

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Implementasi Media *Flipboook* Berbasis *Canva*

Implementasi sebagai pelaksanaan dari strategi, dan penetapan sumber daya. Implementasi merupakan unsur penting dalam proses perencanaan. Implementasi mengarah pada tercapainya tujuan kegiatan yang berangkat dari kegiatan yang terencana. Implementasi dilakukan apabila suatu perencanaan telah dipersiapkan dengan baik atau sudah dipandang matang untuk diaplikasikan secara nyata. Untuk itu, kata implementasi sendiri merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang bermakna melaksanakan. 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

sejauh mana 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)

Implementasi merupakan aktivitas yang saling menyesuaikan. Implementasi merupakan sistem rekayasa. Pengertian-pengertian tersebut memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan (Magdalena Ina, Salsabila Azza, Krianasari Ajeng Diah, 2021:120)

Implementasi secara Bahasa berarti pelaksanaan atau penerapan. Implementasi berarti proses dari diterapkannya ide, kebijakan, ataupun inovasi yang diwujudkan dalam suatu tindakan yang akan memberikan perubahan, dapat berupa perubahan keterampilan, pengetahuan, ataupun nilai dan sikap. Dalam *Oxford advance learners dictionary* dijelaskan bahwa implementasi berarti “*put something into effect*” atau penerapan sesuatu yang berdampak. Implementasi mencakup tindakan-tindakan

oleh sebagai actor, khususnya para birokrat yang dimaksudkan untuk membuat program berjalan (Harahap kholijah siti, 2023:186)

Implementasi pembelajaran adalah proses yang diatur dengan tahapan-tahapan tertentu, agar mencapai hasil yang diharapkan. Tahapan- tahapan kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran mengikuti prosedur memulai pelajaran, mengelola kegiatan belajar mengajar, mengorganisasikan waktu, siswa, dan fasilitas belajar, melaksanakan penilaian proses dan hasil pelajaran, dan mengakhiri pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran meliputi tiga kegiatan pokok, yaitu tes awal, proses, dan tes akhir. Berdasarkan uraian di atas, implementasi pembelajaran dapat deskripsikan ke dalam tiga kegiatan utama, yaitu perencanaan pembelajaran, menyampaikan materi pelajaran (pelaksanaan pembelajaran), dan menutup yaitu mengevaluasi pembelajaran (Ainiyah et al. 2022:75)

Berdasarkan konsep implementasi, pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap penerapan dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya ke dalam kegiatan nyata di kelas. Implementasi tidak hanya menunjukkan penggunaan suatu media, tetapi juga menggambarkan bagaimana guru mempersiapkan,

melaksanakan, serta menilai penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "Tengah" "perantara" atau "pengantar". Dalam Bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Menurut Wina Sanjaya media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan (Hidayat, M & Salim, 2022 :173) .

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 (Rahmawati & Andaryani, 2025:280)

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*. Media ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain desain yang menyerupai album digital dengan tampilan menarik, dilengkapi dengan elemen visual berupa gambar, video, audio, serta teks yang bervariasi. Selain itu, *flipbook* juga memiliki kelebihan dari segi aksesibilitas, karena dapat dibuka melalui tautan di perangkat yang terhubung dengan internet sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran (Lestiyani et al., 2025:338).

Flipbook canva merupakan media buku digital yang dibuat dari aplikasi *canva* dengan memanfaatkan fitur halaman (*pages*) sehingga tampilannya menyerupai buku elektronik yang dapat dibuka halaman demi halaman dan mempunyai fitur yang sesuai dengan karakter yang dibutuhkan dan menarik. Media *flipbook* ini sangat sesuai dengan jenjang sekolah dasar karena desain yang

ada di *canva* dalam pembuatan media *flipbook* ini sesuai dengan karakteristik nya yang menarik perhatian siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Flipbook* .

Menurut perspektif peneliti bahwa penggunaan *flipbook* berbasis *canva* sangat sesuai untuk peserta didik sekolah dasar karena tampilan yang lebih menarik dan modern. Melalui media ini siswa, siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan, menjadi lebih aktif, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran. *Flipbook* berbasis *canva* dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Peneliti juga percaya bahwa *flipbook* berbasis *canva* dapat membantu guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Flipbook berbasis *canva* tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi mereka juga memberikan guru kesempatan untuk menggabungkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, seperti membaca bersama, diskusi sederhana, dan pengamatan gambar, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Dengan demikian, *flipbook* berbasis *canva* tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga berperan dalam membimbing dan mengarahkan siswa saat berinteraksi dengan media pembelajaran.

Flipbook adalah media yang terorganisir yang mengandung tulisan, gambar, dan suara yang ditampilkan secara digital dengan elemen multimedia sehingga pengguna menjadi lebih aktif. Menurut definisi di atas, *flipbook* adalah buku digital yang dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video dengan cara yang menarik untuk meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa tentang proses belajar mengajar. Media *flipbook* memiliki banyak manfaat bagi siswa, seperti membantu mereka memahami teks cerita fiksi dan menemukan elemennya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakannya untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca dan membuat pembelajaran menjadi lebih komunikatif, interaktif, dan efektif. Desain media *flipbook* memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan baik (Juliani & Ibrahim, 2023: 23053).

Dalam penelitian ini, pembuatan *flipbook* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Mendownload aplikasi *canva* di *appstore*, *playstore* dan *microsoft store*
- 2) Masuk aplikasi *canva* lalu mendaftar akun *Canva* pada aplikasi *Canva*

- 3) Setelah itu klik bagian “*template*” lalu pilih *template* yang sesuai dengan tema atau karakteristik yang di perlukan.
- 4) Lalu setelah memilih *template* klik *template* yang ingin digunakan dan klik bagian elemen untuk menambahkan teks, gambar dan animasi yang grafis yang relevan dengan materi pembelajaran
- 5) Tambah kan foto atau video sesuai dengan kebutuhan pada materi pembelajaran
- 6) Setelah semua selesai klik “bagian” lalu unduh desain yang telah dikembangkan halaman format pdf.
- 7) Lalu klik apps ” ketik “*heyzone*” muncul *heyzone flipbook* lalu klik ekspor materi dari *template* yang sudah diunduh
- 8) Lalu klik “ekspor ke *heyzone*” lalu klik untuk ke *heyzone*
- 9) *Flipbook* sudah dapat digunakan untuk penggunaan media pembelajaran

Flipbook sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan yang signifikan. *Flipbook* memiliki kelebihan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara rinci dan ringkas, mudah serta praktis. Perancangan *flipbook* berbasis digital ini mampu diakses atau digunakan di segala tempat baik di tempat yang terbuka maupun tempat

tertutup. Pemilihan audio visual atau tampilan yang disesuaikan dengan materi pembelajarannya pun bisa meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa. Namun, *Flipbook* juga memiliki keterbatasan dimana *flipbook* membutuhkan perangkat digital seperti komputer, *tablet*, atau ponsel pintar, yang mungkin tidak tersedia bagi semua siswa, terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. Hal ini menjadi hambatan untuk menerapkan *flipbook* secara merata di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, kompetensi digital guru dan siswa yang membutuhkan kompetensi digital yang memadai dari guru dan siswa. Guru harus memahami dalam proses pembuatan *flipbook*, sedangkan peserta didik harus memahami kemampuan dalam penggunaan fitur interaktifnya. (Purnomo et al., 2024:2011)

Media *flipbook* juga memberikan solusi untuk tantangan pembelajaran membaca di era digital. *Flipbook* menjadi media ajar yang inovatif untuk mengatasi tantangan dalam meningkatkan literasi membaca di era digital dan dapat menjadi alat yang ampuh bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Personalisasi pembelajaran ini penting dalam mengakomodasi perbedaan individual siswa dalam kecepatan dan gaya belajar. (Mutaqin et al., 2025:315)

Flipbook dapat dibedakan beberapa jenis berdasarkan berbagi bentuk buku fisik, tampilan, dan tingkat interaktivitas nya. Adapun jenis-jenis *flipbook* yaitu :

a) *Flipbook* cetak merupakan media cetak yang memiliki bentuk yang berbeda dari media biasanya yaitu mirip kalender duduk berukuran 21 x 28 cm dan tersusun sistematis dengan pengikat di atasnya. Beberapa kelebihan bisa dipertimbangkan untuk menggunakan *flipbook* sebagai media pembelajaran di antaranya yaitu bentuknya yang berbeda dengan media cetak biasanya, penyajian yang luas untuk materi dengan kalimat dan gambar yang berwarna sehingga tampilannya lebih menarik, dalam segi perancangan media tergolong mudah, biaya pembuatannya tidak mahal, serta peserta didik maupun guru dapat dengan mudah membawa *flipbook* ke mana saja. *Flipbook* dapat digunakan per individu maupun per kelompok dengan jumlah maksimal 4-5 orang(Wahyuni et al., 2023:21) .

b) *Flipbook* digital statis, merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang menyerupai buku interaktif dengan tampilan halaman yang dapat "dibalik" secara virtual. Alat ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video, sehingga menjadikan proses pembelajaran

lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. *Flipbook* digital tidak hanya menampilkan informasi secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, misalnya dengan mengklik tombol untuk memutar audio atau menonton video (Ahmad et al., 2025:184).

- c) *Flipbook* digital interaktif, Rahayu et al, (2021:112) menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* Interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri karena dengan pembelajaran secara online butuh suatu pengemasan materi secara menarik agar meningkatnya motivasi belajar siswa. Tampilan media pembelajaran *flipbook* Interaktif ini dengan menggabungkan beberapa media seperti struktur kalimat yang mudah dipahami, video, dan animasi yang menarik dan jelas akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan teks yang berwarna, video, animasi, dan audio dapat terjadinya pembelajaran yang interaktif karena melibatkan gaya belajar secara auditorial, visual, dan kinetik, sehingga dari perbedaan gaya belajar setiap siswa dapat memudahkan untuk menerima materi. Media pembelajaran *flipbook* Interaktif dinilai dapat mempermudah siswa

dalam mengerjakan soal evaluasi hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil posttes setelah mendapatkan materi melalui media pembelajaran *flipbook* Interaktif(Rahayu et al, 2021:112).

- d) *Flipbook* berbasis aplikasi atau platform digital *flipbook* didefinisikan sebagai buku digital yang menyajikan tampilan halaman secara animasi, serta diintegrasikan dengan fitur-fitur interaktif seperti video, audio, tautan (*hyperlink*), dan animasi. Proses kreasi *flipbook* dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak bebas biaya seperti *Heyzine*, *Flipsnack*, dan *Joomag*. Aplikasi-aplikasi ini juga memiliki kemampuan aksesibilitas melalui perangkat bergerak seperti ponsel pintar dan tablet, yang memfasilitasi akses dan penggunaan kapan pun diperlukan. Progresivitas teknologi telah membawa transformasi signifikan dalam paradigma pembelajaran, pengajaran, dan komunikasi. Oleh karena itu, guru perlu beradaptasi dengan perkembangan ini dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Kehadiran teknologi memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan cepat. Media digital seperti *flipbook* menawarkan format yang lebih menarik dibandingkan media lainnya, karena

mengintegrasikan teks, gambar, video, dan suara, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik (Juliana et al., 2025:368).

2. Indikator implementasi media *flipbook* berbasis *canva*

Berikut indikator implementasi media *flipbook* berbasis *canva* yaitu:

1) Perencanaan.

Perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Perencanaan adalah salah satu fungsi awal aktivitas manajemen dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Perencanaan juga disebut sebagai pandangan masa depan. Dengan demikian, proses suatu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut (Ainiyah, Noor, et al., 2022:76)

Perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan penting yang perlu dilakukan oleh pendidik. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Pasal 20: disebutkan bahwa “Perencanaan

proses pembelajaran paling sedikit memuat kurikulum dan rencana pelaksanaan pembelajaran, meliputi tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran serta hasil pembelajaran." Setiap guru satuan pengajaran berpendapat bahwa proses pembelajaran harus interaktif, seru, menarik dan menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mendorong mereka mengembangkan spontanitas, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakatnya. dan rencana penyampaian pembelajaran yang sistematis sehingga disediakan ruang yang cukup bagi Anda untuk melakukannya, tidak hanya memperhatikan perkembangan fisik dan psikologis siswa, tetapi juga minatnya(Safran Safran et al., 2023:1).

Dalam penelitian ini, perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang dilakukan guru sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media *flipbook* berbasis *canva*. Guru menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi, serta menyesuaikan strategi pembelajaran. Selain itu, guru merancang isi *flipbook* dan menyiapkan perangkat pendukung agar media

dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, perencanaan menjadi pedoman agar penggunaan *flipbook* membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.

2) Pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai (Ainiyah, Fatikah, et al., 2022:77).

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dipahami sebagai tahap penerapan dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada tahap ini guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengelola interaksi belajar, mengarahkan aktivitas siswa, serta memanfaatkan media sebagai sarana untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pelaksanaan pembelajaran merupakan proses nyata berlangsungnya pengalaman belajar siswa melalui aktivitas yang dirancang secara sistematis. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran antara lain:

a. Membuka pelajaran (Kegiatan Awal)

Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa siap secara mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan ini guru harus memperhatikan dan memenuhi kebutuhan siswa serta menunjukkan adanya kepedulian yang besar terhadap keberadaan siswa. Dalam membuka pelajaran guru biasanya membuka dengan salam dan presensi siswa, dan menanyakan tentang materi sebelumnya, tujuan membuka pelajaran adalah menimbulkan perhatian dan memotivasi siswa. Menginformasikan cakupan materi yang akan dipelajari dan batasan-batasan tugas yang akan dikerjakan siswa. Memberikan gambaran mengenai metode atau pendekatan-pendekatan yang akan digunakan

maupun kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Melakukan apresiasi, yakni mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari (Ainiyah, Fatikah, et al., 2022:76-77).

Dalam penelitian ini, pada tahap kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan menyapa siswa, mengecek kehadiran, dan menanyakan kabar untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif. Guru kemudian melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru memperkenalkan media *flipbook* berbasis *canva*, menjelaskan cara mengoperasikan *flipbook* serta fitur interaktifnya, dan memberikan motivasi agar siswa tertarik dan siap mengikuti pembelajaran. Dengan kegiatan awal ini, guru memastikan siswa fokus, termotivasi, dan siap memasuki tahap kegiatan inti.

b. Penyampaian Materi Pembelajaran (Kegiatan Inti)

Penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu proses pelaksanaan

pembelajaran. Dalam penyampaian materi guru menyampaikan materi berurutan dari materi yang paling mudah terlebih dahulu, untuk memaksimalkan penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan guru maka guru menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran. Tujuan penyampaian materi pembelajaran adalah : Membantu siswa memahami dengan jelas semua permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Membantu siswa untuk memahami suatu konsep atau dalil. Melibatkan siswa untuk berpikir. Memahami tingkat pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran (Ainiyah, Fatikah, et al., 2022:77).

Pada tahap penyampaian materi, guru menggunakan media *flipbook* berbasis *canva* untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Guru menjelaskan konsep dan isi materi dengan memanfaatkan animasi, audio, dan video pada *flipbook* sekaligus memberikan contoh dan pertanyaan untuk mendorong partisipasi siswa. Guru juga mengarahkan siswa agar mengaitkan materi dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya serta memantau

pemahaman mereka melalui tanggapan dan klarifikasi. Dengan pendekatan ini, penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa secara mendalam.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan yang sudah dibuat oleh guru. Guru perlu merencanakan, dan melaksanakan kegiatan akhir dan tindak lanjut secara efektif, efisien, fleksibel dan sistematis. Kegiatan akhir dalam pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai kegiatan untuk menutup pelajaran, tetapi juga sebagai kegiatan penilaian hasil belajar siswa dan kegiatan tindak lanjut. Kegiatan tindak lanjut harus ditempuh berdasarkan pada proses dan hasil belajar siswa (Syahrifah et al., 2022:7015)

Dalam tahap akhir, guru memandu siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menggunakan *flipbook* yang dibuat di *canva*. Guru bertanya mengenai apa saja yang telah dipahami oleh siswa serta kendala yang mereka hadapi, sambil membantu siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan tindak

lanjut berupa tugas tambahan atau rekomendasi untuk mempelajari lebih dalam materi tersebut, serta menutup sesi pembelajaran dengan memberikan semangat dan penghargaan atas partisipasi siswa. Melalui aktivitas penutup ini, siswa dapat menilai pemahaman mereka sendiri, memperkuat konsep yang telah diajarkan, dan merasa termotivasi untuk belajar pada pertemuan selanjutnya.

3) Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang penting dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Dengan evaluasi pendidik dapat meningkatkan kompetensinya dalam pengelolaan kelas baik dalam pemilihan metode pembelajaran, media, bahan ajar, dan lain sebagainya yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu dengan evaluasi pendidik dapat mengetahui tingkat keberhasilan peserta didiknya. Oleh karena itu pendidik harus melakukan kegiatan evaluasi dengan benar. Namun, kenyataannya masih banyak pendidik yang belum melaksanakan proses evaluasi dengan baik khususnya di sekolah dasar. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan yang dimiliki pendidik tentang

evaluasi itu sendiri serta banyak dijumpai guru yang memanipulasi nilai siswa, akibat dari memanipulasi nilai akan berdampak buruk bagi siswanya. Sehingga diperlukan pengetahuan tentang konsep, peranan evaluasi hingga tata cara pelaksanaan evaluasi agar memperoleh hasil evaluasi yang dapat menggambarkan keadaan peserta didik sesungguhnya (Ina et al., 2023:1)

Pada fase penilaian, pendidik mengukur pengertian murid setelah proses belajar menggunakan media *flipbook* yang didasarkan pada *canva* . Penilaian dilakukan melalui pertanyaan secara verbal, kuis interaktif, atau tugas yang ada di dalam *flipbook* untuk menilai pemahaman konsep dan kemampuan murid. Pendidik juga memberikan tanggapan langsung untuk meningkatkan pemahaman murid dan mendorong refleksi mengenai pembelajaran yang telah dijalani. Dengan penilaian ini, pendidik dapat memahami seberapa jauh materi dipahami oleh murid serta seberapa efektif penggunaan *flipbook* sebagai alat pembelajaran.

3. Pendekatan *deep learning*

deep learning, yang pertama kali diperkenalkan oleh Marton dan Saljo (1976), merupakan pendekatan

pembelajaran yang menekankan pada pemahaman makna dan hubungan antar konsep secara komprehensif. 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. *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. Misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diajarkan tentang bermacam-macam teks. Salah satu teks tersebut adalah teks argumentasi. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya diajarkan bagaimana cara membuat teks argumentasi dengan struktur yang baik tetapi siswa diberikan kemahiran dalam mempraktikkan bagaimana cara berargumen sehingga orang tersebut dapat menerima pendapat orang yang diajak berargumen (Santiani, 2025:2).

Dalam konteks pedagogis, *deep learning* dipahami sebagai strategi pembelajaran yang tidak terbatas pada penghafalan informasi, melainkan menekankan pada pemahaman konseptual, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan peserta didik secara reflektif dan bermakna terhadap materi pembelajaran (Winda et al., 2021:247)

Implementasi *deep learning* meliputi prinsip-prinsip pembelajaran yang merupakan bagian dasar karakteristik pembelajaran mendalam. Pendekatan ini berpijak pada tiga elemen fundamental, yang pertama yaitu *meaningful learning* dalam artian bermakna, menjadi fondasi pertama dan merupakan elemen utama dalam pendekatan pembelajaran berbasis *deep learning*, pendekatan ini memungkinkan peserta didik dalam memahami pembelajaran lebih mendalam dan komprehensif. Proses ini melibatkan integrasi informasi terbaru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Proses kognitif ini tidak sekadar menambah informasi baru, tetapi menciptakan jaringan pemahaman yang kompleks dan terintegrasi. Ketika siswa aktif menghubungkan fenomena baru dengan pengetahuan yang sudah ada, mereka mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan bertahan lama, berbeda dengan pembelajaran hafalan yang cenderung superfisial (Nurul et al., 2025:859)

Deep learning mencakup tiga konsep yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Ketiga konsep ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, relevan, dan memotivasi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing konsep ini. *Meaningful learning* sangat penting diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan *meaningful learning* siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah mereka miliki. *Meaningful learning* memiliki kesamaan dengan pendekatan konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan merupakan hasil konstruksi yang dilakukan manusia (Adnyana, 2024:4).

Menurut Santiani, (2025:54) menyatakan bahwa ada 3 komponen utama dalam pendekatan *deep learning* yaitu :

1) *Meaningful Learning*

Meaningful learning menjadi fondasi penting dalam pendekatan *deep learning*, memungkinkan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara mendalam serta menyeluruh. Proses ini melibatkan integrasi informasi baru dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Proses kognitif ini tidak sekadar menambah informasi baru, tetapi menciptakan jaringan pemahaman yang kompleks

dan terintegrasi. Ketika siswa aktif menghubungkan fenomena baru dengan pengetahuan yang sudah ada, mereka mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan bertahan lama, berbeda dengan pembelajaran hafalan yang cenderung superfisial (Fitriani & Santiani, 2025:54).

(Fitriani, 2025:54) menyatakan bahwa *meaningful learning* menjadi fondasi penting dalam pendekatan *deep learning*, memungkinkan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara mendalam serta menyeluruh. Penerapan *meaningful learning* dalam praktik pembelajaran melibatkan berbagai strategi pedagogis yang mendorong siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Para guru merancang aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa mengeksplorasi hubungan antara konsep baru dan pengalaman sehari-hari mereka. Selain itu, *meaningful learning* juga menekankan pentingnya pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student centered*), dimana siswa diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Metode seperti diskusi kelompok, proyek olaboratif, dan penelitian mandiri menjadi alat penting untuk mendorong keterlibatan aktif ini. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi

juga sebagai pencipta pengetahuan, yang mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang berbeda dan menantang

Penerapan *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna dalam pembelajaran sejarah tentunya sangat diharapkan dan sangat dianjurkan, melihat bahwasanya pembelajaran sejarah tidak terlepas dari fakta-fakta berbagai macam peristiwa, sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih banyak menghafal fakta-fakta tersebut dalam rangka membangun pengetahuan mereka. Seperti yang dipaparkan di atas bahwasanya proses pembelajaran dengan konsep hafalan merupakan suatu hal yang tidak dianjurkan untuk mencapai pembelajaran yang bermakna, karena selain memberikan efek jenuh juga sangat mudah lupa, sehingga peserta didik memerlukan berkali-kali untuk mengulang. Untuk menghilangkan persepsi bahwa sejarah adalah pembelajaran yang membosankan, maka salah satu strategi yang dapat digunakan adalah strategi pembelajaran bermakna (Rina & Lis, 2023:8).

Pengelolaan *meaningful learning* merujuk pada proses perencanaan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan

pengalaman sebelumnya, sehingga menciptakan pemahaman yang mendalam dan bertahan lama. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan elemen keterlibatan aktif siswa dan penggunaan konteks nyata, tetapi juga kolaborasi antar siswa untuk membangun pengetahuan secara kolektif, yang telah terbukti meningkatkan kualitas belajar di berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, pengelolaan ini memerlukan integrasi teknologi seperti platform digital untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, seperti penggunaan aplikasi edukasi yang disesuaikan dengan kurikulum nasional (Muvita et al., 2025:207)

2) *Mindful learning*

Mindful Learning, sebagai komponen kedua, berperan penting dalam mengembangkan kesadaran dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang sadar dan reflektif. *Mindful learning* tidak hanya tentang konsentrasi, tetapi juga mencakup pengembangan kesadaran metakognitif yang memungkinkan siswa memahami dan mengelola proses belajar mereka sendiri. Dengan kata lain, siswa diajarkan untuk tidak hanya fokus pada materi yang dipelajari, tetapi juga pada cara mereka belajar, strategi yang digunakan, dan bagaimana mereka dapat

meningkatkan efektivitas belajar mereka (Fitriani & Santiani, 2025:55).

Mufidah et al., (2025:404) mengemukakan bahwa *mindful learning* adalah pendekatan yang menawarkan pada penekanan kesadaran penuh dan fokus dalam melaksanakan setiap proses selama kegiatan pembelajaran berlangsung. *Mindful learning* dapat diimplementasikan pada berbagai bidang terutama yang berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Bimbingan dan Konseling memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu memfasilitasi para siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

Selain itu, *mindful learning* menegaskan pentingnya kepekaan terhadap konteks dalam setiap proses belajar. Siswa diajak untuk melihat pembelajaran bukan sekadar aktivitas akademik, melainkan sebagai pengalaman yang bermakna serta mampu mempertahankan tingkat kesejahteraan mereka meskipun menghadapi tekanan akademik yang tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa *mindful learning* tidak hanya berfungsi dalam meningkatkan kapasitas diri, tetapi juga memiliki peran protektif yang penting dalam mencegah penurunan kesejahteraan psikologis yang disebabkan oleh stres.

akademik yang berkepanjangan (Yudi & Sukiyanto, 2026:2415).

Mindful learning pendekatan pembelajaran yang menekankan kesadaran penuh (mindfulness) terhadap proses berpikir dan bertindak dalam belajar. Pendekatan ini berbeda dari pembelajaran tradisional yang cenderung menekankan hafalan dan repetisi tanpa refleksi. Dalam *Mindful Learning*, peserta didik diajak untuk memperhatikan konteks, memperkaya makna, dan terbuka terhadap kemungkinan baru. *Mindfulness* dalam belajar membantu peserta didik untuk mengurangi distraksi, meningkatkan perhatian, serta membangun keterlibatan emosional yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran (Nata et al., 2025:114)

3) *Joyful learning*

Joyful learning, sebagai komponen ketiga, memberikan dimensi

emosional yang penting dalam proses pembelajaran. Nur (2019) menekankan bahwa pendekatan ini mengintegrasikan aspek keaktifan, kreativitas, efektivitas, dan kesenangan dalam pembelajaran. Penciptaan atmosfer (suasana) pembelajaran yang menyenangkan tidak mengurangi substansi pembelajaran, tetapi justru memperkuat

efektivitasnya. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dari dalam diri siswa, membuat mereka lebih antusias dan bersemangat dalam menghadapi tantangan akademik (Fitriani & Santiani, 2025:56).

Rahma & Hidayah, (2005:189). Menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*Joyful learning*) merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya tinggi. *Joyful learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung anak tidak merasa bosan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat anak untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal (Rahma & Hidayah, 2005:189).

Pendekatan *Joyful learning* juga memperhatikan aspek psikologis dan emosional siswa, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional secara seimbang. Misalnya, kegiatan teambuilding, permainan peran, dan diskusi terbuka tentang pengalaman pribadi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan

sosial, seperti empati, komunikasi efektif, dan kerja sama. Selain itu, suasana yang positif dan menyenangkan dapat mengurangi stres dan kecemasan yang sering kali terkait dengan proses belajar, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih optimal dan efektif (Santiani, 2025:56).

4. Indikator pendekatan *deep learning*

a) Pemahaman konsep

Deep learning mencakup tiga konsep yaitu *meaningful learning*, *Mindful Learning*, dan *Joyful learning*. Ketiga konsep ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, relevan, dan memotivasi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing konsep ini. *Meaningful learning* sangat penting diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan *Meaningful learning* siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah mereka miliki. *Meaningful learning* memiliki kesamaan dengan pendekatan konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan merupakan hasil konstruksi yang dilakukan manusia (Adnyana, 2024:4).

Dalam pembelajaran, pendekatan pemahaman mendalam adalah pendekatan yang menekankan

pemahaman mendalam, keterlibatan aktif siswa, dan refleksi tentang apa yang mereka pelajari. Pendekatan ini diterapkan saat menggunakan media *flipbook* berbasis *canva* . Tujuan dari pendekatan pemahaman mendalam adalah agar siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga dapat mengaitkan ide-ide dengan kehidupan sehari-hari dan menerapkannya ke situasi dunia nyata.

b) Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa dalam belajar adalah elemen penting dalam keberhasilan pembelajaran yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Selain itu keterlibatan siswa juga faktor yang mempengaruhi akademik, siswa yang aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki motifasi belajar yang kuat sehingga memiliki prestasi akademik yang baik. Artikel ini menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas, baik dari sisi individu maupun lingkungan. Faktor individu meliputi motivasi, emosi, dan keyakinan diri siswa, sementara faktor lingkungan mencakup dukungan keluarga, hubungan dengan teman sebaya, interaksi dengan guru, serta iklim sekolah. Studi ini juga menyoroti pentingnya peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran

yang kondusif melalui pendekatan interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Syahfitri et al., 2025:1255)

Keterlibatan siswa, atau *student engagement*, adalah konsep yang mencerminkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Keterlibatan perilaku melibatkan kehadiran yang konsisten, penyelesaian tugas, dan kontribusi dalam diskusi kelas. Dimensi emosional mencakup koneksi positif siswa dengan lingkungan belajar, seperti antusiasme dan optimisme terhadap pembelajaran. Sementara itu, dimensi kognitif mencerminkan usaha siswa dalam memahami materi dengan mendalam melalui penerapan strategi belajar tertentu. Ketiga dimensi ini saling melengkapi dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal (Syahfitri et al., 2025:1257).

Dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa merupakan partisipasi aktif, motivasi, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *flipbook* berbasis *canva*. Keterlibatan ini sangat penting karena berperan dalam mencapai pemahaman mendalam serta keberhasilan penerapan pendekatan *deep learning*. Siswa menunjukkan keterlibatan

dengan membaca dan mengikuti konten *flipbook* , menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, siswa juga berpikir kritis dan kreatif dengan menganalisis informasi, menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, dan menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Selama proses pembelajaran, siswa melakukan refleksi terhadap pemahaman mereka, memberikan pendapat atau komentar, serta berdiskusi dengan guru dan teman, sehingga interaksi terjadi secara aktif. Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam penelitian ini tidak hanya sekadar hadir secara fisik, tetapi juga mencakup aktivitas kognitif, emosional, dan sosial yang mendukung pembelajaran bermakna sesuai prinsip *deep learning*.

c) Pemahaman mendalam

Pembelajaran mendalam dalam pendidikan dicirikan oleh suatu proses yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman mendalam tentang konsep-konsep inti, menghubungkan pengetahuan di berbagai mata pelajaran, dan menerapkannya secara efektif dalam situasi dunia nyata. Proses ini melibatkan keterampilan kritis seperti mengevaluasi informasi, menghasilkan ide-ide baru, dan terlibat dalam refleksi

yang bijaksana. Pendekatan ini membentuk dasar fundamental untuk memberikan pendidikan berkualitas tinggi pendidikan yang melampaui kinerja akademis untuk memelihara pertumbuhan intelektual dan pengembangan karakter siswa secara komprehensif. Selain itu, pembelajaran mendalam meningkatkan signifikansi pengalaman belajar. Pembelajaran menjadi benar-benar bermakna ketika siswa mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman hidup nyata, aspirasi masa depan, dan nilai-nilai hidup yang esensial (Rahmandani et al., 2025:771)

Prinsip pembelajaran menjadi landasan penting untuk memastikan proses pembelajaran yang efektif. Secara konseptual, pembelajaran mendalam memberikan kontribusi besar dalam membentuk pembelajaran yang kaya makna, mendorong keterlibatan aktif, dan meningkatkan kenikmatan siswa terhadap proses pembelajaran (Rahmandani et al., 2025:775)

d) Refleksi

Refleksi adalah proses dimana individu mengkaji ulang dan merenungkan pengalaman atau pembelajaran yang telah mereka alami untuk

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna (Nikki et al., 2024:1008).

Refleksi pembelajaran adalah proses berpikir kritis dan evaluatif yang dilakukan siswa untuk menilai pemahaman, pengalaman, dan proses belajar yang telah dijalani. Melalui refleksi, siswa dapat mengidentifikasi materi yang telah dipahami, kesulitan yang dialami, serta merencanakan strategi atau langkah pembelajaran selanjutnya. Konsep refleksi menekankan pemikiran mendalam, keterlibatan aktif, dan kemampuan siswa untuk menghubungkan teori dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya sekadar menghafal informasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menyadari kekuatan dan kelemahan mereka, serta mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks penelitian ini, refleksi pembelajaran diterapkan melalui media *flipbook* berbasis *canva* dengan pendekatan *deep learning*. Siswa diminta untuk meninjau kembali materi yang telah disampaikan melalui *flipbook*, menjawab pertanyaan reflektif, dan menyampaikan umpan balik terkait konten maupun media pembelajaran. Kegiatan

refleksi ini mendorong siswa untuk mengInternalisasi materi secara mendalam, berpikir kritis, dan aktif berinteraksi baik dengan materi, guru, maupun teman sebaya. Dengan demikian, refleksi yang dilakukan sesuai judul penelitian ini berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan pemahaman mendalam melalui penggunaan media *Flipbook* sebagai alat pembelajaran interaktif.

5. Hambatan Guru Dalam Mengimplementasikan Media *Flipbook* Berbasis *Canva* Oleh Guru Bahasa Inggris Dengan Pendekatan *deep learning*

Di era modern ini, peran guru mengalami pergeseran yang signifikan. Guru tidak lagi sekadarsebagai penyampai informasi, melainkan harus mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan zaman. Kemampuan guru dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, kondisi siswa, dan perkembangan teknologi menjadi suatu keharusan agar tetap relevan dalam dunia pendidikan yang dinamis. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk tidak hanya memahami isi kurikulum dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman formal pembelajaran, tetapi juga mampu mengeksplorasi metode dan strategi pembelajaran inovatif sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Meskipun demikian, implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak terlepas

dari berbagai kendala atau problematika. Masalah atau problem dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti kendala fisik, teknis, temporal, finansial, maupun sosial. Kendala fisik bisa berupa keterbatasan infrastruktur seperti ruang kelas atau perangkat teknologi. Kendala teknis muncul ketika guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan teknologi atau menghadapi gangguan teknis. Kendala temporal berkaitan dengan waktu yang terbatas dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, kendala finansial berkaitan dengan terbatasnya anggaran untuk pengadaan fasilitas pembelajaran digital. Kendala sosial dapat muncul dalam bentuk kesenjangan pemahaman teknologi antara guru dan siswa, atau perbedaan budaya penggunaan teknologi di lingkungan sekolah (Prinanda, 2025:345-346).

Dalam pelaksanaan pembelajaran tentu tak lepas dari berbagai hambatan yang membuat pembelajaran tidak optimal. Beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran antara lain faktor guru yang handal dalam menggunakan strategi dan metode, faktor siswa dengan segala potensinya, faktor sarana prasarana yang memadai, dan faktor lingkungan. Terdapat banyak faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan suatu proses pembelajaran baik teknis maupun non teknis, *Internal*

maupun *Eksternal* , faktor guru, peserta didik, pimpinan, lingkungan, maupun *stake holder* lainnya(R. Rina et al., 2023:45)

6. Indikator Hambatan Guru Dalam Mengimplementasikan Media *Flipbook* Berbasis *Canva* Oleh Guru Bahasa Inggris Dengan Pendekatan *Deep learning*

Hambatan kepribadian guru berasal dari *Internal* maupun *Eksternal* guru, dari *Internal* guru berupa; sifat-sifat guru, perilaku guru, sumber daya guru. sedangkan dari *Eksternal* guru berupa; lingkungan sekolah yang kurang sehat, dan hubungan intrapersolan guru(Wahyu & Lilik, 2024:1341).

1) Faktor *Internal*

Sebagaimana ditegaskan diatas bahwa faktor *Internal* mencakup beberapa aspek. Salah satu faktor *Internal* yang dominan mempengaruhi kinerja pekerja termasuk guru adalah motivasi. Motivasi disini dipahami secara luas termasuk minat guru walaupun jelas kedua konsep ini memiliki arti tersendiri.

Menurut Gomes dalam Johan Martono (2003: 177) menyatakan bahwa “performansi kerja akan berkaitan dengan dua faktor utama, yaitu kesediaan atau motivasi dari pegawai untuk bekerja, yang menimbulkan usaha

pegawai, dan kemampuan pegawai untuk melaksanakannya”. Dengan demikian, tidak dapat disangkal bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kinerja. Berdasarkan pendapat tersebut, terungkap pula aspek *Internal* lain yang dapat mempengaruhi kinerja yakni kemampuan dan minat. Kemampuan yang dimiliki seseorang berbeda-beda. Kemampuan itu sendiri tergantung pula aspek-aspek lain. Seorang guru tentu saja kemampuan melaksanakan pembelajaran dipengaruhi oleh kapasitas keilmuan yang dimiliki misalnya jenjang pendidikan atau kualifikasi pendidikannya, pengalaman mengajarnya, dan materi yang diajarkan apakah sesuai latar belakang ilmu yang dimiliki atau tidak (Tri et al., 2023:521)

2) Faktor *Eksternal*

Lingkungan fisik disini berarti lingkungan kerja. Lingkungan kerja adalah keadaan bahan, peralatan, proses produksi, cara dan sifat pekerjaan serta keadaan lainnya di sekitar tempat kerja yang dapat mempengaruhi keselamatan dan kesehatan kerja. Faktor *Eksternal* lain yang dapat mempengaruhi kinerja adalah ketersediaan sarana dan prasarana. Semakin lengkap sarana, maka semakin besar kemungkinan terjadi peningkatan produktivitas kerja.

Guru yang ditunjang dengan sarana pembelajaran yang memadai, berpotensi meningkatkan kinerjanya. Bahkan sarana yang tidak berhubungan langsung dengan pembelajaran dapat mempengaruhi kinerja guru, misalnya di suatu sekolah yang tidak memiliki kelengkapan WC yang memadai, dapat menyebabkan guru terlambat memulai pembelajaran artinya kinerja guru terganggu. Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru diantaranya tingkat pendidikan guru, supervisi pengajaran, program penataran, iklim yang kondusif, sarana dan prasarana, kondisi fisik dan mental guru, gaya kepemimpinan kepala sekolah, jaminan kesejahteraan, kemampuan manajerial kepala sekolah, pelatihan, pemberian insentif (Tri et al., 2023:522)

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkenaan dengan “Implementasi Media *Flipbook* Berbasis *Canva* Oleh Guru Bahasa Inggris Dalam Model Pembelajaran *Joyful learning* Siswa Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu” dengan masalah yang diteliti sebelumnya, dilakukan analisis terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu :

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan

No	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Digital Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar (Eka et al. 2025:223)	Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa Keterampilan membaca pemahaman bagi siswa berperan penting sebagai dasar utama dalam proses belajar siswa di semua mata pelajaran. Berdasarkan observasi awal di kelas V SDN 2 Meurandeh, diketahui bahwa 16 dari 21 orang (76,20%) siswa mempunyai keterampilan membaca pemahaman yang rendah. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran <i>Flipbook</i> digital berbantuan aplikasi <i>Canva</i> untuk meningkatkan keterampilan	-Sama-sama membahas media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Canva</i> sekolah dasar	-Objek Penelitian -Metode

		membaca pemahaman siswa kelas V SD.		
2	Diseminasi Tekonologi Pembelajaran Berbasis Iklusivitas dan <i>deep learning</i> Dengan Media Digital <i>Canva</i> I, <i>Flipbook</i> dan <i>Ispring Suite</i> Menggunakan Model Utaut (Dede et al., 2025:383)	Hasil penelitian ini mendapatkan bahwa Penelitian ini mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi adopsi bahan ajar digital berbasis inklusivitas dan <i>deep learning</i> menggunakan <i>Canva</i> dan <i>Heyzine Flipbook</i> , berdasarkan model UTAUT. Tujuan utama penelitian adalah mengidentifikasi faktor utama yang memengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam konteks pendidikan inklusif. Metodologi yang digunakan adalah kuantitatif melalui survei terhadap 120 peserta dari sekolah inklusif, dengan analisis regresi linier berganda untuk menguji	-Membahas <i>Flipbook</i> dan <i>Canva</i> -Membahas pendekatan <i>deep learning</i>	-Ojek Penelitian -Metode

		pengaruh persepsi manfaat, kondisi pendukung, dan pengaruh sosial.		
3	Pengembangan <i>Flipbook</i> Digital Berbasis <i>Canva</i> Pada Materi Lingkungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII Ulul (Ulul et al., 2025:217)	Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari <i>Analyze</i> (analisis), <i>Design</i> (desain), <i>Development</i> (pengembangan), <i>Implementation</i> (implementasi) dan <i>Evaluating</i> (evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang pertama adalah rata-rata dari perhitungan persentase ahli materi dan ahli media yaitu diperoleh 94,80% dengan kriteria sangat valid. Kedua rata-rata dari	-Membahas <i>Flipbook</i> -Berbasis <i>canva</i>	-Objek penelitian -Metode

		perhitungan persentase angket respon guru dan angket respon siswa yaitu diperoleh 88,56% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan untuk yang ketiga yaitu perhitungan penilaian hasil posttest siswa mencapai tingkat keefektifan yaitu diperoleh 66,67% dengan kriteria efektif		
4	Pengaruh Pendekatan <i>deep learning</i> dan Media Interaktif Berbasis Platform Digital <i>Canva</i> Terhadap Hasil Belajar Pengukuran Luas di Sekolah Dasar (Karsih & Wijayanto, 2025:4).	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan <i>deep learning</i> dengan media pembelajaran berbasis <i>platform digital Canva</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pengukuran luas. Hasil perhitungan nilai hasil belajar peserta didik penerapan pendekatan <i>deep learning</i> dengan menggunakan media pembelajaran	-Membahas pendekatan <i>deep learning</i> di sekolah dasar -Membahas platform <i>Canva</i>	-Objek Penelitian -Metode

		interaktif berbasis platform digital <i>Canva</i> pada materi pengukuran luas. Perbedaan rata-rata hasil perhitungan data yang berasal dari nilai hasil belajar peserta didik.		
5	Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Canva</i> Pada Mata Pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar (Ayuti et al., 2022:4)	Penggunaan Bahan Ajar terutama pada bahan ajar digital pada kelas V kurang maksimal. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan bahan ajar siklus air berbasis <i>Flipbook</i> digital. Dalam proses pembelajaran di perlukan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi, agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Penggunaan bahan ajar terutama bahan ajar digital pada kelas V masih kurang maksimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk bahan ajar <i>Flipbook</i> berbasis <i>Canva</i>	-Sama-sama membahas <i>-Flipbook</i> berbasis <i>Canva</i> di sekolah dasar	-Objek penelitian -Metode

		yang dikembangkan dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dinilai dalam kevalidan ini, yaitu kevalidan media, materi dan Bahasa.		
--	--	---	--	--

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun sebagai landasan konseptual untuk menjelaskan alur pemikiran peneliti mengenai implementasi media pembelajaran *flipbook* berbasis *canva* oleh guru Bahasa Inggris dengan pendekatan *deep learning* pada siswa kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu. Kerangka berpikir ini menggambarkan hubungan antara penggunaan media pembelajaran digital dengan proses pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam (*deep learning*) pada peserta didik. Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media digital secara kreatif dan inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flipbook* berbasis *canva*, yang memungkinkan penyajian materi secara visual, interaktif, dan menarik. Melalui implementasi media tersebut, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman konsep secara mendalam sesuai dengan pendekatan *deep learning*. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menjelaskan bahwa implementasi media *flipbook* berbasis *canva* oleh

guru berperan sebagai variabel utama yang memengaruhi proses pembelajaran, sedangkan pendekatan *deep learning* menjadi landasan dalam mencapai pemahaman yang lebih bermakna pada keaktifan siswa kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu.



Gambar 1. Kerangka Berpikir