

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kemajuan teknologi dalam pendidikan saat ini mendorong penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif. Salah satu jenis media yang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini adalah media interaktif. Menurut Wati & Nugraha, (2021), media interaktif adalah alat pengajaran multimedia yang menggunakan banyak elemen, seperti teks, gambar, video, dan animasi, untuk menjelaskan isi kepada siswa. Munawir et al., (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi untuk menciptakan interaksi dua arah, baik antara siswa dan guru maupun antara siswa dan materi pembelajaran.

Media interaktif adalah media yang berbentuk *software* yang dapat digunakan dalam memberikan informasi serta memungkinkan terjadinya interaksi antara media dengan siswa (Yani & Fitriani, 2025). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu belajar berbasis teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan media pembelajaran melalui

pemanfaatan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Karakteristik dari media pembelajaran interaktif menurut Bilal & Saputro, (2020) terdiri dari 3 hal yaitu 1) media yang konvergen, di mana media pembelajaran mengintegrasikan elemen video, teks dan audio, 2) memiliki sifat interaktif, yang memungkinkan terjadinya komunikasi interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran, serta 3) bersifat mandiri, sehingga pengguna dapat mudah mengakses media tersebut. Selain itu multimedia interaktif biasanya menggabungkan berbagai macam teks, grafis, audio maupun animasi secara bersama, perpaduan berbagai elemen tersebut menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. (Ambarita, 2020).

Berdasarkan pernyataan ahli diatas, disimpulkan bahwa karakteristik media interaktif yaitu media yang menggabungkan video, teks, kuis, atau gambar secara bersama sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan interaktif.

c. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Dengan hadirnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, guru dituntut untuk menyampaikan materi sesuai dengan perkembangan saat ini. Guru perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Wastriami & Mudinillah,

(2022), Penggunaan media pembelajaran memungkinkan konten disajikan kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Menurut Novitasari et al., (2023) penggunaan media interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan memperhatikan selama kelas, serta mengurangi jumlah waktu dan ruang yang dibutuhkan untuk belajar secara lebih efektif.

Multimedia mempertahankan aspek penting dari proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media, seperti gambar, teks, video, atau citra, untuk menyampaikan informasi (Siregar et al., 2024). Penggunaan multimedia interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan aktif, serta memungkinkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara fleksibel tanpa memperhatikan batasan waktu atau ruang (Rahayu & Rusdiyani, 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat membantu guru dalam menyajikan konten dengan menghubungkan teks, video, atau gambar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis. Selain itu, media ini dapat digunakan secara fleksibel.

d. Kelebihan Multimedia Interaktif

Kelebihan multimedia interaktif menurut Triana et al., (2020) adalah sebagai berikut

- 1) Media ini memudahkan proses dalam menyampaikan materi.

- 2) Adanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran.
- 3) Dapat diakses secara tatap muka secara langsung bersama guru atau diakses sendiri dirumah.

Selain itu Nisa & Aryanti, (2023) menyatakan bahwa media interaktif mempunyai beberapa kelebihan diantaranya

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif, dan interaktif
- 2) Meningkatkan minat, kemauan selama proses pembelajaran.
- 3) Mengintegrasikan gambar, video, teks, dan kuis yang saling berkaitan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu memvisualisasi materi yang sebelumnya sulit dipahami

Sedangkan menurut Meilina et al., (2024) multimedia interaktif mampu menarik perhatian peserta didik melalui pengguna animasi, vidio, simulasi dan berbagai elemen interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan

Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dalam memudahkan penyampaian materi, menciptakan interaksi media dengan siswa, dapat digunakan secara tatap muka atau mandiri, serta media interaktif ini membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

e. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Selain memiliki kelebihan media pembelajaran interaktif juga memiliki beberapa kekurangan. Nisa & Aryanti, (2023) menyatakan bahwa salah satu kekurangan media pembelajaran tersebut yaitu

berpotensi menimbulkan distraksi jika tidak digunakan dengan tepat, selain itu penggunaan media interaktif tersebut membutuhkan biaya yang relatif mahal. Selain itu kelemahan media ini adalah terdapat sekolah yang fasilitasnya belum memadai dalam mendukung proses belajar yang memanfaatkan media interaktif, meskipun media ini memiliki tampilan yang menarik, pembuatannya tetap memerlukan fasilitas dan kemampuan yang terampil agar media ini bisa tercipta secara optimal (Triana et al., 2020).

Mengacu pada pendapat para ahli yang telah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahwa kelemahan dari media pembelajaran interaktif antara lain berpotensi menimbulkan distraksi dalam pembelajaran, memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatannya, serta membutuhkan fasilitas yang memadai dalam penggunaannya.

2. *Lumi Education*

a. Definisi *Lumi Education*

Lumi education merupakan sebuah *platform* untuk menciptakan, media pembelajaran interaktif berbasis H5P yang dirancang untuk memudahkan guru dalam mengembangkan media ajar yang lebih menarik serta mudah diakses (Fuadi & Nurmala, 2025). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti permainan, kuis, buku digital, video dan fitur interaktif lainnya yang dapat diakses secara daring (Ariawan, 2024). Safri et al., (2024) juga mengemukakan bahwa *lumi education*

adalah sebuah aplikasi tanpa biaya yang digunakan untuk mengedit, membuat serta menampilkan media pembelajaran yang interaktif dengan format H5P dan HTML.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *lumi education* ini adalah sebuah aplikasi berbasis H5P yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif serta menyediakan fitur fitur interaktif didalamnya.

b. Fitur Fitur *Lumi Education*

Lumi Education merupakan *platform* edukasi yang diakses secara daring dengan beragam fitur yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran (Assobakh & Shodiq, 2025). *Lumi Education* dapat diakses melalui website <https://lumi.education/id/>, selain itu aplikasi ini juga tersedia untuk diunduh gratis melalui web tersebut. *Lumi education* ini menyediakan beberapa fitur yang sudah tersedia dan dapat digunakan antara lain:

1) Fitur yang mendukung untuk membuat latihan soal, yaitu:

Arithmetic Quiz (kuis berbasis waktu), *Discete Option Multiple Choice* (opsi pilihan), *Essay*, *Fill in the Blanks*, *Multimedia Choice*, *Multiple Choice* (pilihan ganda), *Questionnare* (daftar pertanyaan), *Quiz (Questiom Set)* (membuat berbagai jenis pertanyaan), *Single Choice Set* (membuat pertanyaan dengan satu jawaban benar), *Sort the Paragraphs* (membuat sekumpulan paragraf yang akan diurutkan), dan *True/False Question*

- 2) Fitur yang mendukung untuk membuat game, yaitu : *Bingo, Complex fill the blanks, Crossword, Drag the words, Game Map, Guess the Answer, Image Choice Rounds, Image Pairing, Image sequencing, Jigsaw Puzzle, Mark the Words, Memory Game, Personality Quiz, dan Phrase Randomizer.*
- 3) Fitur yang dapat digunakan untuk membuat konten, yaitu: *Course Presentation* (membuat presentasi dengan slide interaktif), *Interactive Book* (buku interaktif), dan *Interactive Video* (video interaktif)

c. Manfaat *Lumi Education*

Seorang guru harus mampu menciptakan media pembelajaran berbasis digital yaitu media pembelajaran interaktif. *Lumi Education* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menyediakan berbagai jenis konten secara komprehensif dan dapat diakses tanpa biaya. Penggunaan Lumi H5P ini memudahkan guru dan siswa karena tampilannya yang sederhana dan interaktif sehingga siswa bisa menggunakannya sendiri di rumah atau bersama guru dikelas (Talu et al., 2025). Permana & Setiawan, (2024) juga menyatakan *lumi education* menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan guru menintegrasikan materi, video, kuis, serta aktivitas pembelajaran yang menarik sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut Santika et al., (2025) Melalui platform ini, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif sekaligus mendukung siswa. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa *Lumi Education* dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi pendidikan dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif sekaligus mendukung siswa. untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang memudahkan guru dalam penyampaian materi serta dapat diakses secara fleksibel.

3. *Zoo Adventure*

a. Pengertian *Zoo Adventure*

Zoo adventure adalah nama media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *lumi education*. Media *Zoo Adventure*, akan membahas materi rantai makanan yang digunakan dalam pendidikan IPAS di Sekolah Dasar. Pemilihan nama *Zoo Adventure* didasarkan pada konsep yang dikemas dalam bentuk petualangan dunia hewan, dimana siswa diajak mengikuti alur pembelajaran yang tersusun mirip seperti sebuah perjalanan pada peta digital. Setiap tahapan disajikan dalam bentuk petualangan yang tersusun menyerupai perjalanan pada peta digital serta tahapan yang disusun berisi tantangan tantangan yang berbeda.

b. Karakteristik *Zoo Adventure*

Media pembelajaran yang dibuat tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dari media pembelajaran yang lainnya. Salah satu karakteristik dari *Zoo Adventure* adalah media yang dibuat akan berbentuk petualangan seperti perjalanan mirip peta digital, dimana di dalamnya nanti terdapat tahapan yang akan dilalui. Selain itu media ini bersifat interaktif yang memadukan teks, gambar, video, serta kuis yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media yang dibuat. Hal ini sejalan dengan pendapat Swasti et al., (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif memungkinkan adanya interaksi siswa dengan media, dimana siswa dapat menerima umpan balik secara langsung dari materi yang telah diberikan.

c. Manfaat *Zoo Adventure*

Media pembelajaran *Zoo Adventure* diharapkan memberi manfaat dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan, menjadikan suasana pembelajaran yang menarik, serta media ini dapat digunakan sebagai media yang mendukung pembelajaran secara mandiri kapan saja dan dimana saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Afifah et al., (2022) bahwa media pembelajaran interaktif dapat berperan dalam mendukung kegiatan proses pembelajaran agar informasi dapat disampaikan secara efektif, efisien, serta informasi dapat dipahami dengan baik.

4. *Reading, Identifying a problem, Constructing the solution, Solving the problem, Reviewing the solution, and Extending the solution (RICOSRE)*

a. Pengertian Model Pembelajaran RICOSRE

Secara umum, istilah "model" dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan untuk membantu dalam melaksanakan suatu tugas. Dalam proses pengajaran menggunakan beberapa model, guru dapat memilih model yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu dari banyak model pembelajaran yang dapat digunakan adalah paradigma pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran RICOSRE ini dapat digunakan jika paradigma pembelajaran berbasis masalah diperlukan. Model ini merupakan perluasan dari pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) (Sabilla, 2025).

Model RICOSRE ini dikembangkan oleh mahanal dan subaidah (2017). Menurut Siahaan et al., (2023) RICOSRE ini ialah model pembelajaran yang berbasis pada masalah. Model pembelajaran RICOSRE merupakan akronim dari sintak pembelajaran yang terdiri dari (1) *reading*, (2) *identifying the problem*, (3) *constructing the solution*, (4) *solving the problem*, (5) *reviewing the problem solving*, and (6) *extending the problem solving*. Model ini mempunyai tahapan pembelajaran yang sistematis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penyelesaian masalah (Revayani & Pramudiani, 2022).

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran RICOSRE adalah model yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sebab tahapannya peserta didik akan terlibat dalam menemukan solusi dari sebuah permasalahan.

b. Langkah - langkah Model Pembelajaran RICOSRE

Sintaks model pembelajaran RICOSRE oleh mahanal & Zubaidah, (2017)

Tabel 2.1. Langkah Langkah Model Pembelajaran RICOSRE

Sintaks	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
<i>Reading</i> (membaca)	Guru meminta siswa untuk membaca materi tentang rantai makanan	Siswa membaca materi yang akan dipelajari
<i>Identifying the problem</i> (mengidentifikasi masalah)	Guru memberikan sebuah permasalahan melalui video dan siswa diminta untuk mengidentifikasi permasalahan berdasarkan video yang dilihat.	Siswa mengidentifikasi masalah yang telah diberikan
<i>Constructing the solution</i> (Membangun solusi)	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompok untuk menyusun solusi dari permasalahan yang didapat	Siswa melaksanakan diskusi mengenai Solusi dari permasalahan yang didapat
<i>Solving the problem</i> (memecahkan masalah)	Guru meminta siswa melakukan proses pemecahan masalah sesuai dengan solusi yang telah didiskusikan bersama kelompoknya	Siswa memecahkan permasalahan dengan solusi yang telah mereka diskusikan
<i>Reviewing the problem</i>	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil	Siswa menyampaikan hasil diskusi

(meninjau masalah)	diskusi kelompok didepan kelas	
<i>Extending the problem solving</i> (memperluas penyelesaian masalah)	Guru memberikan soal untuk dikerjakan setelah diskusi bersama	Siswa mengerjakan soal yang diberikan

c. Kelebihan Model Pembelajaran RICOSRE

Kelebihan dari model pembelajaran RICOSRE sebagai berikut :

- 1) Dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajarn dikelas.
- 2) Mendorong siswa memunculkan ide kreatif
- 3) Merangsang kreatifitas dalam pemecahan masalah
- 4) Mengexplorasi penemuan masalah

Kelebihan model pembelajaran RICOSRE menurut Rahmawati et al., (2021) terletak pada syntax *reading* tahapan ini mendorong siswa untuk membaca terlebih dahulu supaya siswa lebih siap dalam proses pembelajaran, selain itu pada syntax *extending the problem solution* siswa mengembangkan solusi pemecahan masalah ke konteks yang lebih luas.

Dari pemaparan ahli diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa model pembelajaran RICOSRE memiliki kelebihan yang mampu mendorong keaktifan serta dapat melatih keterampilan berpikir siswa melalui proses pemecahan masalah.

d. Kekurangan Model Pembelajaran RICOSRE

Model pembelajaran pastinya mempunyai kekurangan masing masing termasuk model pembelajaran RICOSRE. Model RICOSRE ini merupakan model pembelajaran berbasis masalah. Maka dari itu model ini memiliki kelemahan seperti model pembelajaran masalah pada umumnya.

Menurut Masrinah et al., (2019) kelemahan model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut

- 1) Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, tujuan pembelajaran dalam model berbasis masalah kurang tercapai secara optimal.
- 2) Tidak semua mata Pelajaran cocok diterapkan dengan model ini.
- 3) Model berbasis masalah kurang cocok diterapkan di sekolah dasar karena kemampuan siswa dalam memahami materi.
- 4) Memerlukan kemampuan guru dalam membimbing kerja kelompok.

Adapun beberapa kelemahan model pembelajaran berbasis masalah menurut Nisa et al., (2024) adalah

- 1) Siswa mengalami kesulitan dalam menemukan solusi untuk memecahkan masalah terutama siswa di tingkat dasar.
- 2) Membutuhkan waktu untuk mengubah sistem pembelajaran yang awalnya guru terbiasa menjadi pusat dalam pembelajaran menjadi pembelajaran itu berpusat pada siswa

- 3) Dalam implementasinya, model ini memerlukan waktu yang relative lebih lama diibandingkan dengan metode ceramah..

Berdasarkan temuan yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran RICOSRE memiliki kelemahan yaitu siswa kesulitan menemukan solusi untuk masalah yang paling mendesak pada tingkat tertinggi. Selain itu, model ini membutuhkan lebih banyak waktu daripada model pembelajaran konvensional.

5. Pelajaran IPAS

a. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran IPAS bersifat dinamis dan senantiasa berkembang seiring dengan perubahan zaman. Kebenaran ilmiah dapat mengalami pergeseran sejalan dengan ditemukannya fakta dan pemikiran baru, sehingga pembelajaran IPAS perlu disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan masa depan siswa.

Pembelajaran IPAS mengintegrasikan pengetahuan akademis dan sosial ke dalam satu pendekatan holistik. Pendekatan ini diperlukan karena tantangan hidup tidak dapat diselesaikan hanya dengan satu sesi belajar. Ada dua komponen utama dalam pendidikan IPAS: pemahaman konsep sosial dan ilmiah serta proses ketrampilan. Dengan karakteristik tersebut, IPAS bertujuan untuk mendidik siswa agar mereka dapat

memahami isu-isu lingkungan dan sosial serta menghadapi tantangan di masa depan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh agar selaras dengan nilai-nilai profil pelajar Pancasila. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan membangun pemahaman yang utuh mengenai dirinya sendiri, lingkungan alam, serta kehidupan sosial.

Selain itu, tujuan pendidikan IPAS adalah untuk meningkatkan kesadaran dan keinginan siswa untuk mempelajari fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga siswa termotivasi untuk mengamati, menganalisis, dan memahami materi serta hubungannya dengan kehidupan manusia. Tujuan pendidikan IPAS juga untuk mendorong siswa agar aktif berpartisipasi dalam melindungi, memelihara, dan meningkatkan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam dengan bijak dan bertanggung jawab.

c. Capaian Pembelajaran IPAS

Capaian pembelajaran IPAS di sekolah dasar siswa diarahkan pada kemampuan memahami konsep – konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial secara terpadu. Siswa juga diharapkan mampu mengenali berbagai fenomena alam dan sosial yang terdapat di lingkungan sekitarnya serta menjelaskan hubungan antara makhluk

hidup, manusi, dan lingkunanya secara sederhna berdasarkan hasil pengamatan.

Berdasarkan dokumen pencapaian pembelajaran siswa Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (kemedikdasmen) capaian pembelajaran siswa pada fase C, khususnya pada materi rantai makanan, siswa mampu memahami bagaimana hubungan komponen biotik-abiotik dapat mempengaruhi kestabilan ekosistem tertentu di lingkungan sekitarnya.

d. Materi Rantai Makanan

Rantai makanan adalah salah satu bahan yang digunakan dalam kelas IPAS di sekolah Dasar yang membahas pengalaman makan dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam rantai makanan, makhluk memiliki tiga peran: produsen, konsumen, dan pengurai. Rantai makanan terdiri dari komponen-komponen berikut: produsen, konsumen 1 – konsumen 2 – konsumen 3 – dan pengurai.

- 1) Komponen produksinya adalah tumbuhan hijau yang dapat diproduksi melalui proses fotosintesis. Namun, dalam ekosistem produksi udara, jenis plankton ini umumnya disebut sebagai *fitkoplanton*.
- 2) Komponen konsumen 1 termasuk hewan herbivora, yaitu hewan yang jenis makananya adalah tumbuhan. Sedangkan untuk
- 3) konsumen 2 dan 3 adalah hewan karnivora yang jenis makanannya adalah daging.

- 4) Dekomposer (pengurai) adalah organisme, seperti bakteri dan jamur, yang berperan dalam menguraikan materi organik dari organisme mati dan sisanya menjadi senyawa anorganik sederhana.

Berikut adalah contoh sistem rantai makanan pada setiap ekosistem :

- 1) Ekosistem sawah : Padi → Tikus → Ular → Burung
Elang → Pengurai
- 2) Ekosistem Kebun : Tanaman Bayam → Ulat → Ayam →
Musang → Pengurai
- 3) Ekosistem Laut : Fitoplankton → Udang kecil → Tuna →
Hiu → Pengurai

B. Kaijan yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Putra (2025) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV dengan mengembangkan *Virtual Tour* berbasis *Lumi education*. Penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Penelitian tersebut dan penelitian ini berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Lumi Education* sebagai alat pembelajaran interaktif di kelas IPAS. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengintegrasikan paradigma pengajaran

RICOSRE ke dalam media *Lumi Education*, sedangkan penelitian sebelumnya tidak memasukkan model ini.

- 2) Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dewi dkk. (2025) mengembangkan e-modul berbasis *Lumi Education* dengan *Think Pair Share* untuk pembelajaran disekolah menengah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Reasearch and Development* (R&D), dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitiannya terletak pada pemanfaatan *Lumi Education* sebagai *platform* untuk mengembangkan e- modul. sedangkan perbedaanya yaitu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis model RICOSRE untuk siswa SD, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model *Think Pair Share* dan ditunjukkan untuk sekolah menengah.

- 3) Penelitian yang dilakukan Fuadi dan Nurmala (2025) bertujuan mengkaji pengembangan buku digital interaktif *Lumi Education* melalui metode kualitatif deskriptif. Hasil peneltian menunjukkan bahwa pendidik disarankan memanfaatkan *Lumi Education* sebagai pengembangan buku digital interaktif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada pemaanfaatan lumi education sebagai *platform* media pembelajaran interaktif. Namun perbedaanya, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang berfokus pada pembuatan produk

media pembelajaran IPAS sedangkan penelitian tersebut hanya bersifat kajian konseptual dan tidak menghasilkan produk media secara langsung.

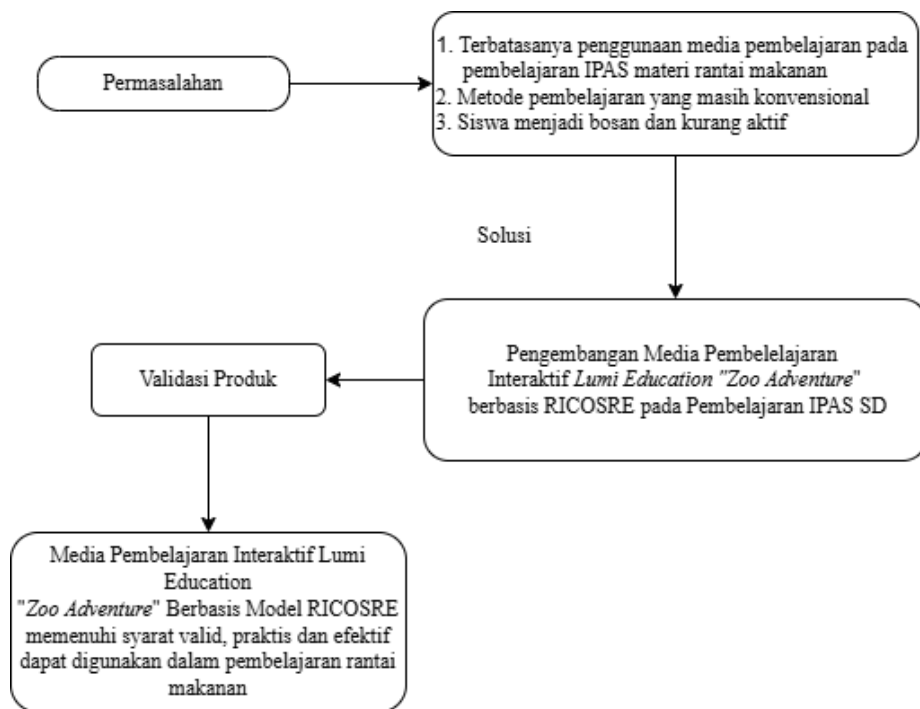
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Wardani dkk. (2024) mengembangkan e-modul pembelajaran IPA berbasis RICOSRE untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Reasearch and Development (R&D), dengan model 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul sangat layak dan praktis digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada penggunaan model pembelajaran RICOSRE. Sedangkan perbedaanya, penelitian ini mengembangkan media interaktif dengan tema *Zoo Adventure*.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Adianti, Ummah, dan Imamsyah (2025) meneliti pengaruh penggunaan media vidio interaktif berbasis lumi education terhadap keterampilan menyimak pada pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode pra-eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media iini terbukti efektif dalam meingkatkan keterampilan menyimak IPAS siswa. Persamaannya terletak pada penggunaan aplikasi *Lumi Education* sebagai media pembelajaran interaktif. Adapun perbedaanya , penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif untuk menguji keefektifan vidio interaktif, sedangkan penelitian ini adalah penelitian R&D yang berfokus pada pengembangan media.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut adanya proses pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. Namun, berdasarkan situasi di lapangan, guru masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif, sehingga pengajaran IPAS dilakukan secara konvensional dengan menggunakan paket buku sebagai sumber pengetahuan utama. Situasi ini menyebabkan siswa mudah teralihkan perhatiannya dan tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, mudah digunakan, dan mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, mudah digunakan, dan mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Lumi Education* dengan tema *Zoo Adventure* yang dapat diakses melalui website, sehingga materi IPAS dapat disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu, media yang dikembangkan diintegrasikan dengan model pembelajaran RICOSRE, yaitu model pembelajaran berbasis masalah yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui membaca, mengidentifikasi masalah, menciptakan solusi, menganalisis masalah, dan mengevaluasi hasil belajar. Melalui pengembangan media pendidikan berbasis *Lumi Education* dan

diimplementasikan menggunakan paradigma RICOSRE, diharapkan pendidikan IPAS akan menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *lumi education "zoo adventure"* berbasis RICOSRE layak diterapkan pada proses pembelajaran IPAS kelas 5 sekolah dasar.