterapkan dalam rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

