

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), terminologi pengembangan diidentikkan dengan upaya perluasan. Secara konseptual, pengembangan dimaknai sebagai sebuah proses transformasi yang berlangsung secara gradual menuju taraf yang lebih komprehensif, baik dari aspek fungsional penggunaan maupun kedalaman makna esensialnya. Bahri menjelaskan bahwa pengembangan merupakan proses perencanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara logis dan sistematis dengan memperhatikan potensi serta kemampuan siswa guna mencapai hasil yang optimal.¹⁸ Dengan demikian, pengembangan dapat disimpulkan sebagai suatu proses kerja yang cermat untuk mengubah suatu keadaan menjadi lebih baik serta memiliki pengaruh yang lebih luas dibandingkan sebelumnya. Keadaan yang dimaksud dapat berkaitan dengan manusia, sistem, organisasi, teori, penafsiran, benda, maupun berbagai produk hasil karya manusia.

Landasan teoretis yang krusial dalam perancangan media instruksional ini adalah teori Multimedia Learning Theory yang digagas oleh Richard Mayer. Teori ini mensintesis prinsip-prinsip psikologi kognitif dengan teori pembelajaran untuk menjelaskan mekanisme media

¹⁸ Agustiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis E-Modul Interaktif pada Materi Bacaan Gharib untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX MTsN 5 Kediri."

multimedia dalam memfasilitasi pemahaman siswa. Berdasarkan teori ini, terdapat lima prinsip fundamental yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu:

6. Prinsip Kognitif (Cognitive Principle)

Prinsip ini berfokus pada manajemen beban kognitif (cognitive load). Mayer berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif hanya terjadi apabila beban informasi yang diterima siswa tidak melampaui kapasitas memori kerja (working memory) mereka. Oleh karena itu, desain media harus bertujuan meminimalisasi beban kognitif yang tidak relevan (ekstraneous) melalui penyederhanaan visual, pemilihan teks yang esensial, serta penataan struktur informasi yang rapi.

7. Prinsip Visual dan Verbal (Multimedia Principle)

Mayer menekankan bahwa manusia belajar lebih baik dari teks dan gambar daripada dari teks saja. Pesan instruksional harus mengintegrasikan elemen verbal (teks/narasi) dengan elemen visual (gambar/grafik) secara sinergis. Kombinasi kedua modalitas ini berfungsi memperkuat konstruksi pemahaman dan mengoptimalkan daya ingat (retensi) siswa terhadap materi.

8. Prinsip Kontiguitas (Contiguity Principle)

Prinsip ini berkaitan dengan keterpaduan penyajian informasi dalam ruang dan waktu. Elemen-elemen yang saling berhubungan, seperti gambar dan teks penjelasnya harus disajikan secara berdekatan atau simultan. Hal ini bertujuan agar siswa tidak menghabiskan energi

kognitif untuk mencari korelasi antara dua informasi yang terpisah, sehingga hubungan mental antar konsep dapat terbangun dengan cepat.

9. Prinsip Modalitas (Modality Principle)

Prinsip ini mengoptimalkan penggunaan saluran ganda (dual channels) dalam pemrosesan informasi, yaitu saluran visual dan auditori. Pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui narasi suara dan gambar, dibandingkan teks panjang dan gambar yang sama-sama membebani saluran visual. Pemanfaatan multisensorik ini membantu siswa mengasimilasi informasi secara lebih efisien.

10. Prinsip Koherensi dan Struktur (Coherence Principle)

Prinsip ini menekankan pentingnya alur penyajian yang logis dan terorganisasi. Informasi harus disusun secara hierarkis untuk membantu siswa membangun kerangka mental yang jelas. Teknik seperti penggunaan peta konsep atau penanda visual (signaling) dapat diterapkan untuk menyoroti poin-poin kunci, sehingga memudahkan siswa dalam memproses dan mengorganisasi materi pelajaran.¹⁹

Dalam spektrum metodologi Research and Development (R&D), tersedia beragam kerangka prosedural yang dapat diimplementasikan, antara lain model Borg & Gall, 4D, IDI, Dick & Carey, Kaufman, serta ADDIE.²⁰ Pada penelitian ini, penulis secara spesifik memilih untuk

¹⁹ Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran. (2023). (n.p.): Pradina Pustaka.

²⁰ Komang Redy Winatha, M.Pd., Pof. Dr. Naswan Suharsono, and Ketut Agustini, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK TI Bali Global Singaraja," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 8, no. 1 (February 24, 2018), <https://doi.org/10.23887/jtpi.v8i1.2238>.

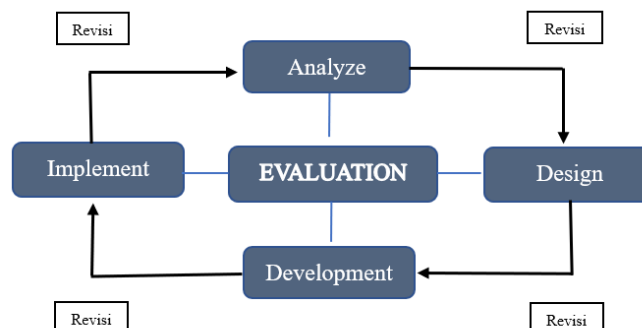
menerapkan model ADDIE sebagai pedoman dalam mengonstruksi media pembelajaran. Kerangka kerja yang dipopulerkan oleh Robert Maribe Branch ini terdiri atas lima fase manajerial yang sistematis, meliputi Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), serta Evaluation (evaluasi). ADDIE dipilih karena karakteristiknya sebagai kerangka kerja yang fleksibel namun tetap efektif untuk merancang serta menyeleksi media instruksional secara komprehensif. Tahapan pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE menurut Branch meliputi:

- a. Analisis kebutuhan yang mencakup kurikulum, kondisi pembelajaran, dan karakteristik pengguna.
- b. Perancangan media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis.
- c. Pelaksanaan atau implementasi desain dengan melibatkan ahli maupun sejawat sebagai pemberi umpan balik.
- d. Penggunaan media secara adaptif disertai pengumpulan respons pengguna terhadap kualitas media.
- e. Evaluasi dan revisi media berdasarkan hasil penggunaan dan masukan yang diperoleh.²¹

²¹ Hamdan Husein Batubara and Dessy Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33–46, <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>.

Berikut adalah konsep model pengembangan ADDIE Branch :

Gambar 1.2 Model Pengembangan ADDIE



B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, media berakar dari kata medium yang mengandung arti sebagai penghubung atau pengantar. Pada ranah pedagogis, media diidentifikasi sebagai perangkat ajar—baik berbasis cetak maupun digital—yang memiliki kapabilitas untuk menyerap, mengelola, dan mengonfigurasi kembali data informasi. Hal ini dilakukan agar materi pembelajaran yang bersifat visual atau verbal dapat tersaji secara sistematis guna menunjang efektivitas interaksi edukatif di kelas.²² Suatu medium atau perantara dikategorikan sebagai media pendidikan apabila instrumen tersebut mampu berfungsi dalam menyalurkan pesan-pesan instruksional selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut pandangan A.S. Hardjasudarma, media pembelajaran dikonseptualisasikan sebagai himpunan perangkat atau

²² Husniyatus Salamah Zainiyati, Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya, Yayasan Kita Menulis., 2013.

sarana yang berkapasitas membangkitkan respons panca indra. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan tahapan observasi dan persepsi, yang pada gilirannya memfasilitasi penyerapan wawasan serta pengalaman edukatif yang lebih mendalam bagi individu.²³ Djamarah dan Zain mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen atau peralatan yang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam kegiatan instruksional guna membantu guru serta peserta didik dalam mewujudkan target pembelajaran secara lebih mudah.²⁴ Menurut Dewi, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi tenaga pendidik dalam mengelola situasi kelas agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi audiens.²⁵ Selain itu, pemanfaatan media memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam beragam aktivitas pembelajaran, sehingga mereka tidak lagi sepenuhnya mengandalkan pengajar sebagai satu-satunya sumber perolehan ilmu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang berfungsi dalam mentransmisikan pesan maupun informasi edukatif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus menjadi perantara antara sumber belajar dengan peserta didik sebagai penerima informasi. Apabila media

²³ Nur Malasari and Arif Rahman Hakim, "Pengembangan Media Belajar Pada Operasi Hitung Untuk Tingkat Sekolah Dasar," JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) 3, no. 1 (December 1, 2017): 11, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v3i1.1911>.

²⁴ Sri Waljinah et al., "Tindak Tutur Direktif Wacana Berita Online: Kajian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital," SeBaSa 2, no. 2 (November 21, 2019): 118, <https://doi.org/10.29408/sbs.v2i2.1590>.

²⁵ Feriska Achlikul Zahwa, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" 19, no. 01 (2022): 61–78.

dirancang dan dikembangkan secara tepat, maka perannya dapat berjalan efektif bahkan tanpa kehadiran guru sekalipun. Berdasarkan pendapat Rifai, terdapat sejumlah parameter penting dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, meliputi tujuan instruksional, profil target audiens, ciri khas media, durasi waktu yang ada, estimasi anggaran, serta kemudahan akses terhadap media tersebut.²⁶ Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang ideal adalah media yang memiliki keselarasan dengan sasaran instruksional, profil dan kebutuhan peserta didik, serta mempertimbangkan konteks lingkungan belajar secara komprehensif.

2. Jenis

Berdasarkan perspektif aplikatifnya di dalam ruang kelas, instrumen instruksional ini dapat dipilah menjadi dua kelompok besar, antara lain:

- a. Media konvensional merupakan media tradisional yang sudah digunakan sebelum hadirnya teknologi digital. Contohnya adalah media cetak (koran, majalah, buku pelajaran) serta media penyiaran (radio dan televisi). Media ini umumnya memiliki format tetap, terjadwal, dan menyampaikan informasi secara satu arah kepada audiens. Menurut pandangan Malinda, ragam media pembelajaran tradisional yang masih relevan digunakan saat ini meliputi instrumen grafis, model tiga dimensi, pemanfaatan ekosistem lingkungan, serta media berbasis

²⁶ Husein Batubara and Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar."

cetakan.²⁷ Secara operasional, penggunaan papan tulis dan buku ajar tetap menjadi sarana konvensional yang paling frekuentif dijumpai dalam dinamika pembelajaran di sekolah.

- b. Media digital dikonseptualisasikan sebagai instrumen pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi, baik yang berbasis jaringan internet maupun yang dioperasikan melalui perangkat keras seperti komputer, laptop, dan telepon seluler pintar (smartphone). Dalam praktiknya, media digital mengintegrasikan keunggulan media konvensional dengan teknologi modern melalui aplikasi atau platform berbasis web yang mendukung proses pembelajaran. Misalnya, pada masa pandemi banyak digunakan aplikasi pembelajaran digital seperti Google Classroom, Google Meet, dan Google Form. Selain itu, terdapat pula aplikasi latihan soal daring seperti Socrative, Wordwall, dan Quizizz.²⁸ Berbagai kategori media digital yang dapat diimplementasikan dalam dinamika instruksional di sekolah meliputi sistem pembelajaran jarak jauh (distance learning), perangkat digital interaktif, aplikasi alih bahasa, serta konten berbasis audio, visual, maupun audiovisual.²⁹

²⁷ Agni Era Hapsari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Prestaasi Belajar Siswa," *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 7, no. 1 (January 30, 2017): 1, <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p1-9>.

²⁸ Anisyah Yuniarti et al., "Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran," *JUTECH : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 84–95, <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.

²⁹ Fahyuni.E.F, "Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran" 1, no. 1 (2017): 5–6.

3. Indikator Kelayakan Media Interaktif

Indikator media pembelajaran merupakan ukuran atau parameter yang digunakan untuk menilai sejauh mana efektivitas dan keberhasilan media dalam mendukung proses belajar. Indikator ini berfungsi sebagai acuan bagi pendidik untuk mengevaluasi apakah media yang digunakan telah mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Walker & Hess, terdapat tiga aspek utama dalam menilai kelayakan media interaktif, yaitu:

- a. Aspek kualitas konten (dinilai oleh ahli materi), mencakup:
 - 1) Akurasi Substansi: mencakup relevansi bahan ajar dengan target instruksional, ketepatan landasan teori, kejernihan paparan, serta efektivitas penyampaian pesan agar mudah diserap oleh pembaca.
 - 2) Kelengkapan Materi, meliputi kecukupan cakupan informasi, koherensi antarbagian, validitas konsep, serta sistematika penyajian yang teratur.
 - 3) Ketepatan bahasa, mencakup penerapan struktur tata bahasa, kaidah ejaan, penggunaan terminologi ilmiah, serta ketepatan pemakaian tanda baca.
 - 4) Relevansi Kontekstual: melibatkan pemaparan materi yang logis dan memiliki keterkaitan erat dengan fenomena atau kondisi di lapangan.
 - 5) Mutu Instrumen Penilaian: mencakup perancangan butir soal yang mampu memetakan tingkat pemahaman materi serta

menstimulasi daya kritis dan kemampuan analisis peserta didik.

b. Aspek kualitas instruksional (dinilai oleh ahli media), meliputi:

- 1) Aspek Interaktif: meliputi daya tarik media dalam memfasilitasi pembelajaran otonom, kejernihan instruksi pengoperasian, serta kepraktisan saat mengakses kembali materi.
- 2) Mutu Umpan Balik: merujuk pada relevansi tanggapan sistem media terhadap performa atau progres yang dicapai oleh pengguna.
- 3) Keterpaduan Media: merupakan sinergi dan kohesi antarberbagai elemen di dalam sebuah struktur media pembelajaran yang utuh.

c. Aspek kualitas tampilan (dinilai oleh ahli media), meliputi:

- 1) Estetika Tata Letak: mencakup koherensi rancangan, pemilihan skema warna yang tepat, serta relevansi penggunaan latar belakang.
- 2) Kualitas Tipografi: meliputi pemilihan jenis, dimensi, dan warna font, serta tingkat legibilitas atau keterbacaan huruf.
- 3) Visualisasi Gambar: melibatkan keselarasan antara ilustrasi dengan konten materi serta kejernihan resolusi visual yang ditampilkan.

- 4) Mutu Audio: mencakup aspek artikulasi suara yang jernih, harmonisasi musik latar, serta efektivitas penggunaan efek suara.
- 5) Presentasi Video: meliputi ketepatan substansi yang ditayangkan serta kualitas teknis gambar bergerak.
- 6) Fungsionalitas Animasi: yaitu kesesuaian gerak animasi dengan topik bahasan serta ketajaman tampilannya.
- 7) Sistem Navigasi: mencakup kepraktisan pengoperasian tombol, konsistensi antara bentuk dan kegunaan, serta ketersediaan fitur konfirmasi saat pengguna akan menutup aplikasi.³⁰

Dalam penelitian ini, peneliti mengintegrasikan ketiga aspek tersebut ke dalam indikator bagi pengguna, dengan rincian sebagai berikut: Kualitas konten: ketepatan isi, kelengkapan materi, dan ketepatan bahasa. Kualitas instruksional: interaktivitas serta kualitas umpan balik. Kualitas tampilan: tata letak, kualitas teks, gambar, audio, video/animasi, serta navigasi.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Sebagaimana dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam Sigit Prasetyo), pengintegrasian media dalam ranah instruksional menawarkan berbagai signifikansi fungsional, di antaranya:

³⁰ Ananng Fathoni dkk, Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital.

- a. Standarisasi penyampaian materi: Mewujudkan keseragaman dalam transmisi pesan atau informasi edukatif kepada seluruh peserta didik.
- b. Optimalisasi proses: Membangun dinamika pembelajaran yang lebih transparan, terstruktur, serta memiliki daya tarik yang lebih kuat.
- c. Akselerasi interaktivitas: Mendorong terciptanya interaksi dua arah yang lebih aktif dalam ekosistem belajar mengajar.
- d. Efisiensi operasional: Mengoptimalkan penggunaan durasi waktu dan energi selama pelaksanaan instruksional.
- e. Peningkatan mutu capaian: Berkontribusi positif terhadap eskalasi kualitas hasil belajar siswa.
- f. Fleksibilitas akses: Memberikan ruang bagi kegiatan belajar untuk dilakukan melampaui batasan ruang dan waktu secara fleksibel.
- g. Stimulasi sikap positif: Menumbuhkan kecenderungan afektif yang lebih baik dari siswa terhadap materi maupun proses edukasi yang berlangsung.
- h. Reposisi peran pendidik: Mengarahkan fungsi guru menjadi lebih strategis, produktif, serta kontributif dalam mengelola pembelajaran.³¹

³¹ Sri Anitah Joni Purwono, Sri Yutmini, "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol.2 No.2 (2014): 14–45.

C. E-Modul Interaktif Berbasis Canva Flipbook

Kemajuan teknologi saat ini telah memicu peralihan media ajar dari bentuk cetakan ke versi digital yang umum disebut sebagai modul elektronik atau *e-module*. Peralihan ini tidak hanya menawarkan efisiensi dengan mengurangi penggunaan kertas, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar melalui integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan video yang dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar. Sejalan dengan hal tersebut, Nurmayanti mengemukakan bahwa e-modul merupakan instrumen pembelajaran yang dirancang secara terstruktur ke dalam unit-unit terkecil guna mendukung aktivitas belajar mandiri. Manfaat utama dari media ini terletak pada karakteristik digitalnya yang mengintegrasikan sistem navigasi serta komponen audio-visual, sehingga mampu menciptakan pola interaksi yang lebih hidup dan dinamis antara siswa dengan materi ajar.³²

Perwujudan nyata dari pesatnya perkembangan teknologi pendidikan saat ini tercermin dalam maraknya inovasi bahan ajar, salah satunya melalui pengembangan e-modul interaktif yang memanfaatkan platform Canva Flipbook. Media ini mengintegrasikan keunggulan desain visual estetik yang dimiliki oleh platform Canva dengan teknologi simulasi buku digital. Berbeda dengan dokumen elektronik statis, e-modul berbasis Canva Flipbook menyajikan sensasi pengalaman membaca yang nyata melalui efek page-turning (gerak membalik halaman) layaknya buku fisik,

³² Lidia Aprileny Hutahaean et al., "Pemanfaatan E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Era Digital," no. 2018 (n.d.): 298–305.

namun tetap mempertahankan fleksibilitas digital. Format tersebut memfasilitasi penyajian bahan ajar melalui integrasi tata letak grafis yang atraktif serta komponen multimedia yang responsif, sehingga efektif dalam mereduksi keletihan kognitif siswa sekaligus memperkuat daya pikat materi. Keunggulan lainnya adalah aksesibilitas yang fleksibel di berbagai gawai tanpa mengharuskan pemasangan aplikasi tambahan yang kompleks.

Canva Flipbook merupakan bentuk inovasi media pembelajaran digital yang mengonvergensi fleksibilitas desain grafis dari platform Canva dengan teknologi simulasi buku digital tiga dimensi. Dalam konstruksi media ini, Canva berperan sebagai perangkat pengembang (authoring tool) yang memfasilitasi pendidik untuk menyusun elemen visual, tipografi, dan tata letak materi secara estetik tanpa memerlukan keahlian pengodingan yang rumit. Desain visual tersebut kemudian ditransformasikan melalui teknologi flipbook berformat HTML5, yang memberikan efek simulasi fisik berupa gerak membalik halaman (page-turning effect) serta suara kertas yang realistis. Integrasi ini menghasilkan bahan ajar yang melampaui batasan dokumen digital statis, karena mampu mengakomodasi prinsip pembelajaran multimedia melalui penyematan video, audio, dan tautan interaktif dalam satu kesatuan navigasi yang aksesibel melalui berbagai perangkat.³³

Ditinjau dari aspek karakteristik teknis, fitur fundamental yang membedakan format Canva Flipbook dengan dokumen elektronik biasa

³³ Tri Wulandari et al., "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD" 2, no. 1 (2022): 102–18.

seperti Portable Document Format (PDF) terletak pada integrasi efek page-turning (gerak membalik halaman). Berbeda dengan PDF konvensional yang menyajikan materi secara linear dan bergantung pada navigasi gulir vertikal (vertical scrolling) yang kerap memicu kejenuhan visual, flipbook merekayasa pengalaman membaca digital agar menyerupai interaksi fisik dengan buku asli. Sebagaimana dijelaskan oleh Mulyadi, bahwa flipbook merupakan media yang menyerupai buku dengan fitur animasi dinamis. Media ini tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga mampu memuat konten visual dan audio secara bersamaan. Adapun keberadaan animasi perpindahan halaman yang realistis ini berfungsi untuk menciptakan sensasi keterlibatan perseptual, sehingga mampu mereduksi kesan kaku pada layar elektronik yang sering ditemukan pada dokumen digital statis.³⁴

Dalam pengembangan media pembelajaran digital, pemilihan Canva Flipbook sebagai instrumen penyampaian materi memiliki implikasi ganda, baik dari sisi keunggulan teknis maupun keterbatasan operasional. Adapun kelebihan dan kekurangan dari Canva Flipbook antara lain:

1. Kelebihan Canva Flipbook

- a. Kemudahan Operasional (User-Friendly Interface)

Canva menyediakan antarmuka berbasis drag-and-drop yang intuitif, memungkinkan pendidik yang tidak memiliki latar belakang desain grafis atau pemrograman untuk tetap dapat menyusun bahan ajar yang estetis. Ketersediaan ribuan templat

³⁴ Tri Wahyuni Agustina Diana Rahayu, R Ading Pramadi, Meti Maspupah, "Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 2, no. 2 (2021): 105–14, <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>.

pendidikan memudahkan penyusunan tata letak materi secara profesional dan efisien waktu.³⁵

b. Interaktivitas Multimodal

Berbeda dengan modul cetak, *Canva Flipbook* mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui integrasi multimedia. Pendidik dapat menyematkan video pembelajaran, audio narasi, tautan eksternal (*hyperlink*), dan gambar bergerak dalam satu kesatuan media.³⁶ Penerapan ini selaras dengan landasan teori pembelajaran multimedia yang menegaskan bahwa perpaduan antara narasi tekstual dan representasi visual efektif dalam memperkuat konstruksi pemahaman konsep peserta didik.

c. Aksesibilitas Fleksibel (*Cross-Platform*)

Media ini dirancang berbasis tautan web (*web-based*), yang memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya melalui bermacam gawai seperti ponsel pintar, tablet, maupun laptop tanpa keharusan memasang aplikasi tambahan yang dapat menguras kapasitas memori perangkat. Karakteristik akses yang fleksibel ini secara langsung menunjang efektivitas model pembelajaran berbasis gawai atau *mobile learning*.

d. Efisiensi Biaya dan Distribusi

Penggunaan *Canva Flipbook* mereduksi biaya pencetakan modul fisik secara signifikan (*paperless*). Distribusi materi dapat

³⁵ Rahma Elvira Tanjung and Delsina Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika" 7, no. 2 (2019).

³⁶ Wulandari et al., "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD."

dilakukan secara instan melalui grup pesan (WhatsApp) atau *Learning Management System* (LMS) sekolah hanya dengan membagikan tautan URL.

2. Kekurangan Canva Flipbook

a. Ketergantungan Terhadap Koneksi Internet

Sebagai media berbasis awan (cloud-based), akses terhadap Canva Flipbook sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet. Jika siswa berada di wilayah dengan sinyal lemah (blank spot) atau kehabisan kuota data, proses pembelajaran dapat terhambat karena media sulit dimuat secara optimal.

b. Keterbatasan Fitur pada Akun Gratis

Meskipun Canva dan ekstensi flipbook (seperti Heyzine/Publuu) menyediakan versi gratis, beberapa fitur premium seringkali terkunci. Misalnya, elemen grafis tertentu berbayar (watermark), atau pembatasan jumlah halaman dan fitur pengunduhan luring (offline) pada versi dasar, yang dapat membatasi kreativitas pendidik jika tidak berlangganan akun Pro. Potensi Distraksi Kognitif Kekayaan visual yang ditawarkan terkadang menjadi pisau bermata dua. Jika desain tidak disusun dengan prinsip kognitif yang baik, banyaknya ornamen hiasan atau animasi yang berlebihan justru dapat memecah fokus siswa (*split attention effect*) dari materi inti yang sedang dipelajari.

c. Ketergantungan pada Perangkat Keras

Pemanfaatan media ini mensyaratkan ketersediaan gawai (*gadget*) yang memadai. Layar smartphone yang terlalu kecil terkadang menyulitkan siswa untuk membaca teks yang panjang dan padat dalam format flipbook, sehingga memerlukan penyesuaian ukuran font yang cermat saat proses desain.³⁷

D. Iman Kepada Hari Akhir

Beriman kepada Hari Akhir berarti meyakini sepenuhnya bahwa akan ada suatu masa ketika kehidupan di alam semesta ini berakhir. Hari Akhir merupakan penutup dari seluruh perjalanan hidup manusia di alam semesta.³⁸ Meski demikian, hari itu sekaligus menjadi permulaan bagi kehidupan selanjutnya. Di masa tersebut, seluruh umat manusia akan dihidupkan kembali guna memberikan pertanggungjawaban atas segala tindakan dan amal kebajikan yang telah dikerjakan selama masa hidup di dunia. Keyakinan pada datangnya hari kiamat ini merupakan pilar kelima dalam rukun iman yang wajib diyakini oleh setiap muslim. Karena itu, setiap muslim wajib meyakini sebagai bagian dari keimanan yang tidak boleh ditinggalkan. Pada hari itu, seluruh ciptaan tanpa pengecualian, baik makhluk bernyawa maupun benda mati akan musnah. Gunung-gunung akan meletus, langit terbelah, bumi mengeluarkan segala isinya, dan pepohonan roboh. Pada akhirnya, tempat tinggal kita sekarang ini akan lenyap.

³⁷ Tineu Indrianeu et al., "Media Pembelajaran Transformatif," *Ideas Publishing*, 2020.

³⁸ Aqidah Akhlaq. (n.d.). (n.p.): PT Grafindo Media Pratama.

Mengenai hal tersebut, Allah menjelaskan dalam firman-Nya QS. Ar-Rahman:

كُلُّ مَنْ عَلَيْهَا فَانٍ ﴿٢٦﴾ وَيَبْقَىٰ وَجْهُ رَبِّكَ ذُو الْجَلَالِ وَالْإِكْرَامِ ﴿٢٧﴾

Artinya: “Semua yang ada di atasnya (bumi) itu akan binasa. (Akan tetapi,) wajah (zat) Tuhanmu yang memiliki kebesaran dan kemuliaan tetap kekal.” (QS. Ar-Rahman:26-27).

Peneliti melakukan pengembangan media ajar berupa *e-modul* interaktif bertemakan Iman kepada Hari Akhir untuk jenjang kelas V. Penyusunan instrumen ini diselaraskan secara sistematis dengan parameter Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Adapun CP dan TAPI Hari Akhir pada kelas V SD tercantum dalam semester II, sebagai berikut:

Tabel 1.2 CP dan TP Kelas V SD

CP	Memahami Iman kepada hari akhir
TP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meyakini akan adanya hari akhir dengan benar 2. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan mawas diri sebaagai bentuk keimanan kepada hari akhir dengan benar. 3. Menjelaskan makna iman kepada hari akhir dengan benar. 4. Menceritakan perjalanan kejadian hari akhir dengan benar. 5. Menjelaskan makna kalimat tarji' dengan benar. 6. Menemukan hikmah beriman kepada hari akhir dengan tepat.

Materi Hari Akhir menempati posisi unik dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam karena sifat ontologisnya yang metafisik. Sebagai materi yang tergolong *sam'iyat*, validitas pengetahuannya bergantung sepenuhnya pada *dalil naqli* (Al-Qur'an dan Hadis), mengingat peristiwa ini berada di luar jangkauan panca indra (*ghairu mahdhah*) dan eksperimen empiris manusia. Tantangan terbesar dalam mengajarkan materi ini terletak pada kesenjangan antara karakteristik materi yang futuristik dan abstrak dengan tahapan perkembangan kognitif siswa (terutama pada jenjang dasar dan menengah yang masih didominasi fase operasional konkret menurut teori Piaget).³⁹ Siswa cenderung membutuhkan representasi visual atau bukti fisik untuk memahami sebuah konsep. Ketiadaan representasi nyata dari Hari Akhir di dunia empiris berpotensi menimbulkan:

1. Kesulitan Konseptualisasi: Siswa gagal membayangkan dahsyatnya peristiwa tersebut.
2. Miskonsepsi: Siswa menyamakan peristiwa kiamat dengan bencana alam biasa atau adegan film fiksi ilmiah.

Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang untuk mentransformasi konsep abstrak menjadi pemahaman yang bermakna tanpa mereduksi sakralitas materi.

Tujuan akhir dari pembelajaran materi Hari Akhir bukanlah sekadar pengetahuan kognitif (*knowing*), melainkan internalisasi nilai (*being*). Pendekatan pedagogis harus mampu menggeser paradigma siswa dari

³⁹Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Axiom Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018), <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

sekadar "mengetahui urutan kiamat" menjadi "merasakan urgensi persiapan diri". Narasi pembelajaran harus seimbang antara konsep *Tarhib* (ancaman/peringatan akan azab) dan *Targhib* (janji/harapan akan surga), sehingga melahirkan keseimbangan psikologis antara rasa takut (*khauf*) dan harapan (*raja'*). Hal ini penting untuk membentuk karakter siswa yang memiliki kontrol diri (*self-control*) dan orientasi masa depan yang *transendental*.

E. Minat Belajar

1. Pengertian

Slameto mendefinisikan minat sebagai munculnya rasa senang serta adanya kecenderungan untuk terikat pada suatu aktivitas tertentu yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan pihak lain.⁴⁰ Adapun menurut Febriyanti, ia menjelaskan bahwa minat belajar adalah dorongan internal yang membuat siswa terdorong untuk belajar, sehingga mereka lebih fokus dan aktif dalam memahami pelajaran yang disampaikan.⁴¹ Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah manifestasi dari rasa suka dan antusiasme terhadap kegiatan tertentu yang membangun persepsi positif pada diri individu. Minat ini menggerakkan rasa ingin tahu serta kemauan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar secara mandiri tanpa adanya tuntutan atau paksaan dari lingkungan luar.

⁴⁰ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

⁴¹ Ralph Adolph, "Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa," 2016, 10–18.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut pandangan Slameto, terdapat empat indikator fundamental yang dapat dijadikan acuan dalam mengukur derajat minat belajar peserta didik. Keempat aspek tersebut meliputi tingkat ketertarikan, fokus perhatian, dorongan motivasi, serta kedalaman pengetahuan yang dimiliki siswa terhadap objek pembelajaran. Beranjak dari beragam batasan istilah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini mengadopsi indikator minat belajar sebagai berikut:

- a. Ketertarikan, yaitu dorongan dalam diri seseorang untuk mengeksplorasi suatu materi pendidikan ketika ia telah memiliki minat yang mendalam terhadap subjek tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan kesungguhan belajar, semangat memahami materi yang berkaitan dengan bidang tersebut, serta mengikuti pembelajaran dengan antusias tanpa merasa terbebani.
- b. Perhatian, yakni kemampuan memusatkan pikiran dan jiwa pada suatu objek, pengamatan, atau pemahaman tertentu dengan mengesampingkan hal-hal lain. Apabila seorang siswa memiliki minat pada suatu subjek, ia akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar serta fokus yang lebih intensif terhadap subjek yang dimaksud. Seorang siswa dikatakan memiliki perhatian dalam belajar apabila fokus pikiran dan jiwanya benar-benar tercurah pada materi yang dipelajari.
- c. Motivasi, yaitu dorongan atau kekuatan yang timbul secara sadar untuk melakukan aktivitas belajar dan mengarahkan perilaku

pada pencapaian tujuan yang diharapkan dalam proses interaksi pembelajaran.

- d. Pengetahuan, yaitu pemahaman yang luas yang dimiliki oleh seseorang terhadap pelajaran yang diminatinya, termasuk kesadaran akan manfaat belajar tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁴²

3. Faktor Minat Belajar

Merujuk pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Ali dkk., faktor pendorong minat belajar terbagi menjadi dua ranah, yaitu ranah internal yang bersumber dari dalam diri siswa dan ranah eksternal yang berasal dari lingkungan eksekutifnya.⁴³ Di antara variabel internal yang dipandang berpengaruh kuat diantaranya:

- a. Konsentrasi saat belajar, yakni kemampuan memusatkan perhatian pada suatu objek atau materi tertentu. Misalnya, siswa yang fokus pada penjelasan guru akan lebih mudah memahami materi dan mampu menjawab pertanyaan terkait isi pembelajaran.
- b. Rasa ingin tahu, yaitu dorongan kuat untuk memahami atau mengetahui sesuatu secara lebih mendalam. Contohnya, ketika siswa merasa senang mempelajari bangun ruang, maka muncul keinginan untuk menambah pengetahuan lebih jauh tentang berbagai bentuk dan sifat bangun tersebut.

⁴² Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya" Jakarta: Rineka Cipta, cetakan pertama 2003, edisi revisi 2010

⁴³ Adolph, "Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa."

- c. Motif, yaitu dorongan internal yang membuat siswa terlibat dalam aktifitas belajar dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Dalam hal ini, siswa terdorong untuk belajar secara mandiri guna memahami sesuatu yang sebelumnya belum diketahuinya.

Faktor eksternal adalah unsur-unsur yang memengaruhi minat belajar siswa dan berasal dari lingkungan di luar dirinya, antara lain:

- a. Keluarga sebagai lembaga pendidikan pertama bagi anak, memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar. Orang tua diharapkan siap membantu ketika anak membutuhkan, menyediakan perlengkapan belajar yang memadai, menciptakan suasana rumah yang kondusif, serta memberikan motivasi agar anak lebih bersemangat belajar.
- b. Lingkungan sekolah, mencakup berbagai aspek seperti metode pembelajaran, isi dan kurikulum, ketersediaan sarana serta fasilitas, sumber belajar, media pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, tenaga kependidikan, hingga kegiatan ekstrakurikuler yang menunjang perkembangan minat belajar.
- c. Lingkungan sosial, meliputi hubungan dengan teman sebaya, interaksi di masyarakat, kondisi tempat tinggal, serta aktivitas di luar sekolah. Apabila kegiatan akademik selaras dengan aktivitas sosial, maka proses belajar akan terasa lebih bermanfaat dan bermakna bagi peserta didik.

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas V

Dalam dunia pendidikan, karakteristik peserta didik dipahami sebagai kumpulan elemen yang membedakan satu siswa dengan siswa lainnya. Istilah ini merujuk pada kata dasar “karakter”, yang mendefinisikan sifat batin, moral, atau kepribadian yang membentuk ciri khas pembeda pada setiap individu. Dalam pandangan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakteristik merupakan manifestasi dari sifat khas yang sesuai dengan karakter maupun pembawaan tertentu secara spesifik. Karakteristik siswa, dalam pandangan Hamzah B. Uno, diartikan sebagai kualitas diri seseorang yang melibatkan berbagai elemen seperti minat, sikap, motivasi, cara belajar, kecakapan berpikir, dan kemampuan awal individu.⁴⁴ Menurut perspektif Atwi Suparman, karakteristik siswa diartikan sebagai sekumpulan identitas pribadi yang mencakup potensi intelektual, tingkat kedewasaan sesuai usia, motivasi belajar, rekam jejak pengalaman, keterampilan, aspek gerak fisik, hingga kemampuan dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.⁴⁵ Pemahaman terhadap karakteristik awal peserta didik menjadi hal penting bagi guru. Aspek tersebut dapat ditinjau dari latar belakang akademik, seperti jumlah siswa, gaya belajar, minat, keterampilan, dan tingkat kecerdasan, serta faktor sosial, seperti usia, kematangan, kondisi sosial ekonomi, dan hubungan dengan sesama.

Adapun tahapan perkembangan kognitif dalam perspektif Jean Piaget memetakan evolusi kognitif manusia ke dalam empat tahapan

⁴⁴Buhori, “Karakteristik Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam” 13, no. II (2019): 166–73.

⁴⁵ Ahmad Taufik, “Analisis Karakteristik Peserta Didik,” 2019, 1–23.

hierarkis yang mencerminkan cara seseorang memproses informasi seiring bertambahnya usia. Berikut adalah uraian keempat tahapan tersebut:

1. Tahap Sensorimotor (usia 0–2 tahun)

Fase ini merupakan periode awal kehidupan di mana bayi membangun pemahaman tentang realitas melalui integrasi antara persepsi indra (sensorik) dengan gerakan fisik (motorik). Pengetahuan anak dikonstruksi saat mereka menyelaraskan apa yang mereka lihat dan dengar dengan tindakan fisik yang mereka lakukan. Oleh karena itu, kekayaan wawasan anak pada tahap ini sangat bergantung pada keleluasaan ruang dan kesempatan yang diberikan lingkungan untuk mengeksplorasi pengalaman sensorisnya secara langsung.

2. Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Fase ini kemampuan kognitif anak meningkat dari sekadar respons fisik menjadi kemampuan representasi simbolik. Anak mulai mampu menggambarkan dunia sekitarnya melalui bahasa, gambar, dan imajinasi mental. Meskipun pemikiran simbolik mulai terbentuk, anak belum mampu melakukan operasi mental yang kompleks atau memproses logika internal secara utuh. Dalam fase ini, media visual, gambar, serta figur atau tokoh idola menjadi stimulus yang sangat efektif untuk memicu perkembangan kognitif mereka.

3. Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)

Fase ini umumnya dialami oleh anak usia Sekolah Dasar (SD). Karakteristik utamanya adalah pergeseran dari pola pikir intuitif menuju penalaran logis. Anak sudah mampu melakukan operasi mental dan berpikir sistematis, namun logika tersebut hanya berlaku efektif jika diterapkan pada objek-objek yang nyata (konkret) dan spesifik. Mereka mampu memecahkan masalah logis selama masalah tersebut memiliki representasi fisik yang dapat diamati, bukan sekadar konsep abstrak.

4. Tahap Operasional Formal (usia 11-15 tahun keatas)

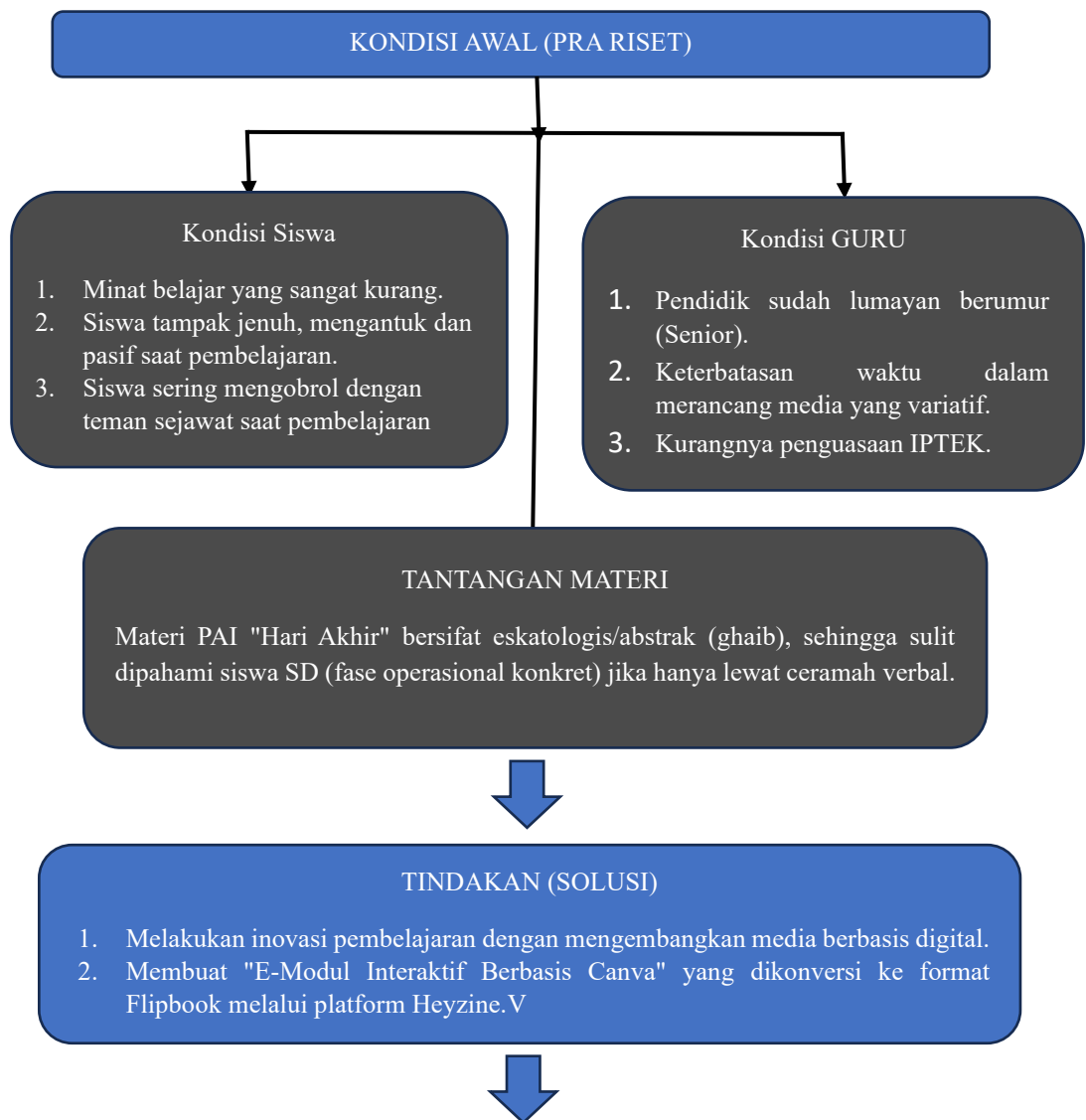
Fase ini memasuki usia remaja (jenjang SMP hingga awal SMA), struktur kognitif individu berkembang melampaui pengalaman konkret. Dalam tahapan perkembangan ini, seseorang tidak lagi memerlukan kehadiran objek nyata untuk dapat berpikir secara logis, idealis, maupun abstrak. Kapasitas mereka dalam memecahkan masalah berkembang menjadi lebih sistematis, yang dibarengi dengan kemampuan memformulasikan hipotesis untuk menganalisis kausalitas serta alasan fundamental di balik terjadinya sebuah peristiwa.⁴⁶

Mengacu pada konsep perkembangan kognitif Piaget, anak usia 10-11 tahun yang duduk di bangku kelas 5 SD menempati tahapan Operasional Konkret. Fase ini umumnya dialami oleh anak pada rentang usia 7 sampai 11 tahun. Mengingat siswa kelas 5 berada pada tahap akhir fase ini, mereka

⁴⁶ Psikologi Pendidikan - Rajawali Pers. (2023). (n.p.); PT. RajaGrafindo Persada.

memiliki kapasitas intelektual yang jauh lebih berkembang dibandingkan siswa di kelas rendah, walaupun pola pikir abstrak yang murni sebagaimana karakteristik tahap Operasional Formal masih belum terbentuk secara sempurna.

G. KERANGKA BERPIKIR



PROSES PENGEMBANGAN (MODEL ADDIE)

Berlandaskan pada prosedur instruksional Robert Maribe Branch:

1. ANALYSIS → Menganalisis kebutuhan siswa kelas V, hambatan guru, dan struktur materi Hari Akhir.
2. DESIGN → Menyusun kisi-kisi angket minat belajar, rancangan storyboard, tata letak, dan instrumen validasi.
3. DEVELOPMENT → Memproduksi e-modul di Canva, mengintegrasikan multimedia (audio/video/kuis), serta melakukan validasi ahli.
4. IMPLEMENT → Menerapkan e-modul interaktif pada pembelajaran PAI kelas V di SDN Betet 1 Kota Kediri.
5. EVALUATION → Mengevaluasi kepraktisan media serta mengukur efektivitasnya terhadap peningkatan minat belajar siswa.



KONDISI AKHIR (OUTPUT)

1. Tersedianya media pembelajaran E-Modul Interaktif berbasis Canva pada materi Hari Akhir yang memenuhi kriteria Valid, Praktis dan Efektif.
2. Meningkatnya MINAT BELAJAR siswa kelas V SDN Betet 1 Kota Kediri secara signifikan dalam pembelajaran PAI.