

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang telah ditempuh siswa. Dalam berbagai jenjang pendidikan secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar tidak hanya sekedar mematahkan pengetahuan atau informasi yang disampaikan namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat ataupun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman dan skill yang bermanfaat bagi pribadinya pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan.

Seperti yang tertera dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar merupakan suatu proses yang sangat penting dalam perkembangan individu, khususnya dalam konteks pendidikan. Menurut Darman (2020:9), “belajar adalah proses interaksi individu dengan semua situasi yang ada di sekitarnya. Proses ini memungkinkan individu untuk memperoleh pengalaman yang kemudian dapat mengubah perilaku dan pengetahuan mereka”.

Hal ini sejalan dengan pendapat Amral dan Asmar (2020:9) yang menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan, di mana keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungan”. Selain itu, Ismail dan Aflahah (2019:1) “menambahkan bahwa belajar merupakan proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan

sekitarnya, baik perubahan tersebut mengarah ke arah yang positif maupun negative”.

Dengan demikian, belajar tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga melibatkan perubahan tingkah laku dan sikap yang dapat diamati. Khuluqo (2017:1) memberikan penjelasan “bahwa belajar adalah aktivitas yang mengubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga individu dapat mencapai hasil yang optimal”. Pendapat ini menegaskan bahwa belajar adalah proses transformasi yang melibatkan peningkatan kemampuan dan pemahaman. Lebih lanjut, Purwanto (2017:85) menyatakan “bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik atau lebih buruk. Namun, dalam konteks pendidikan, perubahan yang diharapkan adalah perubahan positif yang meningkatkan kualitas individu”.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang berlangsung secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan, yang bertujuan untuk mencapai peningkatan kualitas individu baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses ini sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan dan pengembangan diri secara menyeluruh.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang berproses secara terencana melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang bertujuan untuk menciptakan perubahan yang menetap pada perilaku peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan (Wulandari, S. 2019). Proses ini melibatkan komponen penting seperti tujuan pembelajaran, kurikulum, peran guru, partisipasi siswa, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang memungkinkan perubahan perilaku yang bersifat positif, aktif, terarah, dan berkelanjutan melalui pengalaman dan interaksi. Dalam pembelajaran, pendidik berperan mengatur lingkungan belajar dan menggunakan berbagai metode agar peserta didik dapat belajar secara efektif, efisien, dan mencapai hasil maksimal. Pembelajaran juga merupakan proses

komunikasi antara guru dan peserta didik serta sumber belajar yang membantu tercapainya kompetensi yang diharapkan secara sistematis dan menyeluruh.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Susanto (2018:56), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa selama melakukan kegiatan belajar, yang mencakup penguasaan materi dan keterampilan tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Muin (2012) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya setelah proses belajar berlangsung. Bloom dalam Wirda (2020:7) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan fisik).

Pendekatan ini menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek intelektual, tetapi juga melibatkan perubahan sikap dan kemampuan praktis. Menurut Hamalik (dalam jurnal Edutech Jaya), hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya, yang dapat diukur melalui penilaian atau evaluasi. Sementara itu, (Azizah 2022) menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh siswa yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai bukti nyata dari proses pembelajaran yang terlihat dari perubahan tingkah laku, peningkatan kemampuan, dan penguasaan materi yang diperoleh siswa. Hal ini juga ditegaskan oleh Melinda (2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran dan terjadinya perubahan tingkah laku pada individu. Hasil belajar sejatinya mencerminkan sejauh mana seorang peserta didik mampu menginternalisasi materi pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan gambaran nyata dari proses transformasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dialami oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, guru dan pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga hasil belajar dapat optimal. Faktor-faktor seperti metode pengajaran, media pembelajaran, serta motivasi belajar siswa turut menentukan kualitas hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran, tetapi juga sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran ke depannya. Dengan demikian, hasil belajar yang dicapai tidak hanya bersifat sementara, melainkan menjadi bekal yang berharga untuk pengembangan diri sepanjang hayat.

2.1.4 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah suatu kekuatan atau daya yang muncul dari sesuatu, baik orang, benda, maupun situasi, yang dapat membawa perubahan pada watak, kepercayaan, dan perilaku seseorang atau kelompok. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015), Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, maupun perbuatan seseorang. Pengaruh ini tidak selalu hadir dalam bentuk paksaan, melainkan seringkali sebagai dorongan atau bujukan yang dapat menggerakkan seseorang untuk bertindak atau berpikir dengan cara tertentu secara alami dan tanpa tekanan langsung.

Wiryanto (2021) menyatakan bahwa pengaruh berasal dari tokoh formal maupun informal yang ada di masyarakat, yang memiliki sifat kosmopolitan, inovatif, kompeten, dan mudah diakses oleh pihak lain sehingga mampu menggerakkan pihak tersebut tanpa harus menggunakan kekuasaan. Uwe Becker (2021) mengartikan pengaruh sebagai kemampuan yang terus berkembang yang tidak bergantung pada pemaksaan, melainkan lebih mengedepankan persuasi atau bujukan. Sementara Norman Barry (2021) menekankan bahwa pengaruh merupakan bentuk kekuasaan yang mendorong seseorang bertindak tanpa ancaman sanksi terbuka, sehingga motivasi utama bukan karena paksaan, melainkan dorongan internal untuk berubah.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang dapat mengubah keadaan, sikap, maupun perilaku seseorang secara halus namun efektif. Pengaruh yang baik biasanya bersumber dari kredibilitas dan

kemampuan komunikasi pihak yang mempengaruhi, sehingga perubahan yang terjadi bisa berlangsung bertahap dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pengaruh memiliki peran penting dalam interaksi sosial yang memungkinkan terjadinya penyesuaian dan perkembangan ke arah yang lebih positif sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau perangkat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik memahami, menguasai, dan mengingat materi pelajaran dengan lebih efektif. Media ini meliputi objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang untuk mengkomunikasikan informasi secara lebih menarik dan interaktif. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami konten pelajaran serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Djamarah dan Zain (2023) menggambarkan media pembelajaran sebagai segala benda atau perangkat yang membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Prof. Dr. H. Fuad Hassan (2023) menambahkan bahwa media ini digunakan untuk menyajikan komunikasi pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan. Sedangkan Hasan et al. (2021) mengartikan media pembelajaran sebagai alat yang mendorong peserta didik tertarik belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan optimal. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pengantar materi, tetapi juga sangat penting dalam mendorong interaksi, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar

2.1.6 Pengertian Media Interaktif

Menurut Wulandari (2020), media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mampu merangsang motivasi belajar siswa. Media interaktif dengan konten seperti game edukasi, video interaktif, video edukasi dan animasi membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan

mereka secara signifikan. Umpan balik yang diberikan Media Interaktif juga membuat siswa lebih percaya diri dan mengetahui kemajuan belajarnya secara real-time sehingga memacu semangat belajar.

Penelitian oleh Putu Agus Putra Dwipayana dkk (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis video secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori peningkatan menengah, sehingga berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Mudeing Jais dan Ulil Amri (2021) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Media Interaktif merupakan media pembelajaran atau komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, bukan sebagai penerima pasif saja. Pengaruh media interaktif ini sangat penting dalam berbagai aspek, khususnya di bidang pendidikan, karena mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

2.1.7 Pengertian Video Animasi Media Pembelajaran Interaktif

Video animasi sebagai media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media audio visual yang memadukan gambar animasi bergerak dengan audio atau suara pendukung sehingga menimbulkan kesan hidup dan menarik secara visual. Menurut Rahmayanti (2018). Video animasi merupakan media menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak diiringi audio sesuai karakter animasi, sehingga mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik dan efektif. Husni (2021) menambahkan bahwa video animasi terdiri atas serangkaian frame yang berbeda dalam durasi waktu tertentu sehingga menciptakan kesan bergerak, lengkap dengan suara dialog maupun efek suara lain yang memperkuat penyampaian materi.

Dengan demikian, video animasi bukan hanya sekedar gambar bergerak, tetapi sebuah media pembelajaran yang kaya unsur audiovisual yang dapat menjadi alat bantu pemahaman yang khas dan efektif dibanding media lainnya. Dari sisi interaktivitas, video animasi pembelajaran interaktif memberikan peluang bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Nurlaela et al. (2024) melalui

studi literatur menunjukkan bahwa video animasi interaktif mempermudah penyampaian pesan pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

Media ini mampu menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami karena penyajian yang menarik secara visual dan audio, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran. Media video animasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bisa diakses kapan saja oleh peserta didik.

Karakteristik video animasi sebagai media pembelajaran interaktif mencakup penggunaan unsur gambar bergerak, audio, teks, dan elemen visual lain yang dipadukan dalam satu kesatuan yang terstruktur dan menarik. Menurut Widyawardani et al. (2021), media ini dirancang dengan komposisi seimbang antara tampilan visual dan audio untuk membangun daya tarik belajar yang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik, terutama anak sekolah dasar.

Dari sisi pendidikan, media video animasi interaktif berfungsi sebagai sarana transformasi materi pembelajaran yang kompleks atau abstrak menjadi visualisasi yang mudah dicerna, memperkuat pemahaman serta daya ingat siswa. Dengan demikian, video animasi interaktif tidak hanya berperan sebagai media visual statis, tapi sebagai alat edukasi yang mampu menginspirasi, memotivasi, dan memfasilitasi proses belajar yang lebih aktif dan efektif.

2.1.8 Pengertian Multimedia Interaktif

Merupakan perpaduan berbagai unsur media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Munir (2017), multimedia interaktif dalam pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan efektivitas belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi. Melalui kombinasi elemen visual dan audio yang disajikan secara dinamis, multimedia interaktif dapat membantu menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, siswa juga memiliki kesempatan untuk mengontrol alur pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan.

Sementara itu, Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran, termasuk multimedia interaktif, berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif, dan interaktif. Oleh karena itu, multimedia interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

2.1.8.1 Pengertian Canva Video Animasi

Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis daring (online) yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media visual secara mudah dan cepat tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Menurut Pratama (2020), Canva adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai desain visual seperti presentasi, poster, infografis, dan video animasi dengan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna. Canva memungkinkan pengguna untuk menggabungkan elemen teks, gambar, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.



Gambar media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (video animasi)

Dalam konteks video animasi, Canva menyediakan fitur animasi yang memungkinkan pengguna untuk menghidupkan objek visual seperti teks, gambar, ikon, dan latar belakang dengan berbagai efek gerak yang dinamis. Menurut Wibowo (2021), video animasi adalah media pembelajaran yang menampilkan serangkaian gambar bergerak yang dihasilkan secara digital, disertai dengan narasi, musik, atau efek suara untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Ketika Canva digunakan untuk membuat video animasi, proses pembuatan menjadi lebih efisien karena pengguna dapat memilih template yang sesuai, menambahkan elemen multimedia, dan mengatur transisi animasi dengan mudah tanpa harus menggunakan perangkat lunak profesional seperti *Adobe After Effects*.

Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran visual seperti video animasi berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan canva sebagai alat pembuatan video animasi, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Oleh karena itu, Canva dengan fitur video animasi bukan hanya sekadar alat desain, tetapi juga media pembelajaran inovatif yang memadukan unsur visual, audio, dan gerak untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan menyenangkan.

2.1.9 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memiliki manfaat yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran modern. Pertama, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif. Kardina Usman et al. (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu mengurangi kejenuhan siswa karena menghadirkan metode yang lebih kreatif dan menarik, seperti video animasi, presentasi interaktif, serta alat peraga digital yang membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih optimal dan hasil belajar siswa meningkat secara nyata.

Kedua, media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Amna Ali et al. (2025) menyatakan bahwa media ini membuat proses belajar menjadi lebih dinamis di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan juga berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan secara visual dan audiovisual. Penggunaan media seperti video animasi, simulasi, dan permainan edukatif menyesuaikan gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Media interaktif juga membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dengan menyajikan materi yang kompleks secara lebih sederhana dan mudah dipahami.

Ketiga, media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel. Hakim (2021) menyebutkan bahwa teknologi interaktif, seperti perangkat tablet dan aplikasi edukasi, memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat penting terutama di era digital saat ini, di mana akses informasi tidak terbatas pada ruang kelas. Media interaktif memberikan kontrol kepada siswa dalam mengatur kecepatan dan cara belajar mereka sendiri, yang pada akhirnya meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis serta inovatif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sumber belajar yang efektif yang menggabungkan tampilan visual, audio, dan interaksi dalam satu wadah pembelajaran. Penggunaan media ini dapat memperluas pengetahuan siswa, mendorong kreativitas, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan berkesan. Sehingga, penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis multimedia sangat relevan untuk memenuhi kebutuhan generasi milenial yang akrab dengan teknologi dan gaya belajar masa kini yang lebih dinamis dan partisipatif.

2.1.9.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia

Video animasi memiliki peran penting dalam pembelajaran interaktif masa kini. Mashuri dan Budiyo (2020) menyatakan bahwa video animasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena selain visual yang menarik, animasi juga

membuat penyampaian materi lebih praktis dan jelas. Winastiti dkk. (2021) menambahkan bahwa animasi juga memfasilitasi pembelajaran yang adaptif serta memacu kreativitas dan imajinasi siswa. Nurlaela et al. (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan, walaupun tantangan seperti kompleksitas materi dan menjaga motivasi tetap menjadi perhatian penting.

Berikut jenis-jenis media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, khususnya pada video animasi:

1. Multimedia Interaktif

Media yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, video, dan elemen interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara dinamis dan menarik.

Video animasi merupakan bentuk penyajian visual yang menampilkan gambar bergerak hasil dari rangkaian ilustrasi atau desain digital yang dibuat sedemikian rupa sehingga memberikan kesan hidup dan menarik, sehingga dapat membantu memperjelas konsep serta meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Digital Video dan Animasi

Video pembelajaran yang menggunakan animasi digital untuk menjelaskan konsep dengan cara visual yang menarik. Termasuk di dalamnya adalah animasi 2D dan 3D, micro video, tutorial video, dan screencast.

3. Video Interaktif (*Interactive Video*)

Video digital yang dilengkapi dengan fitur interaktif seperti hotspot yang dapat diklik, kuis langsung, navigasi bebas dalam video, sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan materi.

4. Audio Visual

Media pembelajaran yang memadukan suara (audio) dan gambar bergerak (visual), termasuk dalam kategori video animasi yang memungkinkan penjelasan materi menjadi lebih lengkap dan mudah dipahami.

5. *Motion Graphics*

Video animasi yang mengombinasikan teks, grafik, dan gambar bergerak untuk menyajikan informasi atau data secara lebih menarik dan mudah diterima.

2.1.9.2 Tujuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia

Media Pembelajaran Interaktif memiliki tujuan utama untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik bagi para peserta didik dengan memanfaatkan teknologi dan multimedia sebagai media bantu. Salah satu tujuan penting dari media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Kardina Usman et al. (2025) menyebutkan bahwa media interaktif dapat menyuguhkan materi dengan format yang lebih variatif dan menarik seperti animasi, audio, video, serta kuis interaktif yang membuat siswa lebih bersemangat dan tidak mudah bosan dalam menerima pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi, proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

Selain itu, tujuan media pembelajaran interaktif adalah mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Amna Ali et al. (2025) menjelaskan bahwa media ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima pasif, melainkan dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui fitur seperti simulasi dan latihan interaktif. Interaksi ini penting karena membantu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan, sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis dan problem solving secara lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri yang fleksibel. Hakim (2021) menyatakan bahwa media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab serta kemampuan mengatur proses belajar peserta didik sendiri, sehingga memupuk kemandirian

belajar secara lebih optimal. Tujuan berikutnya adalah mempermudah pemahaman materi, terutama materi yang bersifat kompleks dan abstrak. Menurut Lilis Diah Kusumawati et al. (2020), media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai elemen visualisasi seperti animasi dan grafik yang membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkretnya sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media yang digunakan yaitu video animasi dengan berbantuan multimedia dengan aplikasi canva agar siswa dapat melihat representasi materi secara nyata yang mendukung pemahaman dan daya ingat mereka. Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Stephanus Turibius Rahmat (2025) mengemukakan bahwa media interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis serta memberikan umpan balik secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini juga memungkinkan pengulangan materi secara mudah sehingga siswa dapat memperdalam pemahaman sesuai kebutuhannya.

2.1.9.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Multimedia

Menurut Fajar (2021), media pembelajaran interaktif tidak hanya menyampaikan informasi secara statis, tetapi juga memungkinkan siswa untuk langsung berinteraksi dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Wulandari (2021) juga menegaskan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran seperti matematika dan IPA, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menawarkan keunggulan luar biasa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, mulai dari motivasi, keterlibatan siswa, hingga pembelajaran mandiri dan kreativitas. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan seperti biaya pengembangan yang tinggi, potensi distraksi, dan ketergantungan pada fasilitas teknologi. Oleh sebab itu, pemanfaatan media ini perlu dirancang secara matang dengan dukungan sumber

daya yang memadai dan peran aktif pendidik agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.

Menurut Munir (2020), mengemukakan bahwa Media Pembelajaran Interaktif mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu:

1. Membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif.
2. Menuntut pendidik untuk selalu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode pembelajaran.
3. Menggabungkan unsur teks, gambar, suara, musik, animasi, dan video secara terpadu sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
4. Meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
5. Mempermudah visualisasi materi yang sulit dijelaskan dengan metode konvensional, serta melatih kemandirian siswa dalam belajar.

Adapun kekurangan Media Pembelajaran Interaktif:

1. Pembuatan Multimedia Interaktif yang baik memerlukan proses yang panjang mulai dari perencanaan, desain, hingga pengujian agar kualitas media sesuai standar pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan sendiri bagi pendidik
2. Media yang berlebihan dapat mengalihkan fokus siswa jika tidak dikendalikan dengan baik.
3. Ketergantungan pada teknologi dapat menjadi hambatan terutama di daerah dengan fasilitas terbatas

2.1.10 Materi Pembelajaran mengenal Cahaya dan Bunyi

A. Pengertian Cahaya

Cahaya adalah sinar atau terang yang berasal dari benda yang bersinar, seperti Matahari, lampu, atau api, yang memungkinkan mata kita untuk melihat benda-benda di sekitar. Cahaya bisa dibilang bentuk energi yang sangat penting karena tanpanya, kita tidak bisa melihat apa-apa di sekitar kita. Contohnya, di siang hari kita bisa melihat dengan jelas karena ada cahaya matahari, sedangkan di malam hari kita butuh lampu untuk membantu kita melihat. Cahaya berasal dari sumber

cahaya, seperti Matahari sebagai sumber alami terbesar, dan juga dari sumber buatan seperti lampu dan lilin.

Sebagai gambaran supaya mudah dimengerti:

- 1.) Cahaya itu seperti sinar yang membuat kita bisa melihat segala sesuatu.
- 2.) Cahaya datang dari sumber seperti matahari dan lampu.
- 3.) Cahaya berjalan lurus seperti panah yang terbang.
- 4.) Cahaya bisa dipantulkan, seperti saat kita bercermin.
- 5.) Cahaya bisa menembus kaca sehingga kita bisa melihat ke luar jendela.

a.) Cahaya dapat menembus benda bening

Cahaya dapat menembus benda bening atau transparan karena benda-benda dapat meneruskan cahaya. Contohnya cahaya matahari masuk ke dalam rumah melalui kaca jendela yang bening sehingga rumah menjadi terang.



Gambar 2.1 Ruang Tamu

Sumber: Pikbest

b.) Cahaya dapat dipantulkan

Secara umum sifat pemantulan cahaya terbagi menjadi dua, yaitu pemantulan teratur dan baur atau (difusi). Pemantulan teratur terjadi ketika cahaya mengenai bidang datar terjadi, sedangkan pemantulan baur (difusi) terjadi ketika cahaya mengenai permukaan yang tidak rata dan kasar.

Sifat pemantulan cahaya inilah yang di manfaatkan pada berbagai jenis cermin. Cermin merupakan benda dengan permukaan halus dan mengkilap yang dapat memantulkan cahaya sehingga membentuk bayangan. Berikut contohnya ada tiga jenis cermin yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari:

Cermin datar memantulkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan tegak, sama besar dengan benda, dan terletak di belakang cermin



Gambar 2. 2 Kaca Jendela

Sumber: Finzone

Cermin cembung memantulkan cahaya dengan sifat menyebarkan berkas sinar. Bayangan yang terbentuk bersifat maya, tegak, dan diperkecil. Cermin ini banyak digunakan pada spion kendaraan.



Gambar 2. 3 Kaca Mobil

Sumber: Astra Daihatsu

Cermin cekung memantulkan cahaya dengan sifat mengumpulkan berkas sinar. Bayangan yang dihasilkan bisa nyata atau maya, tegak atau terbalik, tergantung posisi benda. Cermin ini sering digunakan pada lampu sorot dan alat optik.

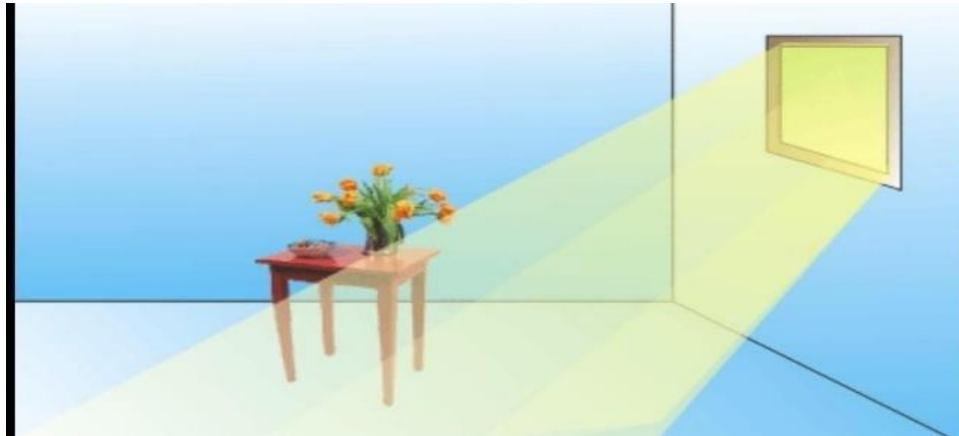


Gambar 2. 4 Gambar Senter

Sumber: Kompas Tv

c.) Cahaya Merambat Lurus

Cahaya berjalan lurus seperti garis lurus. Contohnya saat lampu senter dinyalakan, cahaya yang keluar dari senter akan berjalan lurus ke depan. Contoh lainnya, sinar matahari masuk ke dalam rumah melalui celah jendela juga lurus.



Gambar 2. 5 Animasi contoh cahaya merambat lurus

Sumber: Brainly

d.) Cahaya Dapat Dibiaskan

Cahaya bisa berubah arah ketika lewat dari satu benda ke benda lain yang berbeda, misalnya dari udara ke air. Contohnya pensil yang dimasukkan ke gelas berisi air terlihat seperti patah karena cahaya membelok saat masuk air.



Gambar 2. 6 Animasi contoh cahaya dibiaskan

Sumber: dreamstime.com

e.) Cahaya Dapat Diuraikan

Cahaya putih sebenarnya terdiri dari banyak warna yang berbeda. Kalau cahaya putih itu melewati air hujan, cahaya itu pecah menjadi warna-warni seperti pelangi. Jadi, cahaya bisa diuraikan menjadi warna-warna yang berbeda.



Gambar 2. 7 Pelangi
Sumber: Kumparan.com

B. Pengertian Bunyi

Sumber bunyi adalah semua benda yang dapat bergetar karena pukulan, petikan, tiupan dan gesekan. Sumber bunyi dapat berupa alat musik, seperti drum, gitar, dan piano. Bunyi juga dapat bersumber dari suara-suara di alam, seperti percikan air, hujan, petir, angin, dan ombak. Bahkan manusia juga dapat menjadi sumber bunyi karena pita suara di tenggorokan. Pita suara akan bergetar ketika kamu berbicara atau bernyanyi.

1. Sifat-sifat bunyi

a.) Bunyi Dapat Merambat

Berbeda dengan cahaya yang merambat lurus, bunyi hanya dapat merambat melalui medium perantara. Tanpa medium, bunyi tidak dapat merambat sehingga tidak akan terdengar. Medium bunyi dapat berupa zat padat, cair, gas. Semakin rapat

medium, maka semakin baik dalam merambatkan bunyi. Zat padat adalah medium paling baik dalam merambatkan bunyi.

b.) Bunyi Dapat Diserap dan di Pantulkan

Pemantulan bunyi terjadi saat gelombang bunyi mengenai bidang pantul sehingga bunyi memantul. Tidak semua bunyi akan dipantulkan ketika mengenai bidang pantul, Tergantung pada keras ataupun lunak nya bidang pantul. Ada tiga jenis pantulan bunyi:

1) Bunyi Pantul Memperkuat Bunyi Asli

Contoh dari pantulan bunyi yaitu ketika kamu menyanyi di kamar mandi, akan menghasilkan suara yang lebih nyaring. Pantulan bunyi di kamar mandi memperkuat bunyi asli

2) Gaung

Gaung adalah bunyi pantul yang muncul sebelum bunyi asli selesai dibuat sehingga bunyi asli yang terdengar menjadi tidak jelas. Gaung terjadi karena jarak sumber bunyi dengan media pantul sangat dekat. Gaung terjadi pada ruangan tertutup, seperti bioskop dan studio musik tanpa peredam suara. Suara gaung pada bioskop akan menyebabkan ketidaknyamanan pengunjungnya. Oleh karena itu, dinding bioskop dilapisi pereddad suara agar gaung tidak muncul.

3) Gema

Gema adalah bunyi pantul yang muncul setelah bunyi asli dibuat. Gema terjadi karena jarak karena jarak media pantul dengan sumber bunyi yang sangat jauh. Contoh gema yaitu seseorang yang berteriak di tebing akan terdengar suaranya setelah bunyi asli dikeluarkan

2. Tinggi Rendah dan Intesitas Bunyi

Kecepatan bergetar nya suatu benda mempengaruhi tinggi atau rendah nya bunyi. Jika benda bergetar sangat cepat, bunyi yang dihasilkan akan tinggi seperti bunyi peluit. Sebaliknya, jika benda bergetar dengan lambat, bunyi yang di hasilkan akan rendah, seperti drum dan detak jantung manusia. Selain tinggi rendah bunyi, ada juga intesiras bunyi. Intesitas bunyi yaitu seberapa keras nya suatu bunyi. Bunyi

dengan intensitas tinggi contohnya petir. Adapun contoh bunyi dengan intensitas rendah adalah bunyi orang yang berisik

3. Gangguan Pendengaran

Gangguan pendengaran adalah kondisi atau masalah pada kesehatan yang menyebabkan terganggunya proses mendengar. Kondisi ini bisa terjadi atau masalah pada sistem saraf pendengaran. Gangguan pendengaran menyebabkan suara terdengar tidak jelas atau bahkan tidak terdengar sama sekali. Kepala gangguan ini bisa terjadi di bagian telinga luar, tengah, atau dalam, yang mengakibatkan gangguan dalam proses penghantaran dan penerimaan suara ke otak.

Secara sederhana, gangguan pendengaran adalah hilangnya kemampuan untuk mendengar suara dalam rentang frekuensi normal sehingga seseorang mengalami penurunan kemampuan mendengar suara dengan jelas, baik ringan, sedang, berat, atau total (tuli). Kondisi ini dapat dialami oleh berbagai usia, namun sering terjadi pada lansia.

a.) Gangguan Pendengaran Konduktif

Gangguan pendengaran ini terjadi ketika getaran bunyi tidak dapat masuk ke bagian telinga. Hal ini disebabkan oleh adanya hambatan aliran suara mencapai rumah siput atau koklea

b.) Gangguan Pendengaran Sensorineural

Gangguan ini menyebabkan penderitanya sulit mendengar suara dengan jelas yang diakibatkan oleh adanya bagian telinga yang tidak berfungsi dengan baik. Gangguan ini disebabkan oleh faktor penuaan, mendengar suara keras dalam waktu yang lama dan juga penyakit tertentu. Jenis gangguan ini dapat ditangani dengan penggunaan alat bantu dengar atau pemasangan implant koklea yang bekerja untuk memperkuat bunyi.

Berdasarkan penyebab gangguan pendengaran tersebut, upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya gangguan pada sistem pendengaran, diantaranya tidak mengorek telinga sembarangan; tidak mendengarkan suara keras dalam waktu yang lama, dan rutin memeriksa telinga.

2.2 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia merupakan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dapat diakses secara interaktif oleh siswa. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri. Dengan adanya interaksi langsung, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang lebih variatif dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Saptono Hadi & Agus Hermawan (2024), yang menyatakan bahwa media interaktif mendorong keterlibatan siswa sehingga motivasi dan hasil belajar meningkat. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Muhammad Zenudin (2023) yang menemukan media interaktif efektif meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa SD. Media yang menarik dan interaktif meningkatkan motivasi belajar. Dengan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif, siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi cahaya dan bunyi di kelas V SD Negeri 067242 Medan dapat meningkat secara signifikan.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 067242 Medan T.A 2025/2026

2.4 Definisi Operasional

Pada bagian ini akan dijelaskan definisi operasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan

1. Pengaruh adalah suatu daya atau efek yang dapat membentuk, mengubah, atau menentukan hasil dan proses dalam suatu kegiatan, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pengaruh merujuk pada bagaimana berbagai faktor seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, atau pendekatan yang diterapkan guru dapat mempengaruhi kemampuan, motivasi, dan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sumber belajar yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi, bereksperimen, dan memberikan respons sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan.
3. Multimedia adalah gabungan beberapa media seperti gambar, suara, teks, animasi, dan video yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar supaya lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Multimedia ini membuat pelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga anak-anak bisa belajar dengan lebih efektif dan mudah mengingat materi yang diajarkan.
4. Cahaya dan bunyi adalah salah satu materi Pelajaran siswa kelas V SD yang membahas tentang pengertian dan sifat pada cahaya dan bunyi
5. Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik)
6. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dengan lingkungan sosial di sekitar kita.