

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK KELAS III MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

THE EFFECT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON STUDENTS' UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF GRADE III PANCASILA EDUCATION SUBJECT

Atrasina Qisthin¹, Herpratiwi², Amrina Izzatika³, Muhammad Nurwahidin⁴

¹²³⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia

qhistinghistin@gmail.com¹, herpratiwi.1964@kip.unila.ac.id², amrina.izzatika@kip.unila.ac.id³,
muhammad.nurwahidin@kip.unila.ac.id⁴

ABSTRACT

Abstract

The low conceptual understanding of students regarding the "Kekayaan Suku Bangsaku" material in the Pancasila Education subject was a problem that required innovation through the use of interactive learning media. This study aimed to examine the effect of using Flipbook and Canva learning media on the conceptual understanding of third-grade students on this material, and to compare the effectiveness levels between the two media. This research applied a quantitative approach with a quasi-experimental, non-equivalent control group design. The population in this study consisted of 42 third-grade students at SD Negeri 4 Sukadamai, all of whom were selected as the research sample. Data collection was conducted by administering a conceptual understanding test before the treatment (pretest) and after the treatment (posttest). Data analysis utilized a paired sample t-test to evaluate the effect of each medium, and an independent sample t-test to compare their effectiveness. The research results indicated that the use of Flipbook media had a significant effect on the students' conceptual understanding ($p < 0.001$), and a similar result was also found in the use of Canva media ($p = 0.018$). Furthermore, the independent sample t-test showed a significant difference between the conceptual understanding of students who learned using Flipbook compared to those using Canva ($p = 0.045$). The average posttest score of students who used Flipbook was proven to be higher than those who used Canva. In conclusion, the interactive learning media Flipbook was more effective than Canva in improving the conceptual understanding of third-grade students on the "Kekayaan Suku Bangsaku" material.

Keywords: *interactive learning media, flipbook, canva, conceptual understanding*

ABSTRAK

Abstrak

Rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada materi Kekayaan Suku Bangsaku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu permasalahan yang menuntut adanya inovasi melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipbook dan Canva terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas III pada materi tersebut, serta membandingkan tingkat efektivitas di antara kedua media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* berjenis *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 42 peserta didik kelas III di SD Negeri 4 Sukadamai, yang seluruhnya ditarik sebagai sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes pemahaman konsep sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Analisis data menggunakan *paired sample t-test* untuk mengevaluasi pengaruh masing-masing media, serta *independent sample t-test* untuk mengomparasikan efektivitas keduanya. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media Flipbook memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik ($p < 0,001$), dan hasil yang serupa juga ditemukan pada penggunaan media Canva ($p = 0,018$). Selanjutnya, uji *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep peserta didik yang belajar menggunakan Flipbook dibandingkan dengan Canva ($p = 0,045$). Nilai rata-rata *posttest* pada peserta didik yang menggunakan Flipbook terbukti lebih tinggi daripada mereka yang menggunakan Canva. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif Flipbook lebih efektif dibandingkan dengan Canva dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas III pada materi Kekayaan Suku Bangsaku.

Kata kunci: *media pembelajaran interaktif, flipbook, canva, pemahaman konsep*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merepresentasikan pilar utama yang berperan dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter yang sejalan terhadap cita-cita pendidikan nasional. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai elemen pendukung, salah satunya mencakup instrumen media instruksional. Sarana tersebut berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah menerima dan menyerap substansi materi yang disajikan oleh pengajar, sehingga aktivitas akademik dapat diterima dengan lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran sanggup mendorong konsentrasi, dorongan intrinsik, serta atensi partisipatif anak didik sepanjang aktivitas kelas guna mengoptimalkan pencapaian target kurikuler (Ilmudinulloh, 2025). Perkembangan sarana edukasi sepanjang era modernisasi ini berlangsung secara eksponensial. Pada awalnya, instrumen pengajaran hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu mengajar bagi pendidik. Media yang digunakan umumnya berupa media visual, seperti gambar, model, objek, dan berbagai alat lainnya yang mampu menghadirkan impresi belajar secara konkret, meningkatkan motivasi akademik, sekaligus memaksimalkan daya ingat serta pemahaman siswa atas substansi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas instruksional di kelas mampu meningkatkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar, menumbuhkan motivasi serta memacu partisipasi aktif anak didik sepanjang dinamika belajar, sekaligus menstimulasi respons positif pada ranah kondisi psikologis siswa (Andini, 2024). Perangkat pembelajaran yang digunakan pada ruang kelas ditujukan sebagai instrumen bantu guna memfasilitasi pengajar mendistribusikan isi pelajaran agar ketercapaian capaian pembelajaran terealisasi secara efektif dan efisien (Wulandari dkk., 2023).

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan sarana instruksional interaktif pada tingkat Pendidikan Dasar. Platform edukasi interaktif merupakan media yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia yang mencakup teks, visual statis, rekaman suara, tayangan video, hingga animasi bergerak yang memfasilitasi komunikasi dua arah antara siswa dan media yang digunakan (Tohari, 2019). Media pembelajaran interaktif berperan dalam membantu pendidik menyelenggarakan aktivitas belajar yang jauh lebih memikat, memacu ketertarikan akademik siswa, serta membuka kesempatan bagi anak didik untuk terlibat secara mandiri sepanjang belajar, membangun pengetahuannya secara aktif (Akhyar, 2022; Siregar, 2024). Dalam penelitian ini, media interaktif yang digunakan adalah Flipbook dan Canva. Flipbook menyajikan materi dalam bentuk buku digital interaktif dengan navigasi yang sistematis, sedangkan Canva menyajikan materi melalui desain visual yang menarik dengan memanfaatkan gambar, video, ilustrasi, dan animasi sehingga sanggup mendorong mutu serta efektivitas pembelajaran. (Knaus, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang pendidikan dasar bukan sekadar bertujuan agar peserta didik menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memahami, menafsirkan, sekaligus mengoperasionalkan nilai-nilai luhur Pancasila pada konteks keseharian. Oleh sebab itu, penguasaan pemahaman konsep merepresentasikan salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan terbentuk lewat interaksi serta impresi

akademik yang dieksplorasi oleh anak didik dari interaksi dengan lingkungan dan berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, pengajar tidak sebatas memosisikan diri sebagai pengirim pesan akademis, melainkan pula bertindak selaku fasilitator serta mediator yang mendampingi anak didik guna mengonstruksi pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna (Nasution, 2025). Penerapan teori konstruktivisme sepanjang riset ini diwujudkan melalui pengadopsian sarana pembelajaran interaktif guna memungkinkan siswa berpartisipasi secara partisipatif sepanjang aktivitas kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 4 Sukadamai, pembentukan pemahaman konsep siswa kelas ketiga pada pokok bahasan “Kekayaan Suku Bangsaku” untuk muatan Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik ditunjukkan pada kesulitan mereka dalam mengidentifikasi, mengklasifikasi, menafsirkan, dan mengaplikasikan konsep yang berkaitan dengan keberagaman suku bangsa di Indonesia. Permasalahan tersebut diperkuat oleh proses kegiatan belajar yang masih dominan berorientasi pada pendekatan ekspositori konvensional, di samping belum optimalnya pemanfaatan alat bantu edukasi, yang berimplikasi pada keterlibatan aktif anak didik dalam kegiatan belajar belum berkembang secara maksimal. Hasil studi pendahuluan mengindikasikan perolehan rerata skor anak didik kelas III A berada pada angka 72,5 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 61,90% (13 dari 21 anak didik berhasil menyentuh KKTP, sementara 8 siswa lainnya belum memenuhi kriteria tersebut). Sementara itu, rerata nilai siswa kelas III B hanya menyentuh angka 60,2 dengan rasio ketuntasan belajar sebesar 33,33% (terdiri atas 7 dari 21 siswa yang mampu mencapai KKTP, sedangkan 14 anak didik belum memenuhi ambang batas), sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diregulasi pihak sekolah adalah 75. Data tersebut mengonfirmasi bahwasanya penguasaan konsep siswa terhadap topik “Kekayaan Suku Bangsaku” harus diekskalasi secara signifikan, terutama pada kelas III B yang memiliki rata-rata nilai dan tingkat ketuntasan belajar lebih rendah dibandingkan kelas III A.

Sejumlah kajian literatur terdahulu mengindikasikan bahwasannya penerapan media pembelajaran interaktif sanggup mendorong kualitas proses pembelajaran. Anak didik yang belajar menggunakan perangkat interaktif relatif memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang hanya memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar. Penelitian Agustina (2023) turut mengonfirmasi bahwasanya sarana interaktif berbasis animasi mampu memacu antusiasme serta capaian belajar siswa. Di samping itu, studi Sari (2023) membuktikan bahwasanya pengintegrasian alat bantu interaktif memberikan dampak positif terhadap eskalasi pemahaman konsep siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus menganalisis efektivitas satu jenis media pembelajaran interaktif, sedangkan penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas antara Flipbook dengan *Canva* dalam memicu pemahaman konsep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengaruh pengadopsian media edukasi interaktif berbasis Flipbook terhadap pemahaman konsep peserta didik; (2) menganalisis pengaruh pengintegrasian sarana instruksional interaktif berbasis *Canva* terhadap penguasaan konsep siswa; dan (3) membandingkan efektivitas

media pembelajaran interaktif Flipbook dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah bagi pendidik dalam proses seleksi dan implementasi media pembelajaran digital yang tepat untuk mengoptimalkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis desain *quasi experiment* (eksperimen semu). Desain penelitian yang diterapkan adalah *non-equivalent group pretest-posttest design*, yang berarti penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel yang telah terbentuk sebelumnya tanpa melalui prosedur pengacakan secara penuh. Kedua kelompok tersebut menerima perlakuan berupa intervensi media pembelajaran interaktif yang berbeda. Kelompok Eksperimen I menerima pembelajaran dengan menggunakan media Flipbook, sedangkan Kelompok Eksperimen II difasilitasi dengan media Canva. Sebelum perlakuan diberikan, seluruh peserta didik mengikuti tes awal (*pretest*) guna mengukur kemampuan dasar pemahaman konsep pada materi Kekayaan Suku Bangsa. Setelah tahap perlakuan diimplementasikan, tes akhir (*posttest*) diselenggarakan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman konsep yang dicapai oleh peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Negeri 4 Sukadama pada Tahun Ajaran 2025/2026, yang berjumlah total 42 peserta didik. Teknik penarikan sampel menggunakan metode sampling jenuh, sehingga keseluruhan populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian didistribusikan ke dalam dua kelompok, yaitu kelas III B yang terdiri atas 21 peserta didik sebagai Kelompok Eksperimen I (menggunakan media Flipbook), dan kelas III A yang juga terdiri atas 21 peserta didik sebagai Kelompok Eksperimen II (menggunakan media Canva).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes berupa 10 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen tes ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu guna memastikan kelayakannya sebagai alat ukur yang valid dan reliabel dalam penelitian.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis melalui pendekatan statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, peneliti melaksanakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas serta uji homogenitas. Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, uji *paired sample t-test* digunakan untuk menganalisis pengaruh penerapan masing-masing media (Flipbook dan Canva) terhadap pemahaman konsep pada tiap-tiap kelompok. Selanjutnya, analisis *independent sample t-test* diterapkan untuk menguji signifikansi perbedaan tingkat pemahaman konsep antara peserta didik di kelompok Flipbook dengan kelompok Canva. Seluruh proses pengolahan data statistik tersebut dioperasikan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 dengan taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik

Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif Flipbook memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas III pada materi Kekayaan Suku Bangsaku. Berdasarkan hasil pengujian *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < (0,05)$, yang mengindikasikan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Temuan ini membuktikan adanya peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis Flipbook. Peningkatan tersebut terkonfirmasi dari perubahan nilai rata-rata yang semula sebesar 60,2 pada tahap *pretest*, meningkat secara substansial menjadi 80,00 pada tahap *posttest*. Data tersebut membuktikan bahwa media interaktif Flipbook efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Peningkatan pemahaman konsep ini dipengaruhi oleh karakteristik media Flipbook yang mampu menstrukturkan materi secara sistematis ke dalam wujud buku digital interaktif dengan memadukan unsur teks, visual, audio, animasi, serta video. Model penyajian yang terstruktur ini membantu peserta didik dalam memahami hubungan antarkonsep, sementara integrasi multimediana berfungsi untuk mengonkretkan materi agar lebih mudah diinterpretasikan. Selain itu, ketersediaan fitur navigasi pada Flipbook memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari materi secara bertahap sesuai dengan urutan, sehingga proses perumusan pemahaman konsep berlangsung dengan lebih terarah.

Temuan penelitian ini selaras dengan studi Masrifa (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Flipbook mampu meningkatkan minat belajar sekaligus memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep materi pembelajaran karena format sajiannya yang menarik. Mendukung referensi tersebut, kajian ini memperlihatkan bagaimana media Flipbook mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui perpaduan ragam unsur multimedia yang berimplikasi pada peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat studi-studi terdahulu dengan memvalidasi bahwa Flipbook tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi secara khusus teruji dalam meningkatkan pemahaman konsep materi Kekayaan Suku Bangsaku. Perbedaan utama dari penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas Flipbook pada materi tersebut serta mengomparasikan kinerjanya dengan media Canva.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang mereka peroleh. Implementasi media interaktif Flipbook memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui perpaduan visual, audio, dan animasi. Interaksi tersebut memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman konsep yang kuat berdasarkan pengalaman belajarnya, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih bermakna dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik.

Dengan demikian, penggunaan media Flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Fakta empiris ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa media interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus membuktikan bahwa karakteristik sistematis dan interaktif dari Flipbook sangat mendukung peserta didik dalam menyerap konsep pembelajaran secara optimal.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik

Hasil pengujian statistik memaparkan bahwa penerapan media Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas III pada materi Pendidikan Pancasila. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,018 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak yang nyata terhadap variabel terikat. Peningkatan tersebut terefleksi dari nilai rata-rata peserta didik yang meningkat dari 72,5 pada saat *pretest* menjadi 79,0 pada saat *posttest*. Hasil ini mengonfirmasi efektivitas media Canva dalam meningkatkan pencapaian pemahaman konsep peserta didik pada materi Kekayaan Suku Bangsaku.

Peningkatan performa tersebut didukung oleh karakteristik Canva yang mampu menyajikan bahan ajar melalui kombinasi elemen visual seperti gambar, ilustrasi, tata letak warna, dan video yang menarik. Model penyajian yang komunikatif ini berhasil menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka mampu mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan Canva memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan variatif, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran.

Keluaran dari riset ini sejalan dengan penelitian Rais (2025) yang menyimpulkan bahwa implementasi Canva efektif dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Canva terbukti mampu meningkatkan penguasaan materi karena memfasilitasi distribusi sajian yang bersifat visual, komunikatif, dan interaktif. Karakteristik visual tersebut merangsang partisipasi aktif peserta didik, yang pada akhirnya memfasilitasi terbentuknya pemahaman konsep yang lebih baik. Persamaan antara riset ini dan studi terdahulu berfokus pada kemampuan media interaktif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga berimplikasi pada peningkatan penguasaan konsep. Sementara itu, perbedaan utamanya terletak pada fokus analisis di mana kajian ini secara spesifik meneliti efektivitas Canva pada materi Kekayaan Suku Bangsaku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Peningkatan pemahaman konsep peserta didik melalui media Canva mengindikasikan bahwa platform ini efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Melalui sajian komponen visual seperti animasi, ilustrasi, gambar, teks, dan video, peserta didik difasilitasi untuk memahami materi secara lebih mendalam. Selain meningkatkan atensi dan motivasi belajar, corak penyampaian yang interaktif juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengonstruksi pemahamannya secara bertahap melalui aktivitas belajar yang relevan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan materi dan pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media interaktif Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Akan tetapi, merujuk pada hasil penelitian ini, tingkat peningkatan pemahaman konsep yang dihasilkan oleh Canva tercatat masih lebih rendah apabila dikomparasikan dengan penggunaan media Flipbook.

Perbedaan Pemahaman Konsep Peserta Didik antara Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook dan Canva

Hasil pengujian *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,045 < (0,05)$. Nilai ini merepresentasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep peserta didik yang belajar menggunakan media Flipbook dengan peserta didik yang menggunakan Canva pada materi Pendidikan Pancasila. Kelompok Eksperimen I yang menggunakan Flipbook memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,00, sedangkan Kelompok Eksperimen II yang menggunakan Canva memperoleh rata-rata nilai sebesar 79,00. Meskipun selisih nilai rata-rata tersebut relatif kecil, hasil uji statistik mengonfirmasi bahwa penggunaan Flipbook memberikan peningkatan pemahaman konsep yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan Canva.

Walaupun Canva terbukti mampu meningkatkan kualitas pemahaman, tingkat eskalasinya belum sebanding dengan kelompok Flipbook. Perbedaan ini diyakini berkaitan dengan fokus Canva yang cenderung lebih mengutamakan penyajian desain visual. Sebaliknya, Flipbook menyediakan struktur materi yang lebih sistematis, dilengkapi dengan fitur navigasi serta integrasi multimedia yang memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi secara lebih komprehensif dengan materi pelajaran. Kondisi empiris ini konsisten dengan prinsip teori konstruktivisme, di mana pemahaman peserta didik dapat berkembang secara lebih optimal apabila difasilitasi oleh keterlibatan interaktif dalam pengalaman belajar.

Perbedaan tingkat efektivitas ini dipengaruhi oleh karakteristik bawaan dari masing-masing media pembelajaran. Flipbook mengemas materi ke dalam format buku digital secara sistematis, yang dilengkapi dengan sistem navigasi, efek perpindahan halaman, serta perpaduan teks, gambar, audio, video, dan animasi. Spesifikasi ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan substansi materi. Sebaliknya, Canva lebih berorientasi pada aspek estetika desain visual, seperti kombinasi grafis, warna, dan video. Meskipun efektif dalam menarik perhatian, intensitas interaksi peserta didik dengan kedalaman konten materi pada Canva tidak sekomprehensif pada media Flipbook.

Temuan penelitian ini selaras dengan kajian Sari (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui fasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Demikian pula dengan hasil penelitian Agustina (2023) yang menunjukkan bahwa instrumen pembelajaran digital berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi peserta didik. Titik persamaan kajian ini dengan riset sebelumnya terletak pada pembuktian efektivitas media interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perbedaannya, studi ini tidak sekadar menguji efektivitas kedua media secara terpisah, melainkan juga mengomparasikan secara langsung dan membuktikan bahwa Flipbook lebih unggul daripada Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk tingkat kelas III sekolah dasar.

Apabila ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik mengelola pengetahuan melalui partisipasi aktif, media Flipbook menyediakan kesempatan eksplorasi materi secara mandiri yang lebih luas. Melalui ragam fitur interaktif, peserta didik dapat merumuskan pemahaman konsep yang solid berdasarkan pengalaman belajarnya, sehingga proses konstruksi keilmuan berjalan secara lebih optimal. Di sisi lain, fungsionalitas Canva lebih condong sebagai alat bantu visual bagi pendidik dalam menyampaikan materi, namun belum memfasilitasi dinamika interaksi sekomprehensif Flipbook.

Sebagai sintesis, kedua media pembelajaran interaktif ini secara empiris terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi Kekayaan Suku Bangsa. Namun demikian, berdasarkan analisis statistik deskriptif dan inferensial dari nilai rata-rata *posttest*, media Flipbook mendemonstrasikan tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan Canva. Berdasarkan temuan tersebut, media Flipbook direkomendasikan sebagai salah satu alternatif platform digital yang diprioritaskan guna mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, penerapan media pembelajaran interaktif Flipbook memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini dibuktikan melalui hasil pengujian *paired sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Rata-rata capaian belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 60,2 pada saat *pretest* menjadi 80 pada saat *posttest*. Data empiris tersebut menegaskan bahwa media Flipbook beroperasi secara efektif dalam memfasilitasi peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi Kekayaan Suku Bangsa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran Canva juga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik. Fakta ini divalidasi melalui hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,018 ($p < 0,05$). Rata-rata nilai kognitif peserta didik meningkat dari 72,5 pada sesi *pretest* menjadi 79 pada sesi *posttest*. Berdasarkan temuan ini, Canva dapat dinyatakan sebagai instrumen media pembelajaran yang valid untuk digunakan dalam mendukung peningkatan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik.

Selanjutnya, hasil analisis komparatif menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,045 ($p < 0,05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara penggunaan media Flipbook dan media Canva terhadap pemahaman konsep peserta didik. Meskipun kedua media tersebut secara statistik terbukti mampu meningkatkan kualitas pemahaman konsep, rata-rata nilai akhir (*posttest*) peserta didik pada kelompok Flipbook (80) terbukti secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok Canva (79). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Flipbook memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan Canva dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas III pada materi Kekayaan Suku Bangsa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

E. REFERENSI

- Agustina, R., Rukhmana, T., Pitri, N., & Meirisa, S., 2023. *Sistem Pendidikan Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Arsyad, A., 2016. *Media Pembelajaran*.
- Andini, S. H., Yustie, H. A., Larasati, I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D., & Habibah, A. H., 2024. *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., Fauziyah, D. H., & Wijayama, B., 2023. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Siregar, L. H., & Siregar, D. A., 2025. *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Digital: Dari Quizizz Hingga Smart Apps*. Penerbit NEM.
- Ilmudinulloh, R., 2025. *Media pembelajaran pendidikan agama Islam*. Harfa Creative. Bandung.
- Knaus, T., 2023. Emotions in Media Education: How media based emotions enrich classroom teaching and learning. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100504.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A., 2022. Pengajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1941-1946.
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Andriani, A. E., 2025. Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman peserta didik kelas 3 pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 417-422.
- Sari, N., 2023. Penggunaan Media Gambar PPT Interaktif Materi Simbol dan Sila-Sila Pancasila dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan PPKn pada Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pembelajaran 2 pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-10. Sulawesi. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v3i1.3334jurnal-umbuton.ac.id>
- Siregar, B. H., 2024. *Teori & praktis multimedia pembelajaran interaktif*. umsu press.
- Tohari, H., & Bachri, B. S., 2019. Pengaruh penggunaan youtube terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. *Kwangsan*, 7(1), 286906.
- Wulandari, S., Izzatin, M., & Mucti, A., 2023. *Media Pembelajaran Matematika (Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir sebagai Media Pembelajaran Matematika)*. Syiah Kuala University Press.