

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah menetapkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Ketentuan ini menuntut guru untuk mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotor peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Dalam Pasal 40 ayat (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur kewajiban pendidik dan tenaga kependidikan. Mereka wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis, berkomitmen meningkatkan mutu, serta memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga/profesi.

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan dunia. Abad 21 merupakan era globalisasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat sehingga mempermudah pekerjaan manusia dan menimbulkan persaingan dan tantangan yang lebih

kuat. Setiap negara berlomba-lomba dalam meningkatkan sumber daya manusia, salah satunya melalui pendidikan.

Pendidikan yang efektif di era digital menuntut adanya inovasi yang berkelanjutan. Proses pembelajaran yang cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan minim interaksi sering kali membuat siswa menjadi pasif. Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan suatu bangsa, dan kualitas pendidikan sangat menentukan kemajuan dan daya saing negara tersebut di kancah global. Salah satu tantangan besar yang dihadapi oleh sistem pendidikan di banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana memastikan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pencarian dan penerapan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi suatu keharusan (Indar Sawitri et al., 2024:96).

Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan

media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam prose belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran. Pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh(Wulandari et al., 2023:3929).

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, media memiliki peranan penting karena peserta didik masih berada pada tahap berpikir konkret. Oleh karena itu, penggunaan media yang memuat unsur visual, teks, maupun interaktivitas dapat membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Media juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Strategi pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* menjadi topik pembahasan sentral di penghujung tahun 2024 dalam pendidikan Indonesia, karena diusulkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen), Prof. Abdul Mu'ti menjadi strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di

Indonesia. Pendekatan *deep learning* ini bukan suatu hal yang baru, tetapi istilah ini sudah muncul sejak tahun 1976. Pendekatan *deep learning* bukanlah kurikulum baru, melainkan pendekatan dalam belajar yang memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang berfokus pada pemahaman mendalam, pemikiran kritis, mengInternalisasi pengetahuan bermakna, dan pembelajaran yang menyenangkan (Deny & Muhammad, 2025:867).

Strategi pembelajaran berbasis *deep learning* yang mengintegrasikan konsep *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* menawarkan paradigma baru dalam pendidikan yang lebih humanistik dan kontekstual. Ketiga konsep ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan dimensi afektif dan sosial peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan (Ahmad & Darnangsih, 2025:47)

Penggunaan media pembelajaran bagi guru dan murid memiliki peran penting, penggunaan media pembelajaran bagi guru adalah dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sedangkan penggunaan media pembelajaran bagi murid adalah dapat mempermudah murid dalam memahami informasi yang ingin disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran memiliki urgensi yang tinggi bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid, salah satu aplikasi yang dapat memudahkan

guru dalam mengajar adalah aplikasi *canva* . Produk yang dihasilkan oleh aplikasi *canva* yang berguna untuk pembelajaran siswa di sekolah salah satunya adalah *flipbook* . *Flipbook* merupakan modul yang digunakan dalam pembelajaran yang didesain semenarik mungkin agar pemahaman siswa terhadap materi ajar menjadi lebih mudah dan mandiri tanpa bantuan dari guru. Dengan menggunakan *Flipbook* dalam pembelajaran, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena mereka tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sehingga dengan hal tersebut, siswa dapat lebih terbantu dalam memahami konsep-konsep pelajaran (Naila & Eka, 2025:279-280)

Deep learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman bagi siswa. Siswa tidak dijejali dengan hal yang bersifat teoretis tetapi pendekatan *deep learning* mengarah pada kontekstualisasi pengetahuan. Teori yang dipelajari siswa dapat diterapkan dalam kehidupan yang nyata. *deep learning* melatih kemandirian siswa sekaligus melatih keterampilan kolaboratif. *deep learning* berfokus pada pengembangan rasa percaya diri siswa melalui diskusi kelompok, melakukan eksperimen, atau melakukan proyek penelitian. Disamping itu, siswa mempunyai kesempatan untuk melakukan refleksi terhadap apa yang sudah dilakukan. Dengan ini, siswa akan mengetahui apa kekurangannya dalam

pembelajaran. Diharapkan dengan refleksi, siswa dapat meningkatkan kompetensinya sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan (Hanifah et al., 2025:301).

Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak Hambali, S.Pd. Pada tanggal 9 April 2025 selaku kepala sekolah SD Negeri 66 Kota Bengkulu bahwa belum semua guru yang di SD Negeri 66 Kota Bengkulu untuk memahami cara mengimplementasikan media digital seperti media *flipbook canva* ini karena disebabkan keterbatasan pemahaman guru dalam mengoperasikan media digital sebagai sarana pembelajaran. Sebagai penguatan hasil temuan observasi wawancara bersama Ibu Iming Fentaria yang menyampaikan bahwa siswa kelas III lebih tertarik pada media pembelajaran yang memiliki tampilan visual, gambar, dan video yang mendukung pemahaman materi. Media *flipbook* berbasis *canva* ini mendukung dan meningkatkan perhatian siswa kelas III di SD Negeri 66 Kota Bengkulu pada saat pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Media *flipbook* berbasis *canva* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris juga membantu membantu Ibu Iming dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris dengan lebih efektif. Namun, media pembelajaran digital ini belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital

sebagai sarana pembelajaran. Namun demikian, Ibu Iming telah mampu memanfaatkan media digital dengan mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya media *flipbook* berbasis *canva* di kelas III dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan respon positif siswa kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris.

Flipbook ini dapat dibuat dan diakses melalui aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 66 Kota Bengkulu, fenomena ini terlihat jelas pada siswa kelas III. Mereka cenderung kurang bersemangat, enggan bertanya, dan partisipasi mereka dalam diskusi kelas sangat minim beserta sarana dan prasarana yang kurang memadai. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk kegiatan belajar mengajar terutama pada siswa kelas III di Sd Negeri 66 Kota Bengkulu. Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa adalah dengan mengimplementasikan media *flipbook canva*.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan mengenai Implementasi Media *Flipbook* Berbasis *Canva* Oleh Guru Bahasa Inggris Dengan Pendekatan *Deep Learning* Siswa Kelas III SD 66 Kota Bengkulu yaitu, Pengembangan Media Pembelajaran

Flipbook Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Cabean 2 Demak (Naila & Eka, 2025), Pengembangan Bahan Ajar *flipbook* Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Materi Bhineka Tunggal Ika Kelas IV Di SD NEGERI 16 Indralaya (Qismila Uswatun Hasanah, 2025) (Qismila Uswatun Hasanah, 2025), Pengaruh Strategi *Joyful learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD (Pratiwi, 2025), Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas V SD (Sukarir, 2025), dan Pengembangan Media *Flipbook* Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD (Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022).

Berdasarkan kajian penelitian diatas belum memberikan kajian terkait dengan judul peneliti. Jadi, penelitian ini berbeda karena menekankan Implementasi Media *Flipbook* Berbasis *Canva* oleh Guru pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan Pendekatan *Deep Learning* Siswa Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu, sehingga memiliki kebaruan menggabungkan media digital dan model pembelajaran yang menyenangkan dalam satu proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diketahui rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Media *Flipbook* Berbasis *Canva* Oleh Guru Bahasa Inggris Dengan Pendekatan *Deep Learning* Siswa Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu?
2. Apa saja hambatan guru Bahasa Inggris Dalam Mengimplementasikan Media *Flipbook* Berbasis *Canva* Dengan Pendekatan *Deep Learning* dalam Proses Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis implementasi media *flipbook* berbasis *Canva* oleh guru Bahasa Inggris dengan pendekatan *deep learning* siswa dikelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu
2. Untuk mengidentifikasi apa saja hambatan guru Bahasa Inggris kelas III dalam mengimplementasikan media *flipbook* berbasis *canva* dengan pendekatan *deep learning* Siswa Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada teori keterlibatan siswa dengan menunjukkan Implementasi media *Flipbook* berbasis *Canva* oleh guru Bahasa

Inggris dengan pendekatan *deep learning* siswa dikelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi siswa

Mendorong siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam belajar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, khususnya guru Bahasa Inggris, sebagai referensi dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Melalui implementasi media *Flipbook* berbasis *Canva* dengan pendekatan *deep learning*, guru memperoleh gambaran konkret mengenai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa secara lebih mendalam.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dengan mengadopsi pendekatan yang lebih menarik bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

Menjadi kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan strategi pembelajaran.

E. Definisi Istilah

1. Implementasi

Implementasi sebagai pelaksanaan dari strategi, dan penetapan sumber daya. Implementasi merupakan unsur penting dalam proses perencanaan. Untuk menilai efektivitas suatu perencanaan dapat dilihat dari implementasinya. Sementara implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan bahwa implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Implementasi suatu proses penerapan ide, konsep, dan kebijakan dalam suatu tindakan praktis yang dapat berdampak baik dari segi pengetahuan, nilai, maupun sikap. Pada prinsipnya implementasi merupakan adanya pelaksanaan atau aksi dari rencana yang telah direncanakan dengan baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan yang dilaksanakan akan dilihat sejauhmana peranannya dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai. Tujuan dalam konteks implementasi metode pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru(Hery, 2023:115).

2. *Flipbook* Berbasis *Canva*

Media *Flipbook* digital terintegrasi *canva* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang menarik perhatian karena mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, dan interaktivitas dalam satu platform. *Flipbook* didefinisikan sebagai kumpulan halaman digital yang dapat dibuka dan dibolak-balik layaknya buku fisik, tetapi diakses melalui perangkat digital seperti laptop atau *smartphone* (Lestiyani et al., 2025).

Aplikasi *canva* merupakan salah satu media yang paling bermanfaat di era digital sekarang. *Canva* ialah aplikasi desain yang menyediakan bermacam barang, salah satunya bahan ajar. Mengenai beberapa program desain yang ditawarkan *canva*, seperti presentasi edukasional. Salah satu dari sekian banyak manfaat perangkat lunak *canva* adalah dapat mendorong para pendidik untuk lebih imajinatif saat membuat materi edukasional. *Canva* adalah aplikasi digital yang memfasilitasi pembuatan materi edukasional, termasuk film animasi instruksional. Salah satu manfaat aplikasi *canva* adalah mempermudah desain apa pun, termasuk media pembelajaran, dan menawarkan animasi yang dapat digunakan untuk membuat film animasi edukasional. Laptop juga dapat digunakan untuk mendesain (Gusti & Ni, 2025:23054).

3. Pendekatan *deep learning*

deep learning, yang pertama kali diperkenalkan oleh Marton dan Säljö (1976), merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman makna dan hubungan antar konsep secara komprehensif. Model pembelajaran ini berfokus pada pengembangan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang menyeluruh, dimana siswa tidak hanya terlibat secara kognitif tetapi juga secara emosional dalam proses pembelajaran mereka. Pendekatan ini berusaha mentransformasi paradigma pembelajaran tradisional yang cenderung menekankan penghafalan dan pengulangan informasi, menjadi pembelajaran yang lebih konstruktif dan reflektif. Perubahan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami konten pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Fitriani & Santiani, 2025:52).

Pendekatan *deep learning* ini menekankan pada tiga pilar konsep, yaitu:

pertama, *mindful learning* yaitu adanya kesadaran bahwa masing-masing siswa mempunyai latar belakang dan cara belajar berbeda sehingga harus ada peningkatan interaksi dan hubungan positif antara guru dengan peserta didik.

Guru harus memberikan *fully respect* dan tidak boleh mengabaikan siswa-siswa nya, Manusia punya cara yg berbeda, cara berfikir yg berbeda, sehingga *style of thinking* setiap siswa juga berbeda. Kedua, *meaningful learning* yaitu adanya proses pembelajaran berarti, yang mampu mendorong siswa untuk berfikir kritis, terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, memahami makna secara konkret dan mendalam. Ketiga, *joyful learning* yaitu pembentukan pengalaman belajar yang menyenangkan, lingkungan belajar yang asik dan relevan. Kesenangan ditemukan karena siswa merasa dihargai, mampu melakukan sendiri, bisa menemukan sesuatu yang baru dan menemukan makna baru dari materi yang dipelajari(Deny & Muhammad, 2025:868)

