

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu pengajaran berbasis teknologi digital yang memungkinkan komunikasi dua arah antara siswa dan materi sehingga meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta retensi pengetahuan melalui elemen seperti animasi, simulasi, kuis, dan respon real time (Riwanto dan Budiarti, n.d.2021). Menurut definisi ini media tersebut berbeda dari pendekatan pasif karena mendorong siswa untuk berinteraksi langsung, misalnya melalui klik, drag and drop, atau masukan suara, yang selaras dengan prinsip pembelajaran konstruktivitas dimana siswa membangun pengetahuannya sendiri (Rahmanto et al., 2023). Pendekatan ini sangat relevan untuk pendidikan sekolah dasar di Indonesia, dimana media interaktif seperti aplikasi mobile atau platform seperti Genially mendukung pengajaran IPAS tentang fenomena sekitar kita dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Media interaktif memiliki ciri utama seperti responsivitas terhadap input pengguna, integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video), dan adaptabilitas terhadap

tingkat kemampuan siswa individu. Selain itu, ciri-ciri pentingnya mencakup umpan balik instan, navigasi non-linier, dan kemampuan personalisasi, yang membuatnya efektif untuk pembelajaran mandiri di sekolah dasar.

b. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Media interaktif mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual dan interaksi yang dinamis sehingga memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan struktur yang menarik peserta didik lebih aktif mengikuti alur pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik meningkat karena adanya umpan balik langsung dari media saat peserta didik berinteraksi atau menyelesaikan tugas.

2) Menyajikan materi secara Visual, konkret dan interaktif

Media pembelajaran interaktif tidak hanya menyampaikan teks, tetapi juga gambar, audio, video, animasi dan simulasi yang membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.

3) Stimulus belajar dan keterlibatan aktif siswa

Media interaktif memberikan stimulus atau rangsangan yang memancing siswa untuk berfikir, mengeksplorasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar, aktivitas seperti klik, pilih jawaban, drag

and drop, simulasi, atau tes mini akan membuat siswa lebih aktif terlibat. Interaksi dua arah antar siswa dan media meningkatkan engagement dalam pembelajaran.

4) Memberikan umpan balik (feedback) langsung

Salah satu fungsi penting media interaktif adalah memberi feedback langsung, sehingga peserta didik dapat mengetahui benar atau salahnya suatu jawaban secara realtime. Hal ini membantu siswa memperbaiki kesalahan pemahaman secara cepat dan mendorong pemahaman yang reflektif.

5) Pengulangan belajar dan latihan yang terstruktur

Media interaktif memungkinkan peserta didik mengulang materi atau latihan sebanyak yang diperlukan sesuai kecepatan belajar masing-masing. Dengan latihan berulang ketrampilan dan pemahaman siswa akan semakin mendalam.

6) Meningkatkan hasil belajar

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak positif pada hasil belajar peserta didik, terutama pada pemahaman konsep dan peningkatan nilai, misalnya materi IPAS gaya di sekitar kita, peserta didik yang belajar dengan media interaktif memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas konvensional.

7) Menjadi alat bantu untuk guru (fasilitator)

Media interaktif tidak menggantikan peran guru tetapi mendukung tugas guru sebagai fasilitator, membantu menyampaikan materi secara lebih efisien dan menarik, dengan media yang baik, guru dapat mengalokasikan waktu lebih untuk mendiskusikan kesulitan siswa, bukan hanya mentranfer materi.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif mencakup berbagai jenis yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Jenis-jenis ini sering diklasifikasikan berdasarkan tingkat interaktivitas dan teknologi yang digunakan, seperti aplikasi edukatif, simulasi, serta realitas visual. Berikut penjelasan tentang jenis- jenis media pembelajaran interaktif:

- 1) Multimedia interaktif: Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan memungkinkan siswa berinteraksi langsung, sehingga mempercepat pemahaman materi.
- 2) Simulasi dan permainan pendidikan: Menyediakan lingkungan virtual yang menyerupai situasi nyata atau permainan edukatif untuk melatih keterlibatan melalui trial and error, meningkatkan retensi pengetahuan.

- 3) Video Interaktif: Video interaktif adalah video yang dilengkapi elemen klikabel seperti kuis, memungkinkan siswa memilih jalur belajar sendiri dan memberikan umpan balik instan.
- 4) Realitas Virtual (VR) dan Augmented Reality (AR): VR menciptakan dunia imersif sepenuhnya, sementara AR menambahkan elemen digital ke dunia nyata, keduanya mendukung eksplorasi interaktif untuk konsep abstrak.
- 5) Aplikasi Mobile dan LMS: Platform seperti aplikasi pendidikan atau Learning Management System (LMS) yang menawarkan kuis, forum, dan tugas interaktif untuk pembelajaran fleksibel kapan saja.

2. Media Interaktif Genially

Genially menyediakan beragam jenis interaktif yang mendukung pembelajaran aktif di pendidikan dasar, seperti presentasi animasi, infografis, dan game edukatif. Platform ini populer di kalangan guru Indonesia untuk menciptakan konten menarik dan mudah dievaluasi. Media interaktif Genially mencakup presentasi interaktif yang dilengkapi tombol, hyperlink, dan animasi untuk eksplorasi mandiri siswa (Nurjannah, 2025). Infografis dinamis memvisualisasikan data kompleks dengan elemen klikable, sementara poster elektronik menambahkan video dan audio untuk variasi materi. Kuis dan game edukatif menghasilkan poin serta umpan balik otomatis. Pengembangan media Genially sering menggunakan model Borg and Gall, terbukti valid dan efektif untuk IPAS, karena Borg and Gall

merupakan salah satu metode yang membantu pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan produk yang sesuai dengan keperluan pembelajaran. Menurut Indrawaty (2025) Media pendidikan interaktif Genially sangat relevan untuk dijadikan media pembelajaran digital, hal ini dapat dibuktikan dalam penelitiannya secara keseluruhan efektif tingkatan skor peserta didik sangat tinggi hingga 80% hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif genially sangat cocok untuk anak di sekolah dasar karena mendukung gaya belajar mereka yang penuh imajinasi. Genially dianalisis sebagai media digital interaktif dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa genially berperan sebagai media pembelajaran abad ke 21 dengan karakteristik interaktivitas, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti genially sesuai dengan tuntutan kompetensi abad 21 (Tri et al., 2025). Menurut Seluma (2025) Media pembelajaran interaktif genially dengan materi IPAS untuk siswa sekolah dasar sangat efektif karena media ini adalah interaktivitas visual yang kaya, yang dapat ditawarkan oleh genially, seperti (1) Animasi interaktif, (2) Elemen visual yang responsive, (3) Komponen klock and discover yang mengajak peserta didik aktif dan berpartisipasi. Visualisasi tersebut membantu mengubah konsep energy yang bersifat abstrak menjadi representasi yang mudah dipahami, misalnya melalui diagram bergerak, ilustrasi interaktif, dan simulasi sederhana. Genially meningkatkan

keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Artinya siswa bukan hanya aktif, tetapi juga merasa tertarik dan termotivasi belajar. Media interaktif membantu siswa dalam memahami konsep ekosistem yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi, animasi, dan interaksi. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan partisipatif sesuai dengan tujuan intruksi modern yang menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Luthfiyah, 2025). Genially mendukung proses pembelajaran matematika SD karena tampilannya yang interaktif (animasi, game, kuis), sehingga siswa tidak hanya “menerima” materi pasif, tetapi juga aktif dalam proses berfikir dan menyelesaikan masalah. Media ini memecah batas keterbatasan pembelajaran tradisional (misalnya : kurangnya variasi soal atau visual), karena siswa dapat belajar lewat animasi simulasi masalah, dan game edukasi yang mennggugah logika berfikir mereka. Hal tersebut meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, yang berarti mereka tidak hanya mengikuti intruksi guru, tetapi juga mengolah informasi dan berfikir secara aktif selama pembelajaran berlangsung (Salimar et al., 2025). Menurut Susanti, R. & Putra, (2024) Media pembelajaran genially yang dikembangkan ternyata efektif meningkatkan pemahaman peserta didik SD terhadap materi yang diajarkan. Hasil pengukuran menunjukkan kenaikan pemahaman mencapai sekitar 35% setelah peserta didik belajar dengan media ini dibandingkan sebelumnya melalui pretest dan posttest, setelah belajar melalui genially, siswa lebih memahami konsep pelajaran secara

signifikan daripada sebelumnya menggunakan media tersebut. Ini menunjukkan bahwa media tersebut benar-benar membantu siswa dalam proses belajar. Menurut Indriani, (2023) Genially efektif dalam konten interaktif memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara visualisasi nilai-nilai budaya yang sebelumnya sulit dipahami hanya dari buku teks. Media ini juga dinilai praktis, mudah digunakan, dan menarik, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri serta guru untuk menyampaikan materi dengan cara lebih kreatif. Pembelajaran menggunakan media genially yang bersifat interaktif dan generative untuk pembelajaran materi yang diajarkan. Menilai efektifitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD, Mengevaluasi respons siswa dan guru terhadap penggunaan media interaktif ini dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini media tidak hanya menampilkan konten statis, tetapi juga memungkinkan siswa terlibat aktif melalui elemen-elemen interaktif seperti animasi (Indriani, 2023)

3. Pendekatan Deep Learning

Pendekatan deep learning dalam pendidikan menekankan pemahaman konseptual mendalam, reflektif kritis, dan aplikasi pengetahuan, bukan hafalan permukaan. Deep Learning melibatkan keterlibatan kognitif tinggi dimana siswa mencari makna intrinsic, menghubungkan ide baru dengan pengetahuan sebelumnya, dan menerapkannya dalam konteks nyata (John, n.d.2011). Pendekatan ini mencakup proses presage, process, product

(3P model), dimana factor awal peserta didik dan lingkungan memperngaruhi pendekatan belajar mendalam melalui aktivitas bermakna, menghasilkan pemahaman berkelanjutan. Pendekatan mindful deep learning menambahkan kesadaran diri dan kegembiraan, mengintegrasikan pemahaman emosional holistic pada anak usia dini. Dalam praktiknya pendekatan ini diterapkan melalui pembelajaran aktif seperti diskusi mendalam dan pemecahan masalah, yang membedakannya dari surface learning berfokus pada hafalan. Konstruktivisme mendukungnya dengan menempatkan peserta didik sebagai pembangun pengetahuan aktif melalui scaffolding dan refleksi(John, n.d.2011). Menurut Apriliyani(2025) Pembelajaran mendalam sebagai respons terhadap tantangan pendidikan di masa depan, seperti ketrampilan abad 21 (6C: berfikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kewarganegaraan, karakter). Pendekatan utamanta bertumpu pada tiga pilar yang saling terkait: Pembelajaran bermakna di mana peserta didik menghubungkan pembelajaran dengan masalah dunia nyata seperti isu lingkungan atau social; mindful learning yang melatih siswa merefleksikan proses belajar mereka sendiri untuk kesadaran diri yang lebih baik; serta joy learning yang membuat pembelajaran menyenangkan melalui aktivitas kreatif, permainan, dan kolaborasi agar peserta didik termotivasi. Penerapan deep learning khususnya di sekolah dasar Indonesia, dengan penekanan pada praktik sehari-hari guru dan peserta didik. Pembelajaran mendalam dimulai refleksi diri untuk membangun metakognisi, dan

pembelajaran menyenangkan melalui metode interaktif seperti seni atau diskusi kelompok guna meningkatkan retensi pengetahuan anak usia dini. Hasilnya peserta didik lebih aktif berfikir kritis dan kolaboratif, sesuai kurikulum yang ada (Iqomah 2025).

Konseptualisasi pembelajaran mendalam sebagai pendekatan yang mendorong pemikiran kritis, kreatif, reflektif, dan emosional pada peserta didik sekolah dasar melalui pembelajaran mindful (kesadaran diri saat belajar), pembelajaran bermakna (hubungan dengan pengalaman nyata), serta pembelajaran menyenangkan (keterlibatan menyenangkan), meskipun tantangan seperti kesiapan guru dan infrastruktur masih ada (Nadi'ah et al., 2025). Menurut (Ramadhan., 2025) pengaruh pilar deep learning terhadap hasil belajar, dimana pembelajaran bermakna tingkatan ketrampilan berfikir kritis dan pemahaman bacaan dengan menghubungkan pengetahuan baru ke pengalaman lama, mindful learning dorong konsentrasi dan kolaborasi melalui refleksi, sementara joy learning meningkatkan motivasi dan partisipasi untuk pemahaman holistic. Menurut Biggs & Tang. (dalam Nurhasanah et al., 2025) pendekatan deep learning sebagai pembelajaran mendalam yang membangun pemahaman konsep yang kuat melalui refleksi dan pemecahan masalah, selaras dengan konstruktivisme di mana siswa aktif membangun pengetahuan. Menurut Hattie (dalam Fitriani, 2025) menekankan pembelajaran mendalam sebagai proses pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan kritis, yang meningkatkan efektivitas

pembelajaran melalui integrasi pemahaman dan interaksi. Suasana pembelajaran mendalam dengan pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat, mendorong pengajaran mendalam melalui diskusi dan aplikasi praktis untuk pemahaman konsep dan transfer pengetahuan ke situasi nyata, dengan focus pada HOTS (Higher Order Thinking Skill)(Fitriani, 2025). . Pendekatan deep learning sebagai metode prediksi kinerja peserta didik menggunakan jaringan saraf dalam educational data mining, yang memungkinkan abstraksi data bertingkat untuk klasifikasi dan regresi secara akurat (Diponegoro et al., 2021). Pendekatan deep learning sebagai proses membangun pemahaman yang kompleks melalui penerapan pengetahuan, berbeda dari hafalan halus, untuk mengintegrasikan ide-ide secara holistic di kelas, deep learning sebagai strategi pembelajaran yang mendorong refleksi dan koneksi antar konsep, sehingga siswa dapat memecahkan masalah nyata dengan mandiri (Safitri, 2025).

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan integrasi IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka untuk membangun pemahaman holistic siswa tentang fenomena alam dan social di lingkungan sekitar. Pendekatan ini menekankan pembelajaran mendalam melalui eksplorasi kontekstual, project based learning (PBL), inkuiri, dan integrasi literasi dan numerasi agar siswa mengembangkan cara berfikir kritis serta sikap peduli lingkungan (Hanum et al., 2024; Zahra, 2024). Pembelajaran IPAS mencakup pemetaan

materi tematik seperti “Lingkungan sekitarku” yang menggabungkan ekosistem (IPA) dengan interaksi social manusia (IPS), didukung silabus, RPP, media interaktif, dan asesmen autentik. Elemen kunci meliputi analisis kebutuhan siswa, desain pembelajaran berbasis tema, serta pengukuran pencapaian melalui observasi dan refleksi (Ani Rusilowati, 2020). Guru menerapkan IPAS melalui tahap perencanaan (modul ajar), pelaksanaan (diskusi, eksperimen sederhana), dan evaluasi diferensiasi, meski tantangan seperti keterbatasan media dan pelatihan guru sering muncul. Hambatan utama adalah adaptasi guru terhadap integrasi IPA dan IPS serta infrastruktur terbatas, diatasi dengan pelatihan kurikulum merdeka dan pengembangan media digital. Penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi siswa hingga 80% pasca implementasi optimal (Istiqomah et al., 2025; Rahma et al., 2025). **Found Around Us**

IPAS merupakan pendekatan sistematis untuk mengembangkan media interaktif yang mengeksplorasi benda, fenomena alam, dan interaksi lingkungan sekitar siswa, melalui tahap analisis kebutuhan belajar hingga evaluasi efektifitas. Pada tahap analisis, guru mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami konsep seperti sumber energy, magnet, dan siklus air dari pengamatan sehari-hari, sementara desain merancang struktur pembelajaran dengan pendekatan deep learning dengan elemen mindful dan joyful seperti eksplorasi genially. Pendekatan deep learning sebagai metode prediksi kinerja peserta didik menggunakan jaringan saraf dalam educational

data mining, yang memungkinkan abstraksi data bertingkat untuk klasifikasi dan regresi secara akurat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

- a. Jannah et al., (2025) Meneliti mengembangkan interactive multimedia berbasis pendekatan joyful learning untuk pembelajaran IPAS di SD. Media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep serta aktivitas belajar siswa melalui visualisasi interaktif yang menarik, sehingga membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih bermakna dan menyenangkan.
- b. Tri et al., (2025) Meneliti menemukan bahwa penggunaan media Genially sebagai media digital interaktif untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD, khususnya pada topic pelestarian alam dan mitigasi perubahan iklim, efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek (PBL). Media ini membantu mereka memahami konsep IPAS secara lebih mendalam.
- c. Kurnia et al., (2025) Melakukan penelitian kuis eksperimen untuk melihat pengaruh deep learning terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Data dari pre test dan post test menunjukkan bahwa kelas yang menerima pembelajaran dengan pendekatan deep learning memperoleh peningkatan signifikan dalam skor pemahaman materi dibandingkan kelas control. Temuan ini mendukung gagasan bahwa deep learning yang

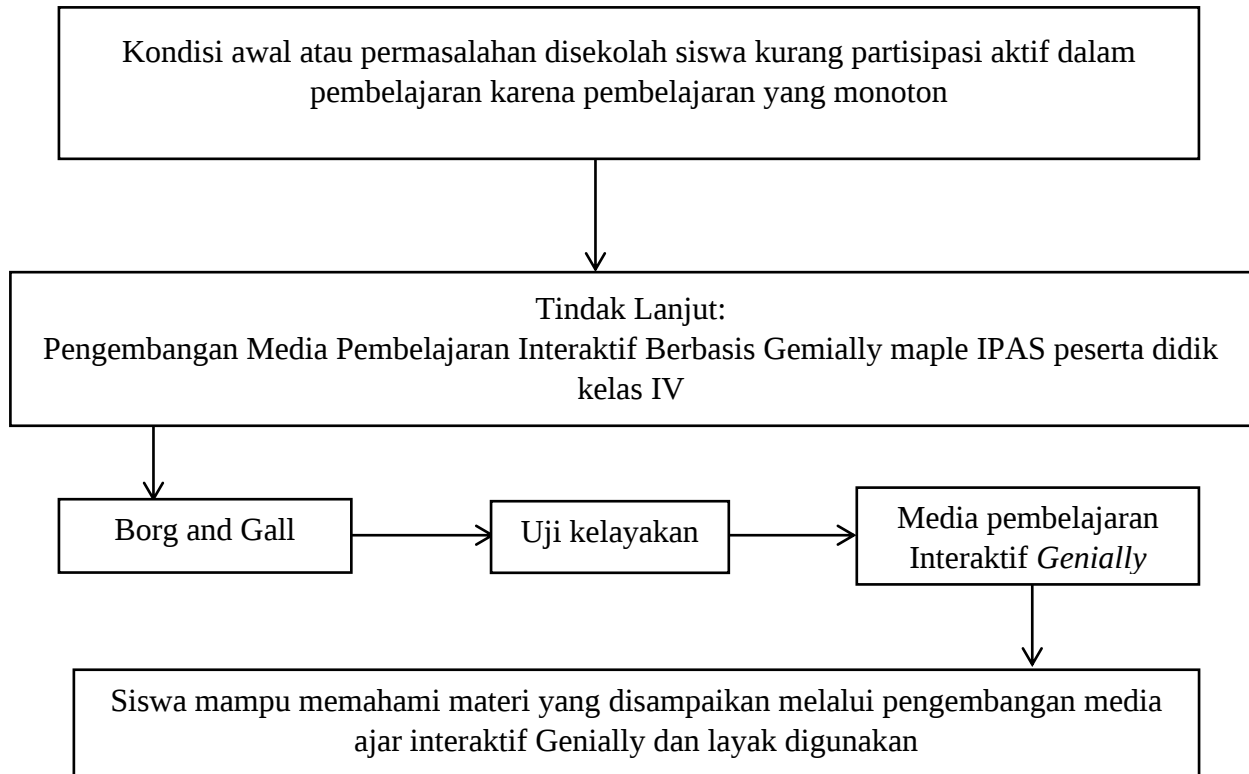
berfokus pada pemaknaan, berfikir kritis, dan pengalaman belajar autentik berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

- d. Helda et al., (2024) Peneliti menunjukkan bahwa model pengembangan Borg and Gall terbukti efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, khususnya Tingkat SD/MI. Model ini, yang dikembangkan oleh Meredith Gall dan Walter Borg pada 1983, menawarkan pendekatan R&D berbasis 10 langkah sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, sehingga menghasilkan produk media yang relevan, menarik, dan berorientasi tujuan pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang akan digunakan pada mata pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media *Genially* dipilih oleh peneliti karena dinilai bias menjadi motivasi belajar siswa karena terdapat banyak animasi dan gambar didalamnya. Peserta didik yang antusias akan membuat proses pembelajaran di dalam kelas lebih bermakna. Dengan penggunaan media berbasis digital akan membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi. Beberapa pertimbangan itulah yang membuat peneliti memilih media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang akan digunakan pada mata pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar.

Adapun rumusan kerangka berfikir berupa bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian teori, peneliti dapat membuat hipotesis penelitian pengembangan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially Found Around Us* dengan pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran IPAS di SD.”

