

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Fitri, A. N. dan Hadi, M. S. (2024: 135) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berupa suatu bahan, alat, ataupun suatu kejadian peristiwa dalam pembelajaran. Peran teknologi baru termasuk media dalam segala bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan menunjukkan bahwa kemajuan yang berarti tidak dapat terjadi tanpa integrasinya ke dalam pendidikan (Asari, A., dkk. 2023: 4). Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena karakteristik siswa pada jenjang ini masih membutuhkan bantuan visual, gambar, maupun media yang menarik agar mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Media interaktif dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk melakukan interaksi langsung dengan materi yang disajikan, baik melalui tampilan visual maupun unsur audio (Atmaja dkk., 2025: 1). Melalui media pembelajaran, proses penyampaian materi dapat menjadi

lebih efektif karena informasi yang diberikan tidak hanya disampaikan secara verbal oleh guru, tetapi juga didukung oleh berbagai bentuk visual atau teknologi yang membantu siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dapat melihat, mengamati, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini juga memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi terbatas pada media konvensional seperti buku atau gambar, tetapi telah berkembang menjadi media digital yang lebih interaktif dan menarik. Menurut Susilawati, E., dkk. (2023: 22) untuk menarik perhatian peserta didik dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan efektif, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan .

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat

memahami pelajaran dengan lebih mudah dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan bentuk pengembangan dari media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran tersebut. Dalam media pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat memberikan respon terhadap materi yang disajikan melalui berbagai fitur yang tersedia dalam media tersebut.

Menurut Kiki Fajariani dan Khairunnisa (2026: 17616) penerapan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari meningkatnya minat, motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penyajian materi melalui video interaktif yang dilengkapi dengan animasi, audio, dan visual mampu membantu siswa dalam memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan media interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Media yang interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar sehingga mereka

tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam memahami materi.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media interaktif sangat penting karena dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih jelas. Media interaktif biasanya dilengkapi dengan berbagai unsur seperti gambar, animasi, suara, video, maupun latihan soal yang dapat diakses secara langsung oleh siswa.

Selain itu, media interaktif juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran, maka mereka akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini pada akhirnya dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan media sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna.

c. Media Pembelajaran Berbasis Digital

Perkembangan teknologi digital saat ini telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Menurut Falah, R. S., dkk. (2025: 312) dalam menghadapi era digital, pendidik

dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi serta menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat dipahami sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan perangkat digital untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Isti dkk., 2020 dalam Rahmani dkk., 2026: 271). Media interaktif berbasis digital juga mampu menarik partisipasi aktif peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup (Alfiyana dkk., 2024: 1760). Penggunaan media ini memungkinkan penyajian materi yang lebih bervariasi sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar siswa.

Pemanfaatan media interaktif berbasis digital dalam dunia pendidikan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu memberikan umpan balik secara cepat serta menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa dengan lebih mudah dan fleksibel.

Dengan adanya penggunaan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran, guru dapat mengembangkan berbagai bentuk media yang lebih inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa telah memahami materi yang dipelajari setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Budiman dkk., (2025: 233) salah satu kendala yang masih dihadapi dalam peningkatan mutu pendidikan yaitu ketidaksesuaian metode pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memperoleh pengalaman belajar yang memberikan dampak terhadap perkembangan kemampuan mereka.

Hasil belajar biasanya dapat diukur melalui berbagai bentuk penilaian seperti tes tertulis, tugas, maupun kegiatan evaluasi lainnya yang dilakukan oleh guru. Melalui hasil belajar tersebut, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, hasil belajar juga dapat digunakan sebagai dasar bagi guru untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Apabila hasil belajar siswa masih rendah, maka guru perlu melakukan evaluasi terhadap metode pembelajaran, media pembelajaran, maupun strategi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan ukuran yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator ini penting digunakan oleh guru sebagai dasar dalam melakukan penilaian terhadap kemampuan siswa.

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi, serta kemampuan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi tertentu (Wiseza, F. C., & Ibermarza 2025: 329).

Berdasarkan pendapat tersebut, indikator hasil belajar dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek, yaitu:

- 1) Kemampuan siswa memahami konsep materi IPAS yang dipelajari.
- 2) Kemampuan siswa menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

- 3) Kemampuan siswa menjawab soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 4) Kemampuan siswa menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks yang sederhana.

Indikator tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran IPAS.

c. Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar

Penilaian hasil belajar merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui pencapaian belajar siswa. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Penilaian hasil belajar di sekolah dasar dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa serta untuk memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti tes tertulis, observasi, maupun penilaian terhadap tugas yang diberikan kepada siswa. Dalam penelitian tindakan kelas, penilaian hasil belajar biasanya dilakukan melalui tes pada setiap siklus pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan adanya penilaian hasil belajar, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran serta menentukan langkah perbaikan yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran berikutnya.

2. Media Digital dalam Pembelajaran

Media interaktif berbasis digital merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat dalam era digital saat ini. Media ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih menarik melalui penggunaan berbagai perangkat dan aplikasi digital yang mendukung penyajian materi secara visual maupun audio.

Media merupakan segala sesuatu, baik orang, bahan, alat, maupun peristiwa, yang dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pengertian tersebut, media dapat dimaknai sebagai perantara, sarana, alat, dan saluran komunikasi.

Dalam dunia pendidikan, media interaktif berbasis digital dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai bentuk pembelajaran interaktif yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah.

Penggunaan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik. Melalui berbagai aplikasi digital, guru dapat menyajikan

materi pembelajaran dalam bentuk animasi, simulasi, maupun visualisasi yang lebih menarik bagi siswa.

Selain itu, media interaktif berbasis digital juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan gambaran alur pemikiran peneliti yang menunjukkan hubungan antara masalah penelitian, tindakan yang diberikan, serta hasil yang diharapkan. Kerangka konseptual disusun berdasarkan kajian teori dan hasil observasi awal di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 09 Nanga Yen, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran serta hasil belajar IPAS yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

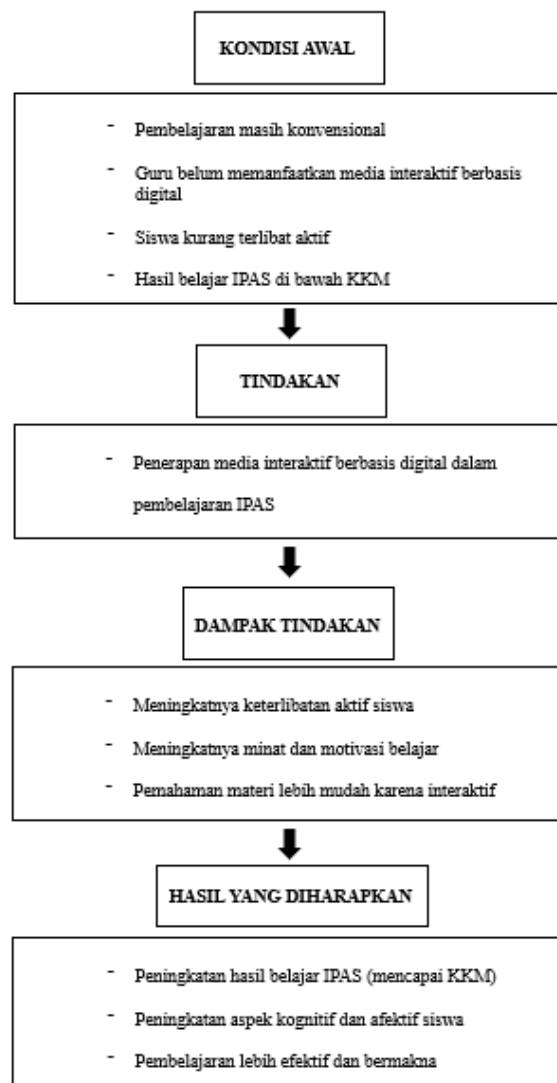
Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan tindakan berupa penerapan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran IPAS. Media ini digunakan sebagai sarana utama untuk

menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan media ini, pembelajaran diharapkan menjadi lebih variatif dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan belajar.

Penerapan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi IPAS juga mengalami peningkatan karena materi disajikan secara visual dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil yang diharapkan dari penerapan tindakan ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar IPAS siswa, baik dari segi pencapaian nilai yang memenuhi atau melampaui KKM maupun dari segi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis digital diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas V SDN 09 Nanga Yen.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka konseptual penelitian ini menggambarkan hubungan antara kondisi awal pembelajaran yang masih konvensional, penerapan media interaktif berbasis digital sebagai tindakan, dampak yang ditimbulkan selama proses pembelajaran, serta hasil akhir berupa peningkatan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai jawaban sementara atas permasalahan pembelajaran IPAS yang terjadi di kelas V SDN 09 Nanga Yen. Hipotesis tindakan disusun berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dipaparkan sebelumnya.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Jika media interaktif berbasis digital diterapkan dalam pembelajaran IPAS, maka hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen akan meningkat.

Peningkatan hasil belajar IPAS yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami materi dan menjawab soal IPAS serta meningkatnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPAS di SDN 09 Nanga Yen yaitu 75. Aspek afektif ditunjukkan melalui meningkatnya minat, motivasi, antusiasme, dan keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis digital.

Dengan demikian, penerapan media interaktif berbasis digital dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menjadi tindakan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen minimal semuanya mencapai ketutasan nilai 75 atau lebih.