

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendekatan Deep Learning

1. Pengertian pendekatan

Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang atau landasan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang menggambarkan bagaimana kegiatan belajar mengajar berlangsung secara umum. Pendekatan pembelajaran ini dipahami sebagai sudut pandang yang digunakan untuk melihat dan mengkaji proses pembelajaran sehingga menjadi acuan dalam pelaksanaannya (Ramdani et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat ahli, pendekatan pembelajaran menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan menerapkan strategi serta metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan didasarkan pada kajian teoretis tertentu (Hayani et al., 2022). Menurut (Hasibuan et al., 2024) pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang yang digunakan oleh guru atau sumber belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran, penerapan pendekatan yang tepat dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara pandang atau landasan yang digunakan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran memberikan gambaran umum mengenai bagaimana kegiatan

belajar mengajar berlangsung serta menjadi acuan dalam menentukan strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan yang tepat, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, pendekatan pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

2. Pengertian pendekatan *deep learning*

Deep learning dalam bidang pendidikan merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam, sehingga siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu mengaitkan, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai situasi (Fatmawaty, 2024). Pendekatan *deep learning* menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran yang berperan aktif dalam membangun pemahamannya melalui proses belajar yang reflektif, kontekstual, dan penuh kesadaran. Pendekatan ini tidak hanya menekankan penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga berorientasi pada pengembangan karakter serta kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Utami & Hatibu, 2025). Pendekatan ini berfokus pada pengembangan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran melalui

pengalaman belajar yang menyeluruh, dimana siswa tidak hanya terlibat secara kognitif tetapi juga secara emosional dalam proses pembelajaran mereka. Menurut (Kharisma et al., 2025) pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami manfaat pembelajaran bagi masa depan, membangun pemahaman yang bermakna, mengasah kemampuan memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, Pendekatan *deep learning* ini mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman yang mendalam dan terhubung antar konsep, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai situasi dan konteks yang berbeda (Hanifah et al., 2025). Tujuan utama dari pendekatan ini adalah memastikan siswa tidak hanya memahami inti dari sebuah konsep, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan konteks praktis yang relevan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal materi, tetapi juga memahami, mengaitkan, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan melibatkan mereka secara aktif dalam membangun

pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain membantu meningkatkan penguasaan materi, pendekatan ini juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta mendorong peserta didik untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi kebutuhan peserta didik.

3. Prinsip Pendekatan *Deep Learning*

Menurut (Rosyidah et al., 2026) Pendekatan *Deep Learning* mempunyai prinsip pembelajaran yakni *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* dalam pendekatan *deep learning* memberikan arah baru dalam pembelajaran yang menekankan kesadaran belajar, kebermaknaan pengalaman belajar, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Syafi'i & Darnaningsih, 2025). Hal ini sejalan dengan (Syafi'i & Darnaningsih, 2025 dalam Cahyani, 2025), yakni, ketiga konsep tersebut tidak hanya menitikberatkan pada pengembangan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga memperhatikan aspek afektif dan sosial.

Mindful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang berakar pada konsep *mindfulness*, yaitu kesadaran penuh yang memungkinkan peserta didik terlibat secara fokus dan aktif dalam proses pembelajaran (Feri, 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat (Azzahra & Jaya, 2025) *mindful learning* berarti peserta didik diharapkan memiliki kesadaran penuh

dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tidak hanya mengikuti kegiatan belajar semata, tetapi juga memahami materi serta tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut. Dengan demikian, *mindful learning* dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan kesadaran, fokus, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Meaningful learning adalah pembelajaran yang menekankan pengaitan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sehingga materi dapat dipahami, diingat, dan diterapkan secara lebih bermakna (Feri, 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat (Syafi'i & Darnaningsih, 2025), *Meaningful learning* adalah pembelajaran yang menekankan keterhubungan antara pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna, relevan, dan mudah dipahami. Selain itu, menurut pendapat lain (Zebua, 2025), *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada keterkaitan antara pengetahuan baru dengan struktur pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya. Melalui pengaitan tersebut, materi pembelajaran

menjadi lebih mudah dipahami, diingat, relevan dengan kehidupan peserta didik, serta dapat diterapkan secara bermakna dalam berbagai situasi

Joyful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan ketertarikan dan kegembiraan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Diputera et al., 2024). Hal ini sejalan dengan (Handayani & Nurhayati, 2025) *Joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta melibatkan emosi positif peserta didik, sehingga mampu menumbuhkan antusiasme dan motivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain, *joyful learning* ini menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik merasa nyaman dan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ramadhan, 2025). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pemanfaatan ketertarikan, kegembiraan, dan emosi positif peserta didik. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga mampu menumbuhkan antusiasme, motivasi, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

B. Media Pembelajaran Web Genially

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran guna membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan kreativitas, serta menarik perhatian mereka selama proses belajar berlangsung (Tafonao, 2018). Menurut pendapat (Daniyati et al., 2023), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik dalam belajar. Menurut pendapat ahli yang lain, media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Hal ini sejalan dengan (Nurfadhillah et al., 2021), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sekaligus meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar peserta didik sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih efektif, optimal, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut (Maghfiroh, 2024), dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain media visual, media audio, media audiovisual . Adapun macam-macam media visual yang dapat diketahui, antara lain:

a. Media Visual

Media visual merupakan segala bentuk alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bersifat menarik bagi peserta didik, di mana media ini seperti gambar atau ilustrasi memiliki peran yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Habibah et al., 2025). Media visual seperti gambar, diagram, video pembelajaran, dan poster dapat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami materi secara lebih konkret sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Simanjuntak et al., 2025).

b. Media Audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang hanya menyampaikan pesan melalui indera pendengaran (Habibah et al., 2025). Menurut Fadilah, (2019) dalam (Habibah et al., 2025), Media ini menyajikan informasi melalui suara atau bunyi yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran (auditif), sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik dalam memahami dan

mempelajari materi yang diberikan. Menurut (Nainggolan et al., 2025) Media audio dalam pembelajaran dapat berupa radio pembelajaran, podcast, serta rekaman suara.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar dan suara dalam satu kesatuan sehingga dapat menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Fardhiana, 2024). Contoh media audio visual yakni web genially, media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar, animasi, video, dan suara dalam satu tampilan berbasis web interaktif (Fardhiana, 2024).

3. Media Pembelajaran Web Genially

Media pembelajaran berbasis web adalah bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat lunak berbasis internet yang memuat komponen seperti judul, tujuan, materi, video, dan evaluasi untuk mendukung pembelajaran agar lebih efektif (Paramita et al., 2025). Media pembelajaran berbasis website berfungsi sebagai alat bantu yang menyajikan informasi melalui perangkat lunak berbasis web, sehingga hal ini dapat mempermudah pendidik dalam mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang termasuk dalam pembelajaran berbasis web adalah digital adalah Genially.

Genially adalah platform web yang memudahkan pendidik membuat pembelajaran kreatif dan interaktif melalui fitur presentasi, infografis, video, kuis, dan gamification sehingga proses belajar menjadi lebih menarik bagi siswa (Miranda et al., 2024). Hal ini sejalan dengan (Fatma & Ichsan, 2022) media genially adalah media pembelajaran interaktif berbasis web yang memiliki berbagai fitur seperti presentasi, video, poster digital, dan game edukasi dengan tampilan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan mengurangi kebosanan siswa saat pembelajaran. Pendapat lain yakni media genially memiliki beragam fitur, seperti presentasi, animasi atau video, infografis, poster digital, kuis, dan game yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif bagi siswa (Astuti et al., 2022).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa genially adalah platform berbasis web yang memungkinkan guru menggunakan berbagai fitur seperti presentasi, infografis, video, kuis, dan gamification untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Media ini juga memiliki berbagai tampilan seperti game edukasi, poster digital, animasi, dan video, yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran dan mengurangi kebosanan mereka.

4. Langkah-langkah Cara Menggunakan Media Pembelajaran Web Genially

Cara menggunakan media pembelajaran web genially yakni :

- a. Guru menampilkan media pembelajaran Genially melalui perangkat komputer atau laptop yang terhubung dengan layar display (LCD, smart TV, atau panel interaktif bantuan pemerintah) sehingga materi dapat dilihat oleh seluruh peserta didik di kelas. Guru memastikan internet bagus
- b. Guru memulai pembelajaran dengan menekan tombol “Mulai” atau bagian awal pada media genially yang ditampilkan
- c. Peserta didik mengikuti alur pembelajaran dengan melakukan interaksi bersama media, seperti menjawab pertanyaan, memilih jawaban kuis, atau memperhatikan animasi yang ditampilkan pada layar
- d. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dengan memberikan jawaban atau instruksi kepada guru sesuai dengan aktivitas interaktif yang muncul pada Genially.
- e. Guru mengarahkan peserta didik untuk melanjutkan setiap bagian materi dengan menekan tombol navigasi seperti “*Next*” hingga seluruh materi tersampaikan.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dialami siswa setelah belajar, ini adalah hasil dari pengalaman kognitif, afektif, dan psikomotor (Mulia et al., 2021). Hasil belajar adalah

kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar dalam kegiatan. Hasil belajar dapat membantu siswa mengubah perilaku sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang mereka pelajari (Mustika et al., 2021). Hasil belajar didefinisikan sebagai pemahaman dan penguasaan pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran dalam lingkungan tertentu (Qorimah & Utama, 2022). Menurut pendapat lain, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar dalam kegiatan (Wulandari & Aslam, 2024)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka, hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan perubahan pada elemen pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dihasilkan dari pengalaman belajar yang membantu siswa memahami materi, memperoleh keterampilan, dan mengembangkan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom, hasil belajar terdiri atas tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nafiati, 2021). Adapun aspek hasil belajar antara lain :

- a. Ranah kognitif, yakni adanya perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari perlakuan dalam lingkungan kognisi (Febriyanti et al., 2024)

- b. Ranah afektif, yaitu aspek yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai, minat, motivasi, dan karakter siswa. Ranah afektif memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian seseorang, yang kemudian akan tercermin dalam perilaku sehari-hari dan dalam proses pembelajaran (Nuruliana et al., 2025)
- c. Ranah psikomotor adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang aktivitas fisik, seperti pemeriksaan diri, manajemen diri, tindakan alamiah, dan artikulasi (Rahmawati et al., 2024)

D. IPAS

1. Pengertian IPAS

Pada tingkat sekolah dasar, salah satu perubahan besar dalam Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), (Kemendikbud, 2022 dalam Evitasari et al., 2025). Siswa diharapkan dipersiapkan untuk menghadapi tantangan yang rumit di masa depan dengan pengetahuan yang lebih mendalam karena pembelajaran IPAS tidak hanya mengajarkan konsep dan fakta, tetapi juga mengajarkan mereka untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memperhatikan lingkungan mereka (Evitasari et al., 2025).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pada sekolah dasar, IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari

pelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai fenomena alam dan sosial, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, menganalisis, dan menumbuhkan rasa kepedulian yang lebih besar terhadap lingkungan sekitar mereka. Setelah selesai belajar IPAS, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik dan kemampuan untuk menghadapi masalah yang muncul.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan menggabungkan dua bidang studi ini, siswa akan melihat hubungan yang erat antara IPA dan IPS. Mereka akan belajar tentang bagaimana ilmu pengetahuan mempengaruhi alam dan bagaimana hubungannya dengan aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari (Evitasari et al., 2025). Pendapat yang lain dengan mengintegrasikan IPAS, siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami berbagai pengetahuan faktual, tetapi juga mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial serta pengaruh timbal balik di antara keduanya (Permatasari et al., 2025).

Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial dengan mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya membantu siswa menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga membantu mereka memahami hubungan antara ilmu pengetahuan, lingkungan alam, dan aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan siswa akan dapat

memahami bagaimana fenomena alam dan aspek sosial berinteraksi satu sama lain.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang relevan sehingga dapat digunakan sebagai referensi dan perbandingan di penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. Berdasarkan hasil penelitian Nailah Fatma pada jurnal yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sd”** Penelitian ini menggunakan penerapan media pembelajaran berbasis Genially sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dalam proses pembelajaran. Keduanya sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.
2. Berdasarkan penelitian R.R.Nyimas Ayu Nursukowati yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Genially terhadap Pemahaman Peserta Didik”**
 Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *deep learning* yang dipadukan dengan platform Genially untuk meningkatkan

pemahaman peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran *deep learning* berbantuan media digital interaktif Genially. Keduanya sama-sama menekankan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan interaktif guna meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut proses pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk memahami konsep secara mendalam, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Pendekatan *deep learning* dipandang sebagai solusi yang relevan karena menekankan pada pemahaman konseptual, keterlibatan aktif siswa, serta penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Melalui prinsip *meaningful learning*, siswa diajak mengaitkan materi IPAS dengan pengalaman dan lingkungan sekitar. Prinsip *mindful learning* mendorong siswa untuk terlibat secara sadar dan reflektif dalam proses belajar, sedangkan *joyful learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan *deep learning* diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS yang masih bersifat satu arah

Agar penerapan pendekatan *deep learning* dapat berjalan optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran web genially dipilih karena mampu menyajikan materi IPAS secara visual, interaktif, dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, serta kuis. Media Genially memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, melakukan eksplorasi secara mandiri, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga sejalan dengan karakteristik *deep learning*.

Melalui penerapan pendekatan *deep learning* yang didukung oleh media pembelajaran web genially dalam pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat lebih aktif, termotivasi, serta mampu membangun pemahaman konsep secara mendalam. Proses pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan menyenangkan ini pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Sukolilo 03, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

