

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Multimedia ialah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan beberapa media dalam menyampaikan informasi atau pesan. Secara etimologis, multimedia berasal dari kata "multi" yang berarti banyak dan "media" yang berarti perantara pesan atau sarana penyampaian. Dalam konteks pembelajaran, multimedia dipahami sebagai pemanfaatan beberapa macam media seperti teks, gambar, suara, video, serta animasi yang dipadukan dalam satu kesatuan untuk mendukung proses penyampaian materi (Riyanto, 2025). Penggunaan multimedia bertujuan untuk memperjelas informasi, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan membuat peserta didik terbantu untuk paham akan materi dengan konkret (Yuningsih & Haeruddin, 2024).

Menurut Akbar et al. (2023), dengan adanya perpaduan beberapa media, multimedia mampu menjadikan pengalaman peserta didik dalam pembelajaran menjadi bervariasi dibanding hanya menggunakan satu media saja. Multimedia juga dipahami sebagai sarana belajar dengan kemampuan bisa membuat beberapa indera peserta didik terlibat pada proses belajar (Putri et al., 2022). Seperti

keterlibatan indera melihat dan mendengar secara bersamaan bisa membuat peserta didik memperhatikan dan memahami materi secara lebih meningkat. Oleh karena itu, multimedia biasanya digunakan dalam dunia pendidikan sebagai alat yang bisa membantu menyampaikan konsep yang bersifat abstrak agar peserta didik paham dengan mudah pada materi pembelajaran (Anggara, 2024). Multimedia bukan cuma berfungsi untuk menyampaikan informasi saja, namun juga menjadi sarana untuk penciptaan pembelajaran aktif dan menyenangkan (Kamila et al., 2024).

Wulandari et al., (2022) menyatakan bahwa multimedia diartikan sebagai pengkombinasian beberapa bentuk media dengan disajikan secara terintegrasi. Setiyanto et al. (2023) menyatakan bahwa multimedia merupakan penggabungan dan penggunaan teks, gambar, audio, video, serta animasi secara bersamaan dalam rangka melakukan penyampaian informasi atau materi pembelajaran. Penggabungan berbagai media tersebut bertujuan untuk memperkaya penyajian materi sehingga penyampaian pesan efektif serta dapat dipahami dengan mudah. Multimedia dalam kegiatan belajar mengajar juga dipandang sebagai sarana penyampaian materi dengan sistematis dan menarik, yang menyebabkan peserta didik menjadi terlibat aktif sebagai penerima informasi.

b. Media Pembelajaran Interaktif

- 1) Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan adanya interaksi aktif antara peserta didik dengan materi secara digital sehingga proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mendalam. Media ini dapat berupa kombinasi teks, gambar, animasi, audio, video, dan kuis yang memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi turut terlibat dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media interaktif telah dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
- 2) Seiring perkembangan teknologi, konsep multimedia berkembang menjadi multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang terdiri dari berbagai unsur media, serta membuat adanya interaksi antara orang yang menggunakan dengan media yang digunakan. Menurut Ali et al. (2024) multimedia interaktif ialah media ajar dengan rancangan yang memadukan unsur variatif beberapa multimedia serta dilengkapi dengan sistem interaksi, sehingga pengguna dapat mengontrol jalannya pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya. Interaksi tersebut dapat berupa pemilihan menu, pemberian respon terhadap pertanyaan, pengerjaan latihan, serta penerimaan feedback langsung. (Wulandari et al., 2022) menyatakan bahwa multimedia

interaktif menjadikan peserta didik menjadi subjek aktif dalam kegiatan belajar mengajar, mereka bukan cuma menerima materi, namun juga dilibatkan pada aktivitas langsung dalam media. Melalui adanya interaktivitas, multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, melatih kemandirian, serta membuat peserta didik terbantu untuk paham akan materi dengan lebih dalam. Multimedia interaktif dinilai sesuai untuk diterapkan di SD sebab mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik dengan kebutuhan pembelajaran konkret, menarik, dan mudah dioperasikan.

Dari hal tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya multimedia merupakan media yang dipadukan berdasarkan beberapa jenis media, agar bisa dilakukan penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang efektif dan bisa membuat peserta didik tertarik. Multimedia interaktif merupakan pengembangan dari multimedia yang dilengkapi dengan unsur interaksi, sehingga bisa membuat komunikasi media dan pengguna melalui dua arah.

c. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik multimedia dapat dipahami sebagai ciri atau tanda khusus yang digunakan untuk mengenali dan membedakan multimedia dari media lain. Shoffa et al. (2021) menyebutkan bahwasanya multimedia memiliki beberapa unsur karakteristik utama yaitu : 1) Memadukan lebih dari satu jenis media, seperti gabungan gambar dan

suara, gambar dan animasi, atau kombinasi media lainnya; 2). Bersifat interaktif agar mampu menampung dan merespons tindakan atau respon pengguna; 3). Sifatnya mandiri sehingga bisa memudahkan pengguna menggunakannya tanpa ketergantungan penuh pada pihak lain.

Pendapat tersebut sejalan dengan Batoebara (2020) yang mengemukakan bahwa multimedia memiliki karakteristik berupa penggabungan beberapa variasi media dengan konvergen, khususnya penggabungan rancangan interaktif antara unsur audio visual dengan melakukan akomodasi pada respons setiap yang menggunakan media. Selanjutnya, multimedia memiliki sifat mandiri, yakni mampu menyediakan kelengkapan isi dan kemudahan penggunaan sehingga dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh penggunanya.

Untuk menggunakan multimedia pertimbangannya harus dikaitkan pada pemilihan komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, strategi, serta evaluasi. Multimedia interaktif ialah salah satu jenis media yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar, sebagai bentuk perkembangan IPTEK dengan menjadikan pengalaman pembelajaran peserta didik menjadi memiliki makna, yang berisikan integrasi unsur media, berupa teks, animasi, audio, dan video (Ambarita, 2021). Multimedia dirancang agar dapat membuat peserta didik tertarik serta senang pada proses belajar secara interaktif, sehingga mendorong guru serta peserta didik berkomunikasi aktif.

Pada proses pengembangannya, multimedia interaktif juga harus memenuhi karakteristik tertentu. Ambarita (2021) mengemukakan enam karakteristik utama multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1). Memiliki kemudahan navigasi, multimedia harus dirancang dengan sistem navigasi yang sederhana agar mudah dipelajari tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang rumit,
- 2). Memiliki kandungan kognitif yang jelas, sehingga penyampaian pengetahuan materi bisa membuat peserta paham secara baik,
- 3). Kemampuan dalam menyajikan informasi harus tepat, sehingga multimedia interaktif bisa menjadi sarana penilaian kualitas isi serta program yang disajikan,
- 4). Mengintegrasikan berbagai unsur media yang mendukung pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik,
- 5). Dari sisi tampilan, multimedia interaktif perlu memiliki nilai art yang estetik agar mampu membuat peserta didik memiliki keberminatan dan tertarik dalam pembelajaran,
- 6). Multimedia interaktif memiliki fungsi menyeluruh, yakni bisa mengoptimalkan apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran oleh peserta didik.

d. Komponen Multimedia Interaktif

Menurut Rukmana et al. (2023) multimedia memiliki berbagai komponen utama saling terkait yang berguna mencipta pengalaman komunikasi menarik, interaktif, serta informatif. Komponen-komponen tersebut meliputi:

1) Teks

Teks ialah data multimedia yang bentuknya sederhana namun sangat penting. Teks berperan dalam menyampaikan pesan, informasi, atau narasi secara langsung kepada pengguna. Dalam aplikasi atau web multimedia, teks digunakan untuk menampilkan judul, petunjuk, deskripsi, maupun keterangan tambahan pada gambar, video, atau animasi. Pemilihan jenis huruf (font), ukuran, warna, dan tata letak teks sangat memengaruhi daya tarik visual serta kemudahan membaca. Dengan pengaturan yang tepat, teks dapat memperjelas maksud dari elemen multimedia lainnya.

2) Gambar (Image/Grafik)

Gambar atau grafik digunakan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan karena lebih menarik perhatian dibandingkan teks saja. Gambar mampu menyampaikan informasi secara cepat dan efektif, terutama untuk data yang kompleks. Dalam multimedia, gambar dapat berupa foto, ilustrasi, diagram, atau ikon yang membantu memperjelas isi presentasi. Gambar juga dapat meningkatkan daya estetika dan membantu audiens memahami konten dengan lebih baik, terutama bila dipadukan dengan teks penjelas.

3) Bunyi (Audio)

Audio merupakan elemen penting yang memberi dimensi tambahan pada multimedia. Suara, musik latar, dan efek suara

dapat membangun suasana, menambah realisme, serta memperkuat pesan yang disampaikan. Tanpa audio, aplikasi multimedia cenderung terasa kaku dan membosankan. Audio dapat berasal dari bunyi rekaman, efek buatan, maupun musik digital buatan pribadi maupun berasal melalui sumber yang sudah ada sebelumnya. Penggunaan audio yang tepat dapat menuntun perhatian pengguna dan menciptakan pengalaman yang bisa membuat peserta didik tertarik serta senang.

4) Video

Video ialah penggabungan antara unsur visual serta audio menjadi satu kesatuan yang dinamis. Video mampu menyampaikan hal yang sulit dijelaskan melalui sekedar penyampaian teks maupun gambar karena mampu menampilkan gerak, ekspresi, serta situasi nyata. Pada multimedia, video sering digunakan untuk presentasi produk, dokumentasi, tutorial, hingga hiburan. Penggunaan video dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas komunikasi karena memberikan pengalaman yang lebih hidup dan nyata kepada pengguna.

5) Animasi

Animasi ialah teknik yang memanfaatkan komputer demi terciptanya gerakan dalam objek atau gambar statis. Dalam multimedia, animasi berfungsi menambah dinamika dan interaktivitas, misalnya dalam bentuk transisi, simulasi, maupun visualisasi konsep yang kompleks. Animasi juga sering digunakan

untuk menarik perhatian pengguna dan menjelaskan proses yang sulit dipahami melalui teks atau gambar biasa. Dengan perkembangan teknologi grafis, animasi kini dapat dibuat dalam bentuk 2D maupun 3D yang semakin realistis.

e. Keunggulan Multimedia Interaktif

Banyak sekali keunggulan dari multimedia pada proses pembelajaran. Menurut (Swara, 2020) keunggulan penggunaan multimedia interaktif pada kegiatan belajar mengajar antara lain: 1). Belajar menjadi interaktif serta inovatif, 2). Guru dituntut untuk mampu berinovasi serta berkreasi menemukan terobosan dalam kegiatan belajar mengajar, 3). Multimedia interaktif bisa mengintegrasikan teks, gambar, audio, music, video, serta animasi dalam satu media terkait secara lengkap sehingga bisa mencapai tujuan belajar, 4). Tujuan belajar lebih mudah tercapai dikarenakan terdapat peningkatan motivasi belajar pada peserta didik, 5). Materi 27 pembelajaran dapat divisualkan secara tepat, terutama pada materi yang sulit dijelaskan apabila menggunakan metode serta media konvensional saja, 6). Multimedia interaktif mampu membuat peserta didik terlatih belajar secara mandiri. Kusumawati et al., 2021) menambahkan bahwa kelebihan multimedia interaktif pada kegiatan belajar mengajar yaitu bisa membuat perhatian peserta didik lebih tertarik belajar, saat belajar terdapat interaksi teknologi dengan peserta didik, waktu pembelajaran efisien, kegiatan belajar mengajar memiliki

peningkatan kualitas, serta ketertarikan peserta didik pada materi pembelajaran menjadi lebih tinggi.

Dari penjelasan tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya keunggulan multimedia interaktif mampu membuat interaktivitas dan inovasi pada kegiatan belajar mengajar, serta mengintegrasikan berbagai unsur media pada satu media sistematis. Selain itu, juga bisa menjadikan motivasi peserta didik pada pembelajaran meningkat, mempermudah visualisasi dari materi abstrak yang tidak efektif jika hanya diajarkan melalui metode ceramah maupun media konvensional, bisa mengajarkan kemandirian belajar, menciptakan interaktivitas peserta didik dengan komputer, meningkatkan efisiensi waktu, dan kualitas dan daya tarik peserta didik dalam belajar menjadi meningkat.

2. Canva Sebagai Media Pembelajaran

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memadukan berbagai elemen visual seperti grafik, infografis, animasi dan video. Platform ini sering dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena kemudahan penggunaannya serta tampilan visual yang menarik. Canva telah digunakan secara efektif dalam pengembangan berbagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang

terbukti valid, praktis, dan mampu memvisualisasikan konsep yang abstrak sehingga memperkuat pemahaman siswa.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memadukan berbagai elemen visual seperti grafik, infografis, animasi dan video. Platform ini sering dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena kemudahan penggunaannya serta tampilan visual yang menarik. Canva telah digunakan secara efektif dalam pengembangan berbagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang terbukti valid, praktis, dan mampu memvisualisasikan konsep yang abstrak sehingga memperkuat pemahaman siswa.

a. Fitur yang Terdapat pada Canva

Canva menawarkan berbagai fitur yang mempermudah pembuatan desain grafis secara praktis dan intuitif. Menurut (Hijrah, 2021) dan pengalaman penggunaan langsung, beberapa fitur utama *Canva* adalah sebagai berikut:

1. Desain Drag and Drop: Pengguna dapat mengatur tata letak serta elemen desain dengan cara seret dan lepas, sehingga tidak memerlukan keahlian desain khusus untuk membuat tampilan yang menarik.

2. Template yang Beragam: *Canva* menyediakan ribuan template desain yang dapat disesuaikan untuk berbagai kebutuhan, seperti presentasi, poster, infografis, media sosial, dan banyak lagi.
3. Elemen Desain Grafis: *Canva* menyediakan berbagai elemen desain seperti ikon, ilustrasi, foto, bingkai, stiker, dan grafik yang dapat digunakan untuk mempercantik desain.
4. Font yang Bervariasi: Pengguna dapat memilih dari ratusan jenis huruf (*font*) yang tersedia untuk menyesuaikan gaya dan tampilan teks dalam desain.
5. Unggah Gambar dan Video: *Canva* memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar dan video sendiri untuk digunakan dalam desain.
6. Animasi dan Efek: *Canva* menyediakan fitur animasi dan efek visual untuk membuat desain lebih menarik dan dinamis.
7. Kolaborasi Tim: *Canva* memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan anggota tim dalam proyek desain secara *real-time*.
8. Bagikan dan Unduh Desain: Pengguna dapat dengan mudah membagikan desain secara *online* atau mengunduhnya dalam berbagai format seperti JPG, PNG, PDF, dan lainnya.
9. Integrasi Aplikasi: *Canva* terintegrasi dengan berbagai aplikasi pihak ketiga seperti Google Drive, Dropbox, dan media sosial untuk memudahkan akses dan berbagi desain.

10. Fitur Merek (Brand Kit): Pengguna dapat menyimpan logo, warna merek, dan *font* merek untuk digunakan secara konsisten dalam semua desain.

b. Keunggulan Media Canva

Menurut Hijrah (2021), Canva termasuk aplikasi desain grafis yang dapat membantu dan memudahkan seseorang dalam membuat materi-materi kreatif berbasis online. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis Canva dengan pendekatan Deep Learning, keunggulan ini sangat relevan. Canva memungkinkan guru dan pengembang media untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Kemudahan ini sangat penting karena fokus utama adalah pada penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan bermakna, bukan pada kompleksitas desain.

Selain itu, ketersediaan berbagai template dan elemen desain di Canva memungkinkan pengembang untuk menghemat waktu dan tenaga dalam proses pembuatan media, sehingga dapat lebih fokus pada integrasi pendekatan Deep Learning yang menekankan pemahaman konsep mendalam dan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang sangat berharga dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

3. Pendekatan Deep Learning

Pendekatan *Deep Learning* dalam konteks pendidikan adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman makna materi secara mendalam melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam berpikir kritis, refleksi, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal informasi tetapi juga mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata serta menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Penerapan pendekatan *Deep Learning* dalam pembelajaran terbukti membantu meningkatkan pemahaman konsep IPA dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Pendekatan *Deep Learning* dalam dunia pendidikan berfokus pada upaya membangun pemahaman yang utuh terhadap konsep yang dipelajari. (Dr. Uswatun Khasanah. et al., 2025) menjelaskan bahwa pendekatan ini membantu peserta didik mengolah informasi dengan dalam serta bisa melakukan penerapan pada situasi serta kondisi baru. Pemahaman bukan sekedar terbentuk melalui hafalan, tetapi melalui proses berpikir kritis serta reflektif, sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik bisa paham akan makna dari setiap materi. Pemahaman mendalam yang dihasilkan dari *Deep Learning* menuntut peserta didik untuk terlibat aktif pada kegiatan belajar mengajar, dengan menghubungkan teori dengan pengalaman agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual. (Amalia et al., 2025) menyebutkan bahwa pendekatan Deep Learning membuat 33 peserta

didik bisa terbantu dalam memperdalam pengetahuan, bukan hanya mengingat, namun paham dan mampu melakukan penerapan pada konteks kehidupan nyata juga. Aktivitas belajar yang demikian bisa menjadikan peserta didik untuk terlatih dalam berpikir kritis dan mendorong mereka menjadi pembelajar mandiri. Kesadaran berpikir menjadi bagian penting dalam penerapan pendekatan *Deep Learning* karena menentukan cara peserta didik memahami dan mengolah informasi. Rahmawati, et al., (2025) mengemukakan bahwa pembelajaran mendalam mendorong peserta didik sadar untuk berproses mandiri agar bisa melakukan perbaikan strategi belajar yang digunakan. Kesadaran tersebut membantu peserta didik menilai sejauh mana pemahaman yang dimiliki dan bagaimana cara meningkatkannya. Melalui reflektif peserta didik bisa melakukan pengembangan kompetensi dalam berpikir kritis, kreatif, dan adaptif.

Dari penjelasan tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya pendekatan Deep Learning ialah cara belajar dengan penekanan daya paham dengan mendalam pada konsep melalui peserta didik yang terlibat secara aktif dan berpikir secara sadar. Proses belajar bukan cuma berfokus kepada materi yang dikuasai, namun pada cara peserta didik paham, menghubungkan, dsertaan menerapkan pengetahuan di situasi nyata juga. Pembelajaran 34 dengan pendekatan ini membuat peserta didik terbantu untuk melakukan pengembangan kompetensi berpikir kritis, reflektif, serta kreatif., juga bisa menjadi dasar pada penciptaan proses belajar bermakna serta berkelanjutan.

a. Langkah Pendekatan Deep Learning

Pendekatan Deep Learning punya tahapan sistematis agar kegiatan belajar mengajar bisa berjalan efektif dan bermakna. Menurut (Syaifuddin Zuhri et al., 2025), langkah awal dalam pendekatan Deep Learning adalah menstimulasi keingintahuan peserta didik pada materi pelajaran. Guru berperan menciptakan situasi yang bisa memberikan tantangan agar peserta didik terdorong dalam memikirkan serta mencari makna. Tahap ini menjadi fondasi untuk menumbuhkan motivasi internal dan kesiapan mental dalam memulai proses belajar. Setelah minat serta keingintahuan terbentuk, dilakukannya pemberian arahan pada peserta didik untuk bisa melakukan eksplorasi informasi melalui aktivitas yang menuntut keterlibatan aktif. (Syaifuddin Zuhri et al., 2025) menjelaskan bahwa tahap eksplorasi dalam pendekatan Deep Learning dilakukan melalui kegiatan seperti membaca, berdiskusi, menganalisis kasus, atau melakukan observasi. Proses ini membangun daya paham secara tahapan pada 35 peserta didik dari pengalaman langsung. Melalui eksplorasi peserta didik terbantu dalam pengembangan kompetensi berpikir kritis serta analisis terhadap permasalahan yang dihadapi. Langkah selanjutnya adalah mengkaitkan informasi yang baru peserta didik ketahui dengan pengalaman/pengetahuan mereka.

Ramadan, Putri, dan Nukman (2025) menyebutkan bahwa pada tahap *Deep Learning* ini, peserta didik diajak untuk melakukan

refleksi agar mampu menilai hubungan antara konsep lama dan konsep baru. Proses refleksi membantu memperkuat pemahaman sekaligus memperbaiki kesalahan berpikir yang mungkin terjadi, hasilnya ialah terbentuknya daya paham konseptual dengan dalam serta terintegrasi.

Tahap akhir dalam pendekatan *Deep Learning* adalah penerapan pengetahuan dalam konteks nyata untuk menguji pemahaman yang telah diperoleh.

Pada pendekatan *Deep Learning* peserta didik kesempatan diberikan pada peserta didik agar dalam pembelajaran memperoleh hasil kegiatan relevan, seperti proyek, simulasi, atau pemecahan masalah kehidupan sehari-hari (Rahmawati & Bakar, 2026). Proses penerapan tersebut menjadikan kegiatan belajar jadi bermakna karena dapat menjadikan peserta didik tau akan 36

manfaat dari apa yang dipelajari. Evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap penginternalisasian serta pengimplementasian kognitif dengan mandiri.

Dari penjelasan tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya langkah-langkah dalam pendekatan *Deep Learning* mencakup proses yang berurutan mulai dari membangkitkan rasa ingin tahu, mengeksplorasi informasi, melakukan refleksi, hingga menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Setiap tahap memiliki peran krusial terhadap membantu pemahaman konsep dengan dalam dan bermakna kepada peserta didik. Dalam prosesnya, peserta didik didorong untuk

terlibat aktif, memiliki kesadaran berpikir, dan mampu melakukan penghubungan teori dan praktik. Pendekatan *Deep Learning* membuat kegiatan belajar mengajar menjadi kontekstual serta relevan dan sesuai pada apa yang dibutuhkan untuk dikembangkan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

b. Keunggulan Pendekatan *Deep Learning*

Keunggulan *Deep Learning* yaitu relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran modern. (Dewi et al., 2025) menyebutkan bahwa pendekatan *Deep Learning* memberikan dorongan pada peserta didik untuk paham akan konsep dengan mendalam dari proses berpikir kritis dan reflektif. Setiap individu bukan hanya 37 mendapatkan informasi semata, namun ikut membuat kemampuan kognitifnya sendiri berdasarkan pengalaman serta pemahaman pribadi. Proses pembelajaran demikian menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih bermakna dan berorientasi pada penguasaan konsep jangka panjang.

Keunggulan lain dari pendekatan *Deep Learning* terletak pada kemampuannya menumbuhkan kemandirian belajar. Rahmawati et al. (2025) memberikan penjelasan bahwasanya peserta didik terlibat pada pembelajaran mendalam akan memiliki kesadaran untuk mengelola proses belajarnya sendiri. Proses ini menuntut tanggung jawab pribadi dalam mencari, menilai, dan mengaitkan informasi dengan konteks nyata. Pembelajaran seperti ini membantu pembentukan karakter inidvidu mandiri, disiplin, serta punya motivasi belajar tinggi.

Pendekatan *Deep Learning* juga mendukung pengembangan berpikir kritis, analisis, evaluasi, serta bisa menciptakan sebuah gagasan kreatif. Maulidya (2025) menegaskan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan eksplorasi mendalam terhadap konsep dapat membuat kompetensi peserta didik terhadap penyelesaian permasalahan kompleks menjadi meningkat, mereka juga bukan cuma bisa memahami teori, namun mampu melakukan penerapan secara kreatif pada berbagai situasi dan kondisi.

Peningkatan kemampuan tersebut bisa jadi acuan penting untuk melawan 38 tantangan abad 21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis dan inovatif. Berdasarkan uraian tersebut diambil kesimpulan bah-wasanya keunggulan pendekatan *Deep Learning* yaitu bisa menumbuhkan pemahaman mendalam, kemandirian, serta berpikir kritis peserta didik. Hasil dari proses belajar bukan terfokus terhadap hasil saja, namun kepada proses berpikir dan pencarian makna. Pendekatan ini relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran zaman sekarang yang berisikan tuntutan agar peserta didik terlibat aktif, kreatif, serta adaptif terhadap perubahan.

4. Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Terdapat beberapa perubahan dari Kurikulum Merdeka pembelajaran SD, seperti adanya gabungan pembelajaran IPA serta IPS jadi IPAS sebagai bagian dari pengembangan kurikulum. IPAS

adalah ilmu yang bersifat universal dan mendukung berkembang modernnya IPTEK, serta membantu manusia meningkatkan daya pikiran. Tujuan dari gabungan pembelajaran yaitu supaya peserta didik bisa melakukan pengelolaan pada alam lingkungan sosial dengan terpadu (Lailatul Fajar Nurngini & Mukhlison Effendi, 2024). 39 Bentuk inovation Kurikulum Merdeka yaitu adanya mata pelajaran IPAS.

Menurut Azhari (2024), pembelajaran IPAS mempelajari interaksi makhluk hidup dan lingkungan alamnya. Pembelajaran ini menggabungkan konsep IPA serta IPS agar peserta didik mampu paham akan hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya, hingga bisa mendapatkan integrasi pengalaman pembelajaran. Jaylin (2024) menambahkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, baik fenomena alam maupun social. IPA serta IPS di kurikulum merdeka bersama-sama (holistik) diajar kepada peserta didik dalam tema tertentu. Hal ini menunjukkan alasan dari adanya gabungan IPA dan IPS yaitu karena keduanya mempelajari lingkungan.

Dari uraian tersebut, diambil kesimpulan bahwasanya IPAS adalah mata pelajaran hasil penggabungan IPA serta IPS dengan berisikan rancangan agar peserta didik memiliki daya paham holistik mengenai lingkungan, fenomena alam ataupun sosial. Dalam IPAS peserta didik juga dibantu memahami interaksi makhluk hidup dengan lingkungan,

meningkatkan daya pikir kritis, serta melakukan pengelolaan lingkungan dengan memadukan segi alam serta sosial. Inovasi ini ialah bahagian dari mengembangkan IPTEK modern pada Kurikulum Merdeka 40 berdasarkan perkebutuhan kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada literasi sains serta sosial.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS mengintegrasikan IPA serta IPS guna menjadikan pengalaman holistik bagi peserta didik dalam belajar, terkait eksplorasi fenomena alam, hubungan sosial, serta dampak yang dihasilkan pada keseharian hidup peserta didik. Menurut (Vivi Risky Nurnani, 2024), pembelajaran ini bertujuan melakukan pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreatif, serta solutif ketika melakukan pemecahan permasalahan dalam kontekstual. Paada kurikulum, IPAS dirancang guna mendukung kemampuan sains serta sosial peserta didik, sekaligus membentuk karakteristik Profil Pelajar Pancasila peserta didik, yang dilakukan melalui pembelajaran disesuaikan pada realitas hidup peserta didik dan pengalamannya (Hasanah et al., 2023) .

Tujuan lainnya yaitu menjadikan keingintahuan dari diri peserta didik itu tumbuh dari setiap fenomena sekitar. Menurut Tarigan (2024), rasa ingin tahu bisa menyokong peserta didik untuk paham akan cara kerja interaksi alam semesta dan manusia. Pada pembelajaran IPAS, terdapat prinsip-prinsip metodologi ilmiah yang meliputi mampu memikirkan segala sesuatu secara kritis, analisis, dan

mampu menyimpulkan 41 dengan tepat. Prinsip-prinsip ini bukan cuma berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif, namun juga melatih peserta didik menjadi individu yang bijaksana dalam menghadapi berbagai situasi dan permasalahan. Tujuan lebih lanjutnya, IPAS bisa membuat peserta didik berkembang dengan mengacu pada Profil Pelajar Pancasila. Menurut Ifliadi (2024) IPAS memilih tujuan agar peserta didik bisa:

- 1) Menumbuhkan minat dan keingintahuan peserta didik agar terdorong mempelajari berbagai fenomena sekitar manusia, alam semesta, dan mengaitkannya pada kehidupan mereka.
- 2) Memiliki peran yang secara aktif bisa menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan dan SDA secara bijaksana.
- 3) Mengasah kemampuan berpikir ilmiah dari kegiatan penyelidikan seperti melakukan identifikasi, perumusan, pencarian solusi dari suatu masalah secara kontekstual.
- 4) Membuat peserta didik tahu akan jati dirinya, mengenali lingkungan sosial tempat dia hidup, serta sadar akan makna perubahan kehidupan manusia dari masa ke masa.
- 5) Membuat peserta didik paham akan peran dan tanggungjawabnya sebagai anggota sosial, masyarakat dan bangsa, hingga bisa memberikan kontribusi nyata dalam 42 menghadapi berbagai persoalan pada diri sendiri ataupun pada lingkungannya.

- 6) Menjadikan pemahaman dan wawasan peserta didik berkembang akan konsep IPAS sehingga mereka bisa melakukan penerapan di kehidupan nyata.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan belajar mengajar IPAS terdapat pengintegrasian IPA serta IPS yang bertujuan memberi peserta didik pengalaman ajar dengan penyesuaian pada kontekstual nyata. Pembelajaran dirancang guna menjadikan kompetensi berpikir kritis, kreatif, serta solutif peserta didik meningkat, sekaligus menumbuhkan keingintahuan mereka pada fenomena sekitarnya. Selain itu, IPAS melatih peserta didik dalam keterampilan inkuiri dan membantu mereka paham akan manusia dan hubungannya pada alam serta lingkungan sosial. Dengan pendekatan holistik, pembelajaran IPAS juga membentuk karakter Profil Pelajar Pancasila, pada peserta didik seperti peduli lingkungan, bijaksana, dan mampu berkontribusi dalam masyarakat.

c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS bersifat dinamis untuk menjawab tantangan zaman dengan mengintegrasikan perspektif sains dan sosial guna menjadikan peserta didik paham secara holistik. Menurut 43 Kemendikbudristek (2022), IPAS ada dua elemen utama, pertama pemahaman IPAS dan kedua keterampilan proses. Pemahaman IPAS membantu peserta didik memahami fakta, konsep, prinsip, hukum, serta teori ilmiah sebagai

penjelasan akan suatu fenomena dan menyelesaikan masalah dalam berbagai situasi. Lebih lanjut, keterampilan proses melibatkan kompetensi peserta didik dalam melakukan pengamatan, bertanya, menyelidiki, menganalisis data, mengevaluasi, dan mengomunikasikan hasil. Proses ini dilakukan melalui pendekatan inkuiri yang dirancang untuk memupuk kemampuan bernalar kritis dan pembelajaran aktif.

Model pembelajaran IPAS menggabungkan pendekatan deduktif dalam penjelasan konsep serta pendekatan induktif dalam pembelajaran berbasis eksperimen sehingga mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Sejalan dengan hal tersebut, Annisa (2023) menguatkan bahwa karakteristik IPAS selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu (dinamis). Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pengkajian serta pendekatan holistik dengan memanfaatkan perhatian dari berbagai jenis ilmu guna menghasilkan pengetahuan baru. Lebih lanjut, karakteristik IPAS yaitu:

- 1) Interdisipliner, Pembelajaran IPAS bersifat interdisipliner karena terdapat integrasi konsep IPA serta IPS guna memahami fenomena secara holistik. Menurut (Zakarina et al., 2024), pendekatan interdisipliner membuat peserta didik bisa terbantu dalam melakukan pengaitan antar konsep ilmiah dan kehidupan harian sosial peserta didik.
- 2) Berbasis Kontekstual, Rancangan IPAS dilaksanakan dengan menyesuaikan pada kehidupan nyata peserta didik. (Aura Yolanda

et al., 2024) menyebutkan bahwasanya pembelajaran kontekstual menjadikan peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan pelajaran pengalaman mereka yang akan menyebabkan terjadinya peningkatan motivasi dan daya paham peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- 3) Berpusat pada Peserta Didik (Student Centered Learning) , Pembelajaran IPAS menyokong pembelajaran yang aktif sehingga peserta didik bisa dilibatkan pada kegiatan eksplorasi, investigasi, serta diskusi. (Nabila Khoirunnisa et al., 2023) menjelaskan bahwa belajar dengan peserta didik yang menjadi pusatnya bisa memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya dalam berpikir kritis serta pemecahan masalah.
- 4) Inkuiri dan Penemuan , Pendekatan inkuiri menjadi ciri khas dalam pembelajaran IPAS. Marzuki dan Santo Boroneo (2023) 45 menekankan bahwa proses inkuiri mendorong peserta didik untuk bertanya, melakukan investigasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan data.
- 5) Mengintegrasikan Nilai-Nilai Sosial dan Lingkungan, IPAS bukan cuma memberikan pengajaran konsep ilmiah, namun memberikan penanaman nilai sosial gotong royong dan kesadaran lingkungan juga pada peserta didik. Anggrella et al. (2024) menambahkan bahwa pembelajaran IPAS mendukung pengembangan kompetensi sosial peserta didik dalam menghadapi tantangan global.

- 6) Berorientasi pada Pemecahan Masalah Rancangan, IPAS juga dilakukan demi bisa melatih peserta didik menyelesaikan masalah sosial & ilmiah. Menurut Erlangga et al. (2023), kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan memberikan masalah pada peserta didik bisa membuat kompetensi penerapan teori pada situasi praktis peserta didik meningkat.
- 7) Integrasi Teknologi Dalam era digital, pembelajaran IPAS memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu mengeksplor konsep dan daya paham mendalam. Said (2023) menegaskan bahwa penggunaan teknologi meningkatkan aksesibilitas 46 materi pembelajaran serta intensitas peserta didik yang terlibat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diambil kesimpulan bahwasanya karakteristik IPAS meliputi terdapat penggabungan IPA dan IPS sebagai pendekatan interdisipliner guna memberikan pemahaman menyeluruh tentang suatu fenomena. Pembelajaran IPAS juga memiliki karakteristik kontekstual, sesuai pada kehidupan kontekstual peserta didik, berfokus kepada peserta didik sebagai pusatnya, serta mendorong peserta didik agar terlibat aktif ketika belajar. Selain itu, IPAS mengutamakan pendekatan inkuiri guna mengasah kemampuan berpikir kritis, melakukan integrasi nilai sosial dan kesadaran lingkungan, serta berfokus pada pemecahan masalah dan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian dari peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada IPAS sekolah dasar efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi abstrak seperti metamorfosis hewan. Media tersebut dinyatakan layak oleh ahli dan mendapat respons positif dari guru dan siswa.

Penelitian implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran IPA dapat menambah pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sesuai tuntutan Era Digital.

Safitri, Hidayah, dan Kaswaraningsih (2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Microsite Canva pada materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V SD dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada pengembangan media berbasis Canva tanpa mengintegrasikan pendekatan Deep Learning dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Imelda Oktariani, Marhamah, dan Arief Kuswidyarnarko (2024) mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi yang sama dan memperoleh hasil bahwa media yang dihasilkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat

tinggi. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut hanya menguji aspek validitas dan kepraktisan media, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis tidak hanya mengembangkan media interaktif berbasis Canva, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan Deep Learning serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian lain oleh Sunardi, Rohaeti, dan Hidayat (2025) mengembangkan media pembelajaran IPAS berbantuan Canva dengan model Project Based Learning (PjBL) dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan serta mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Penelitian Sunardi dkk. menerapkan model Project Based Learning, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan Deep Learning yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pemahaman konsep secara mendalam, refleksi, berpikir kritis, serta kemampuan mentransfer pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, fokus penelitian ini tidak hanya pada kreativitas belajar, tetapi juga pada peningkatan kualitas pemahaman konseptual peserta didik.

Selanjutnya, Samosir, Putri, Adrias, dan Zulkarnaini (2025) melalui penelitian studi literatur menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar peserta didik.

Akan tetapi, penelitian tersebut hanya berupa kajian literatur (literature

review) sehingga belum menghasilkan produk media yang divalidasi maupun diuji secara langsung di kelas. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Deep Learning, kemudian divalidasi oleh ahli serta diuji kepraktisan dan keefektifannya pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

Selain itu, Afidah, Izzah, dan Chusna (2025) mengembangkan media interaktif IPAS berbasis Canva pada materi rantai makanan di kelas III SD dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan sangat valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan literasi sains peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran, jenjang kelas, serta fokus pendekatan yang digunakan. Penelitian Afidah dkk. berorientasi pada peningkatan literasi sains melalui media Canva, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan pendekatan Deep Learning pada materi ekosistem kelas V SD, sehingga diharapkan mampu membangun pemahaman konsep yang lebih mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal.

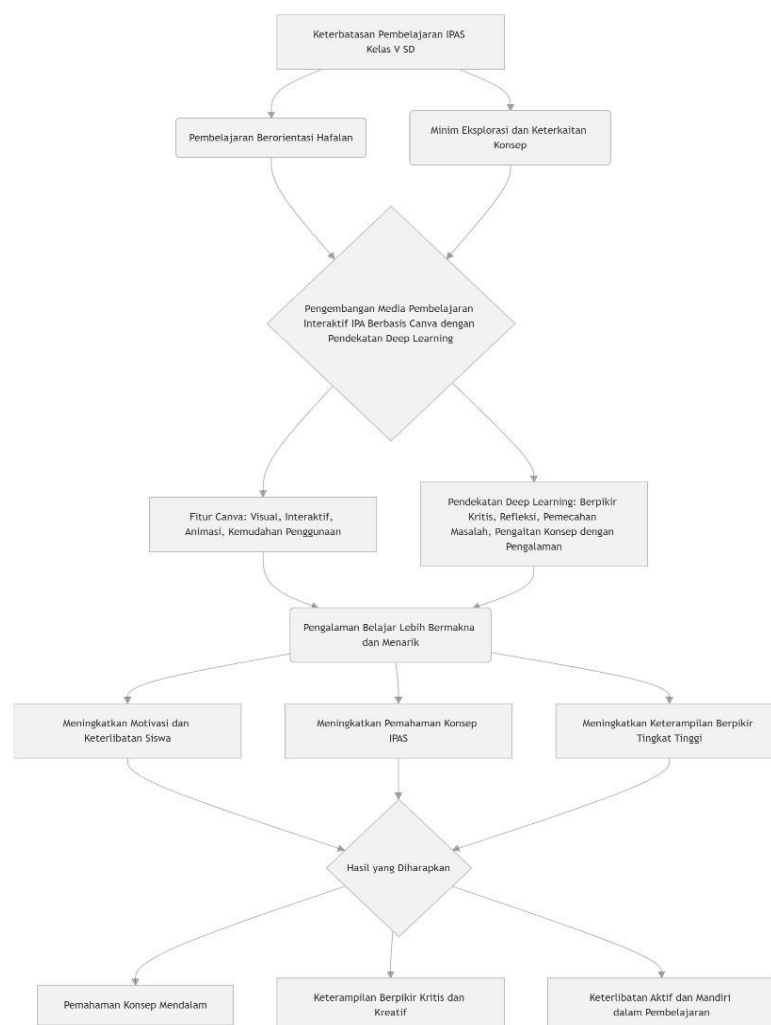
Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran interaktif dengan basis Canva dapat memperkuat pemahaman konsep dan keterlibatan siswa, namun integrasi pendekatan Deep Learning dalam media tersebut masih relatif sedikit dikaji. Oleh karena itu penelitian ini

mencoba menggabungkan kedua aspek tersebut khususnya pada pembelajaran IPAS kelas V.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya tantangan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD, di mana pembelajaran masih berorientasi pada hafalan dan minim eksplorasi, sehingga minat belajar siswa rendah, kurang aktif berdiskusi, dan kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran konvensional seperti ceramah dan buku teks kurang mampu memfasilitasi pemahaman konsep yang mendalam dan keterlibatan aktif siswa. Dalam mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Canva* dengan pendekatan *Deep Learning*. *Canva* dipilih karena kemudahan penggunaannya dalam membuat materi pembelajaran visual yang menarik dan interaktif. Pendekatan *Deep Learning* diintegrasikan untuk mendorong siswa berpikir kritis, reflektif, dan mampu menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan pendekatan *Deep Learning*, diharapkan siswa tidak hanya menghafal konsep IPA, tetapi juga memahami makna konsep, mengaitkannya dengan fenomena alam dan kehidupan sehari-hari, serta mampu memecahkan masalah berdasarkan konsep yang

dipelajari. Hal ini akan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS siswa kelas V SD, yang meliputi pemahaman konsep, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan keterlibatan belajar. Kerangka berpikir penelitian ini bisa diperhatikan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Dengan Pendekatan *Deep Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.