

BAB II

TELAAH PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan kemampuan individu yang bertahan lama, kemampuan tersebut didapatkan melalui pengamatan dan eksplorasi dengan lingkungan di sekitar. Kegiatan belajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan tingkatannya, mulai dari yang paling sederhana (mudah) kemudian yang lebih sulit dan kompleks. Pada tingkatan mudah, dikenal dengan cara menghafal (*retention of information*) atau *surface learning*, hal ini biasanya terjadi baik di sekolah maupun di universitas. Hasil belajar diukur melalui ujian yang mengharuskan peserta didik untuk menunjukkan seberapa baik mereka dalam menghafal suatu pelajaran. Pembelajaran seperti ini biasanya juga digunakan pada pembelajaran dengan menggunakan komputer, walaupun pada kenyataannya kegiatan belajar tidak hanya tentang menghafal tetapi tentang bagaimana kita memahami suatu konsep di dalam materi pelajaran. Jadi yang perlu kita garis bawahi sekarang ini adalah tujuan pembelajaran sudah banyak berubah dan lebih banyak menghadapi tantangan. Ilmu dan pengetahuan yang telah didapatkan harus bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari agar secara konkret dapat melihat bagaimana pengetahuan ini diterapkan, bukan hanya sekedar dihafal saja (Faizah & Kamal, 2024).

Menurut Burton, belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang didapatkan melalui interaksi, baik antara individu dengan individu lain maupun individu dengan lingkungannya, sehingga mereka mampu beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan di sekitarnya. Pendapat dari Burton ini berfokus pada

kata “interaksi.” Interaksi di sini berarti sebuah proses yang sedang berlangsung. Sebagai contoh, ketika seseorang melakukan kegiatan secara sadar dan untuk mencapai suatu perubahan tertentu, maka orang tersebut bisa dikatakan sebagai orang yang sedang belajar. Jadi, yang dikatakan sebagai belajar adalah kegiatannya atau suatu proses yang sedang berlangsung (Faizah & Kamal, 2024).

Perubahan perilaku seseorang dari hasil belajar memiliki sifat yang berkelanjutan, mengarah kepada hal-hal yang positif, bermanfaat, serta memiliki tujuan yang jelas. Perubahan ini bisa terjadi dalam berbagai situasi dan keadaan. Proses pembelajaran ini meliputi kegiatan interaksi komunikasi antara guru dan siswa, baik dari cara penyampaian materi, pendekatan pembelajaran yang digunakan, dan sumber-sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan belajar ini dapat dilihat dari sejauh mana tujuan pembelajaran itu tercapai. Jika tujuan pembelajaran sudah tercapai, maka artinya guru sudah berhasil dalam mengajar. Jadi, untuk mengukur seberapa efektifnya kegiatan belajar ini, sangat bergantung pada bagaimana semua komponen yang ada dapat berjalan dengan baik dan saling berinteraksi (Rohmah, 2017).

Kegiatan belajar selalu berkaitan dengan karakteristik unik yang dimiliki oleh setiap siswa dan juga menjadi prinsip dasar dalam pendidikan. Maka dari itu, pendidik harus memiliki kecermatan yang mendalam pada saat Menyusun tujuan pembelajaran, menentukan metode apa yang akan digunakan, mengamati perkembangan kondisi kelas, partisipasi aktif peserta didik, serta mengoptimalkan segala aspek yang berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kepribadian dan kebutuhan dari masing-masing siswa. Dengan demikian, terlihat bahwa penetapan teori belajar harus disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran yang berlangsung (Hartati & Panggabean, 2023).

b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sekumpulan konsep yang berkaitan antara satu sama lain dan menguraikan berbagai fakta yang berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar. Ketika teori belajar diterapkan dengan benar melalui tahapan yang terstruktur, pemilihan bahan ajar yang sesuai, dan pemanfaatan unsur-unsur desain yang efektif dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Menurut (Putriani Lubis et al., 2024) teori merupakan sekumpulan konsep yang disusun secara sistematis untuk menjelaskan, memahami, dan memprediksi suatu fenomena berdasarkan hasil pengamatan, penelitian, serta analisis terhadap hubungan antar variabel. Dalam Pendidikan, teori digunakan sebagai landasan untuk memahami proses belajar peserta didik, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, serta pendekatan atau strategi yang dapat diterapkan agar pembelajaran berlangsung secara efektif. Teori belajar dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu, seperti psikologi, sosiologi, dan ilmu Pendidikan. Jika teori belajar menguraikan tentang fenomena yang terjadi secara detail, maka teori pembelajaran lebih menekankan pada petunjuk praktis mengenai tindakan-tindakan yang diperlukan dalam mencapai hasil yang diinginkan (Pujianto et al., 2025).

Dalam tradisi teori belajar barat, menurut Rahmawati dalam (Pujianto et al., 2025), ada tiga teori yang paling sering dikaji, di antaranya yaitu, teori behavioristik, teori kognitif, dan teori humanistik. Pada kajian yang lebih detail, diperlukan analisis untuk melihat teori belajar manakah yang dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik proses pembelajaran itu sendiri.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme berasal dari teori pembelajaran kognitif. Penerapan teori ini dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan

pemahaman peserta didik secara optimal (Hartati & Mardiana, 2023). Teori ini sangat erat kaitannya dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Meaningful Learning*, di mana keduanya berlandaskan pada teori pembelajaran kognitif. Menurut teori konstruktivisme, proses belajar bersifat generatif yang berarti peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi berperan aktif dalam membangun dan mengembangkan pemahamannya sendiri. Dalam proses tersebut, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan berbagai permasalahan, serta menghasilkan ide-ide kreatif melalui aktivitas pembelajaran yang menantang dan merangsang keaktifan mereka. Tokoh-tokoh yang mengembangkan teori ini di antaranya yaitu, Vygotsky, Von Glaserfeld, dan Vico. Menurut mereka, pembentukan pengetahuan merupakan proses aktif yang dilakukan oleh peserta didik ketika mereka mengerjakan dan memecahkan berbagai tugas dalam pembelajaran di kelas (Hartati & Mardiana, 2023). Menurut Vygotsky, perkembangan konstruktivisme berawal dari pandangannya mengenai pentingnya bahasa sebagai dasar utama dalam proses berpikir dan belajar. Ketertarikan terhadap bahasa yang didukung oleh kajiannya di berbagai bidang ilmu, membentuk gagasannya tentang perkembangan kognitif dalam konteks sosial dan budaya. Melalui pandangan tersebut, Vygotsky menjelaskan bahwa proses belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh interaksi sosial dan lingkungan tempat seseorang berada.

Menurut Donald dalam (Masgumelar & Mustafa, 2021) penerapan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran memiliki beberapa karakter utama. Pertama, peserta didik berperan aktif dalam proses belajar (*active learning*). Kedua, mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat nyata, kontekstual, dan sesuai situasi yang dihadapi. Ketiga, aktivitas pembelajaran dirancang agar menarik sekaligus memberikan tantangan bagi peserta didik. Keempat, peserta didik didorong untuk menghubungkan

pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki dengan informasi baru melalui proses yang dikenal sebagai *bridging*. Kelima, peserta didik perlu melakukan refleksi terhadap pengetahuan yang sedang dipelajari agar pemahamannya semakin mendalam. Keenam, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Ketujuh, guru memberikan *scaffolding*, yaitu dukungan berupa, arahan, bimbingan, petunjuk, maupun contoh-contoh yang membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit. Pemberian *scaffolding* bertujuan untuk memastikan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara optimal. Teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuan dan pemahamannya melalui pengalaman langsung dengan interaksi bersama lingkungannya. Konstruktivisme memandang bahwa belajar bukan sekedar menerima informasi dari guru, tetapi melibatkan aktif peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Jadi, individu dapat menghasilkan pemahaman yang berbeda-beda meskipun mempelajari hal yang sama. Hal ini berkaitan langsung dengan proses konstruksi pengetahuan yang terjadi secara berbeda oleh setiap individu yang sedang belajar. Dalam teori ini, pendidik berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang bervariasi agar mendorong siswa membangun pemahaman melalui proses eksplorasi, diskusi, dan refleksi.

d. Prinsip-Prinsip Teori Konstruktivisme

Menurut Wheatley dalam (Lathifah et al., 2024) teori belajar konstruktivisme didasarkan pada dua prinsip utama. Pertama, peserta didik membangun pengetahuannya melalui aktivitas belajar yang melibatkan struktur kognitif yang dimiliki, baik secara aktif maupun pasif. Kedua, proses kognitif membantu peserta didik dalam mengorganisasi dan memahami pengalaman yang mereka alami secara langsung. Kemudian, Twoney Fosnot menjelaskan bahwa pembelajaran konstruktivisme berlandaskan pada beberapa prinsip,

yaitu pengetahuan baru dibangun berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki individu, proses belajar melibatkan penemuan ide-ide baru, serta terjadinya peninjauan kembali terhadap pemahaman sebelumnya sehingga peserta didik dapat membentuk konsep yang lebih baik. Dengan demikian, belajar dipandang sebagai proses aktif dalam mengembangkan dan merekonstruksi pengetahuan.

Menurut Wray dan Lewis, terdapat empat prinsip penting dalam konstruktivisme. Pertama, peserta didik perlu memiliki pengetahuan dasar yang cukup dan mampu menghubungkannya dengan informasi baru. Kedua, interaksi sosial dan diskusi kelompok memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Ketiga, konteks pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pengalaman peserta didik karena apa yang dianggap relevan oleh guru belum tentu relevan bagi peserta didik. Keempat, peserta didik perlu mengembangkan kesadaran terhadap cara berpikir dan proses belajarnya sendiri.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sering disebut dengan istilah “mengajar” yang berasal dari kata “ajar” yang memiliki makna arahan atau petunjuk yang diberikan kepada seseorang agar dipahami dan diikuti. Setelah mendapat imbuhan awalan “pe” dan akhiran “an” kata tersebut dan transportasi menjadi “pembelajaran” yang mengandung pengertian sebagai suatu proses tindakan atau metode dalam mengajar yang bertujuan agar peserta motivasi untuk belajar. Secara substansial, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam sebuah lingkungan pembelajaran tertentu (Astri Azani et al., 2024).

Pembelajaran merupakan perubahan yang terjadi pada aspek pengetahuan tingkah laku dan sikap seseorang yang didalamnya melibatkan proses komunikasi. Komunikasi memegang peranan utama dalam proses pembelajaran karena berfungsi dalam membangun relasi dan menciptakan suasana belajar yang kondusif positif serta mendukung terjalinnya interaksi antara pendidik dan peserta didik (Maharani et al., 2025). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 20, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, menurut (Faizah & Kamal, 2024) terdapat lima bentuk interaksi yang dapat terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, antara lain:

- a) Interaksi yang terjalin antara pendidik dengan peserta didik.
- b) Interaksi yang terjadi di antara sesama peserta didik atau teman sebaya.
- c) Interaksi antara peserta didik dengan berbagai narasumber.
- d) Interaksi yang melibatkan peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar yang dirancang secara khusus.
- e) Interaksi yang melibatkan peserta didik dan pendidik dengan lingkungan alam maupun lingkungan sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang berlangsung secara terencana antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan komunikasi, keterlibatan aktif, serta perubahan individu pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang dirancang

untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

b. Model Pembelajaran

Secara etimologis, kata “model” merujuk pada bentuk, pola, atau gaya dari sesuatu yang telah dirancang, dibuat, atau dihasilkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “model” memiliki arti sebagai pola, contoh, atau pedoman dari sesuatu yang telah dibuat atau diproduksi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model ini adalah suatu rujukan atau dasar yang dapat dijadikan sebagai contoh dalam melakukan atau melaksanakan suatu hal yang akan dihasilkan agar pada prosesnya berjalan lebih terstruktur.

Model pembelajaran pada hakikatnya digunakan sebagai panduan atau rujukan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam implementasinya, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman utama yang menentukan cara penyampaian materi, pola interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta bagaimana pemanfaatan berbagai sumber daya. Model pembelajaran ini merupakan tahap awal dalam merancang kerangka konseptual yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran dinilai berhasil jika peserta didik mengalami perkembangan pada proses pembelajaran. Kemajuan atau perkembangan tersebut mencakup aspek intelektual, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akan tetapi, jika keempat aspek tersebut belum dapat dipahami oleh peserta didik secara optimal artinya perlu dilakukan evaluasi untuk menetapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini penting dilakukan agar terciptanya pembelajaran yang berkualitas demi menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang (Maharani et al., 2025). Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam mengatur dan melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan secara terarah dan sistematis. Model pembelajaran membantu guru

dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran, cara penyampaian materi, serta bentuk interaksi yang sesuai antara pendidik dan peserta didik.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya merupakan komponen yang ada di dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki peran penting dalam membantu guru untuk menyampaikan materi dengan lebih mudah serta membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik (Fadillah, 2020). Melalui media, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, guru dapat memvisualisasikan suatu konsep yang abstrak agar dapat dilihat dan dipahami langsung oleh peserta didik di mana media ini membantu mereka dalam berkonsentrasi dan partisipasi aktif dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, penting untuk diingat bahwa pemilihan media juga bergantung pada guru yang kompeten sehingga dapat mengintegrasikan media pembelajaran dengan metode pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sarana pendukung yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna karena dapat membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam

memilih dan mengintegrasikannya sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik.

d. Pendekatan Pembelajaran

Pengertian pendekatan dapat dipahami dalam dua makna. Pertama, pendekatan diartikan sebagai cara memandang fenomena sosial dan budaya. Dalam hal ini, pendekatan berfungsi sebagai paradigma, sedangkan apabila dimaknai sebagai cara memandang, maka pendekatan berperan sebagai perspektif atau sudut pandang tertentu. Berkaitan dengan hal ini, ketika mengkaji islam dalam perspektif sosiologis, hal tersebut memiliki arti yang sama dengan mempelajari islam menggunakan disiplin ilmu sosiologi. Dampaknya, pendekatan ini memanfaatkan teori dari berbagai disiplin ilmu yang digunakan sebagai dasar pendekatannya (Harisnur & Suriana, 2022). Jadi dapat disimpulkan bahwa, pendekatan ini merupakan cara pandang yang memuat serangkaian asumsi untuk menentukan arah.

Pendekatan dipahami sebagai landasan guru dalam memilih model, metode, strategi, dan teknik yang akan digunakan dalam mengajar. Pendekatan dalam pembelajaran ini umumnya ada 2 yaitu *teacher-centered* (berpusat pada guru) *student-centered* atau berpusat pada peserta didik. Keduanya memiliki ciri khas tersendiri, di mana dalam *teacher-centered* artinya guru sebagai sumber utama dalam belajar, pendekatan ini biasanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah secara langsung di kelas. Sedangkan, untuk pendekatan *student-centered* menekankan pada partisipasi aktif peserta didik dalam belajar, mereka bebas dalam mengekspresikan pendapatnya dan menggunakan sumber belajar yang beragam. Pada pendekatan ini, guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing bukan lagi sebagai sumber utama dalam penyampaian informasi, sehingga metode yang cocok digunakan yaitu dengan diskusi, *Project-Based Learning* (PjBL), studi kasus, dan *problem solving* (pemecahan masalah).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan guru untuk menentukan arah, tujuan, serta langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan. Pendekatan pembelajaran menjadi dasar bagi pendidik dalam memilih model, metode, dan strategi yang tepat dan sesuai agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

e. Pendekatan *Deep Learning*

Deep learning merupakan pendekatan yang menekankan pada penguasaan konsep secara mendalam, kemampuan mengaitkan berbagai informasi dengan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, kemudian mengimplementasikan konsep tersebut ke dalam situasi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Mandasari et al., 2025). *Deep learning* berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep secara menyeluruh, membangun makna, serta menghubungkan berbagai pengetahuan yang dimiliki (Siregar et al., 2026). Menurut Fullan dan Langworthy dalam (Anwar, 2017) pembelajaran mendalam merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan kekuatan kemitraan baru untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui proses menemukan dan menguasai pengetahuan yang telah ada maupun dengan menerapkan pengetahuan baru dalam kehidupan nyata.

Deep learning menurut (Rahmat & Aripin, 2025) merupakan salah satu cabang dari *machine learning* yang menitikberatkan pada pemanfaatan jaringan syaraf tiruan dengan banyak lapisan (*deep layers*) untuk mengolah, menganalisis, dan menafsirkan data yang bersifat kompleks. pendekatan ini dikembangkan dengan meniru mekanisme kerja otak manusia dalam menggali pola dan

menyesuaikan berbagai permasalahan berdasarkan data yang telah tersedia.

Deep learning atau pembelajaran mendalam adalah pendekatan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang berfokus pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik memproses informasi yang telah mereka dapatkan secara kritis, di mana mereka melakukan analisis terhadap suatu masalah dan mencari solusi berdasarkan data dan informasi yang ada. Pendekatan ini mendorong siswa untuk membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai kondisi dan situasi yang berbeda. Dengan demikian, pembelajaran mendalam ini tidak hanya mempersiapkan siswa dalam menghadapi ujian akademik, tetapi juga memberikan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di dunia nyata (Fitriani & Santiani, 25 C.E.).

3. Konsep Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan yang menerapkan prinsip, metode, dan elemen permainan untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks non-permainan. Pendekatan ini dirancang untuk mendorong individu menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan menjadikan media atau proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Fajar Ayu et al., 2024). Sedangkan menurut Heger dalam (Dwanda Putra et al., 2024) gamifikasi ini memanfaatkan unsur serta teknik dari berbagai disiplin, seperti permainan, ilmu perilaku, dan teori motivasi untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep dasar dan mengembangkannya menjadi pemahaman yang lebih komprehensif. Pendekatan ini mampu meningkatkan antusiasme siswa karena proses pembelajaran dikemas dengan nuansa yang menyerupai aktivitas bermain *game* yang menyenangkan namun tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran. Menurut Serious dalam (Praptomo et al., 2022) gamifikasi merupakan

suatu pendekatan yang menerapkan unsur serta mekanisme permainan ke dalam situasi non-permainan dengan tujuan meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan seseorang pada suatu aktivitas.

Menurut Abril & Gimenez-Fernandez dalam (Vhalery et al., 2024) gamifikasi merupakan suatu proses yang mengubah berbagai aktivitas, sistem, layanan, produk, maupun struktur organisasi menjadi bentuk yang berbeda dengan menghadirkan pengalaman positif melalui penerapan unsur-unsur permainan yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku serta proses kognitif individu. Gamifikasi mendorong terciptanya inovasi dalam pembelajaran, sehingga guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak positif terhadap hasil belajar (Azizah et al., 2025). Gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik. Berbagai inovasi telah dilakukan melalui pengembangan permainan edukatif serta integrasinya ke dalam kurikulum (Dwanda Putra et al., 2024). Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui pemberian stimulus berupa elemen-elemen permainan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi dan keterlibatan tersebut berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain itu, penerapan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik serta meningkatkan prestasi akademik mereka. Aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan tantangan dan unsur kompetitif melalui penerapan permainan mampu meningkatkan fokus peserta didik serta mendorong mereka untuk berani menghadapi berbagai tantangan (Agustina et al., 2024). Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar

peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik. Melalui gamifikasi, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar mereka (Azwah et al., 2025). Sailer dan Hommer dalam (Zebua et al., 2024) mengungkapkan bahwa gamifikasi tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan serta pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Efektivitas gamifikasi semakin tinggi apabila elemen kompetisi dan kolaborasi diterapkan secara tepat dan terencana dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan sebuah pendekatan yang mengintegrasikan unsur, prinsip, dan mekanisme dalam permainan dalam menyelesaikan permasalahan non-permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif individu pada suatu aktivitas sehingga menimbulkan perubahan perilaku yang positif. Penerapan gamifikasi yang tepat ke dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan rasa keingintahuan peserta didik. Permainan yang dirancang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga akan membantu dalam penyampaian informasi yang lebih interaktif dan menarik. Penerapan gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga dapat mendukung pengembangan kemampuan kognitif, keterampilan, perubahan perilaku positif, efektivitas pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik.

b. Prinsip Gamifikasi

Michelle Schwartz dalam (Ariani, 2020) menyatakan bahwa ada empat prinsip utama dalam gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran, prinsip-prinsip tersebut antara lain:

1) Kebebasan untuk gagal

Prinsip ini menekankan bahwa gamifikasi perlu dirancang dengan perbedaan kecepatan belajar dan kemampuan peserta didik. Dalam hal ini, tingkat risiko dalam permainan disesuaikan dan peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba kembali melalui mekanisme seperti pemberian “nyawa” tambahan. Dengan demikian, peserta didik tidak lagi merasa takut untuk melakukan kesalahan, justru hal ini mendorong mereka untuk lebih baik lagi kedepannya.

2) Umpan balik (*feedback*)

Prinsip ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh penghargaan atau tanggapan setelah menyelesaikan suatu tantangan atau tugas yang diberikan. Gamifikasi dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memberikan umpan balik yang terarah dan cepat.

3) Kemajuan

Pada prinsip ini, pembagian permainan ke dalam beberapa level, memungkinkan mereka untuk melihat pencapaian yang telah diraih, sekaligus mempraktekan kembali pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh pada level sebelumnya. Pada level akhir, peserta didik biasanya ditantang untuk mengintegrasikan seluruh kompetensi yang telah dikuasai guna menyelesaikan tantangan yang diberikan.

4) Alur cerita

Prinsip ini menekankan pada pentingnya narasi yang menarik dalam sebuah permainan. Materi pembelajaran

disusun dalam bentuk cerita yang mendorong peserta didik berperan aktif sebagai bagian dari alur tersebut.

c. Manfaat Gamifikasi

Menurut kurdi dalam (Ananda et al., 2024) gamifikasi memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Tingginya motivasi, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dengan menghadirkan tantangan yang mendorong rasa pencapaian dan kepuasan pribadi.
- 2) Meningkatnya keterlibatan, elemen seperti misi, level, dan pencapaian dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar karena terjadi interaksi antar peserta didik sekaligus mendorong komunitas belajar dengan minat dan tujuan yang sama.
- 3) Pengembangan keterampilan, gamifikasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan berbagai keterampilan melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang seperti permainan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, kerja sama, serta pemecahan masalah.
- 4) Peningkatan kinerja, peserta didik dapat memotivasi diri untuk mencapai target pembelajaran yang ditetapkan melalui tantangan yang diberikan. Hal ini mendorong peserta didik dalam meningkatkan kinerja belajar yang berkelanjutan.
- 5) Peningkatan retensi informasi, penggunaan cerita dan tantangan dalam gamifikasi memuat materi lebih mudah dipahami dan diingat sehingga informasi yang diperoleh dapat berkelanjutan.
- 6) Peningkatan keterlibatan pengguna, melalui kompetensi dan aktivitas kelompok, gamifikasi ini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang dinamis.

- 7) Perubahan perilaku, penerapan gamifikasi mendorong terbentuknya perilaku belajar yang positif dan konsisten melalui pembiasaan yang dibangun dalam sistem permainan.
- 8) Inovasi dan kreativitas, gamifikasi memberikan ruang bagi peserta didik dalam berpikir kreatif untuk menghasilkan solusi baru melalui tantangan dalam permainan. Hal ini akan menstimulasi mereka untuk bereksplorasi dan berkolaborasi.
- 9) Analisis dan keputusan, data hasil pencapaian dalam gamifikasi dapat digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran ke depannya dan pengambilan keputusan yang lebih tepat.
- 10) Dukungan teknologi, gamifikasi juga membantu peserta didik dalam beradaptasi pada kemajuan teknologi dan perkembangan zaman melalui pembelajaran yang menyenangkan.

4. Media Interacty

a. Pengertian Media Interacty

Menurut San dalam (Luqman Afandi & Chayatun Machsunah, 2025) *Interacty* merupakan *platform* berbasis situs web yang menyediakan layanan pembuatan konten pembelajaran interaktif. *Platform* ini dilengkapi dengan beragam *template* adaptif yang dirancang untuk meningkatkan keterkaitan serta menumbuhkan jiwa kompetitif positif pada peserta didik.

Pemanfaatan media berbasis web menawarkan transformasi penyampaian materi yang lebih dinamis dan interaktif jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Melalui berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, hingga cerita berbasis visual (*photo stories*) lingkungan belajar dapat dikondisikan menjadi lebih menarik dan akomodatif terhadap prinsip *self-paced learning*, yakni keleluasaan peserta didik dalam mengatur ritme serta waktu

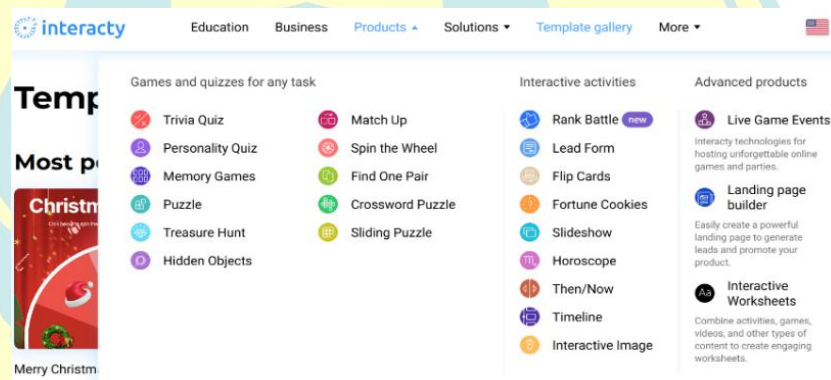
belajar secara mandiri. Selain dimanfaatkan sebagai instrumen pembelajaran dan strategi gamifikasi, *platform* ini juga memiliki fungsi yang luas untuk kebutuhan promosi bisnis (Nurandiyani, 2025). *Interacty* ini dapat digunakan sebagai media yang memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. *Interacty* menyediakan banyak *template* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga materi yang disampaikan oleh guru lebih dinamis dan mudah dipahami.

Sebagai *platform* digital berbasis web, *Interacty* hadir sebagai media inovatif yang dapat digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran interaktif demi meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Melalui berbagai fitur yang tersedia, media ini memungkinkan guru untuk mendesain ulang permainan sesuai dengan kebutuhan dengan cara menambahkan gambar, audio, dan video serta menggabungkan beberapa blok permainan yang tersedia untuk melakukan simulasi atau permainan dalam pembelajaran. Implementasi media ini secara langsung mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, aktif, dan eksploratif.

b. *Template Media Interacty*

Interacty merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. *Interacty* menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk membuat proyek atau menggunakan *template* sebagai sarana pendukung pembelajaran dalam penyajian materi secara visual dan dinamis. Menurut (Habeahan et al., 2024) fitur gamifikasi seperti kuis interaktif, peta konsep, infografis, simulasi percakapan, dan permainan edukatif terbukti efektif mengoptimalkan motivasi serta keterlibatan siswa. Sebagai

contoh, kuis interaktif (*trivia quiz*) yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sedangkan fitur simulasi mempermudah siswa untuk mempraktikkan keterampilan berkomunikasi dengan situasi yang relevan. Lebih lanjut, *platform* ini juga menyediakan ruang kolaboratif melalui forum diskusi atau saluran komunikasi instan yang mampu memperkaya interaksi sosial dan betukar ide gagasan antarsiswa. Hal ini didukung oleh aksesibilitas yang fleksibel mealui komputer ataupun *smartphone* sehingga media ini mampu mengatasi keterbatasan tempat dan waktu dalam kegiatan pembelajaran.



Sumber: Web Interacty

Gambar 2.1 Template Interacty

Berikut adalah masing-masing *template* yang terdapat dalam web *Interacty*:

1. *Trivia Quiz*, kuis interaktif berbasis pertanyaan yang disajikan dalam berbagai bentuk soal. Soal yang disajikan pada *template* ini biasanya berbentuk pilihan ganda, benar salah, atau jawaban singkat.
2. *Personality quiz*, bertujuan untuk mengelompokkan peserta didik berdasarkan karakteristik, kecenderungan, atau preferensi tertentu. *Template* ini dapat digunakan untuk kegiatan refleksi, apersepsi, maupun asesmen diagnostik awal pembelajaran.

3. *Memory Games*, *template* ini menekankan pada kemampuan mengingat melalui aktivitas mencocokkan kartu dengan informasi yang disajikan. *Template* ini melatih konsentrasi, daya ingat, dan kecepatan berpikir peserta didik melalui pengulangan informasi secara visual dan interaktif.
4. *Puzzle*, *template* ini memungkinkan peserta didik untuk menyusun potongan informasi atau gambar menjadi satu kesatuan yang utuh.
5. *Treasure Hunt*, *template* ini berbasis penelusuran yang mengharuskan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan atau petunjuk secara berurutan.
6. *Hidden Objects*, merupakan *template* permainan visual yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan objek tertentu dalam sebuah gambar. *Template* ini melatih ketelitian, fokus, dan kemampuan observasi dalam meningkatkan perhatian peserta didik terhadap detail visual.
7. *Match up*, permainan mencocokkan kedua elemen yang saling terkait. Fitur ini dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep secara sistematis.
8. *Spin the wheel*, permainan roda berputar yang menghasilkan pertanyaan atau aktivitas secara acak, biasanya digunakan pada kegiatan *ice breaking*.
9. *Find one pair*, permainan sederhana yang menuntut peserta didik untuk menemukan satu pasangan informasi yang benar.
10. *Crossword puzzle*, memungkinkan peserta didik untuk mengisi jawaban sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

11. *Sliding puzzle*, merupakan konsep permainan yang memungkinkan peserta didik untuk menyusun potongan gambar secara acak menjadi gambar utuh.
12. *Flip cards, template* kartu interaktif dengan dua sisi yang menampilkan informasi secara bertahap yang digunakan untuk membantu peserta didik mengingat konsep atau informasi penting secara cepat.
13. *Fortune cookies*, menampilkan pesan atau informasi acak yang dapat digunakan setelah peserta didik menyelesaikan suatu aktivitas, digunakan sebagai apresiasi, refleksi, atau *rewards*.
14. *Slideshow*, penyajian materi dalam bentuk tayangan visual yang terstruktur.
15. *Then/now*, menyajikan perbandingan dua kondisi atau waktu yang berbeda secara visual untuk memahami perubahan dan perkembangan dari suatu fenomena.
16. *Timeline*, dapat digunakan untuk penyajian informasi secara kronologis berurutan waktu yang dapat membantu siswa dalam memahami alur peristiwa secara sistematis.

Interacty juga dilengkapi dengan fitur *report* atau laporan hasil kerja yang dapat digunakan untuk melihat hasil belajar yang didapatkan peserta didik, Fitur ini memungkinkan guru untuk memantau aktivitas, jumlah percobaan, dan skor yang didapatkan peserta didik secara *real time*. *Template* yang disediakan dalam *Interacty* juga memudahkan guru untuk membuat aktivitas secara lebih cepat tanpa harus mendesain ulang dari awal sehingga menciptakan pembelajaran yang efisien.

c. Keunggulan dan kelemahan *Interacty*

Menurut (Wirahyuni et al., 2025), Media *Interacty* ini memiliki sejumlah keunggulan sekaligus tantangan dalam

implementasinya sebagai media pembelajaran interaktif. Di satu sisi, *platform* ini memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui konten yang dinamis (*engaging*), pemanfaatan instrumen seperti kuis, permainan edukatif, dan simulasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan membantu siswa untuk berpartisipasi aktif.
2. Menyesuaikan kebutuhan belajar, guru diberi kebebasan untuk mengubah dan menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan menggunakan *template* yang tersedia atau kreasi dari guru.
3. Tampilan menarik, media ini menyediakan *template* dengan gaya dan karakter masing-masing sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami.
4. Fleksibel waktu dan tempat, *platform* ini mendukung pembelajaran jarak jauh sehingga mudah diakses di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas oleh waktu dan tempat, asal memiliki koneksi internet di perangkat manapun baik *handphone*, laptop, tablet, maupun komputer.
5. Fitur analitik (*report*), memungkinkan guru untuk melihat dan memantau perkembangan belajar peserta didik secara *real time* serta memberikan evaluasi efektivitas konten pembelajaran yang telah diberikan.

Meskipun demikian, *Interacty* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

1. Kendala perangkat dan koneksi internet yang stabil, tidak semua siswa memiliki perangkat dan internet yang stabil sehingga web ini tidak bisa langsung dipakai oleh semua orang.
2. Adaptasi penggunaan, bagi orang yang jarang menggunakan aplikasi dan kurang familiar, akan membutuhkan waktu dan

proses belajar sampai benar-benar lancar dalam menggunakan fitur-fitur di web *Interacty*.

3. Fitur lanjutan berbayar/premium, beberapa *template*, penyisipan media resolusi tinggi, dan penyimpanan berskala besar tidak disajikan gratis. Sekolah atau instansi dengan anggaran terbatas mungkin keberatan jika harus membayar biaya berlangganan.
4. Keamanan privasi, karena *platform* ini berbasis *online* kebocoran data pribadi pengguna mungkin dapat terjadi. Sehingga disarankan bagi pengguna untuk selalu berhati-hati bila diminta memberikan informasi pribadi.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan landasan yang digunakan untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik. Di mana hal ini dapat dijadikan sebagai kunci dalam merancang desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif dengan adanya keselarasan antara materi yang akan dipelajari peserta didik dengan cara penilaian yang diterapkan. Sebagai produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai mampu menunjukkan apa yang telah diketahui dan dikembangkan oleh peserta didik (C Motos, 2022). Sedangkan menurut Novita dalam (Ga et al., 2022) hasil belajar merupakan sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik yang diperoleh melalui nilai-nilai yang didapatkan selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu prestasi yang dicapai oleh peserta didik disertai dengan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk nilai, huruf, atau kalimat (Ga et al., 2022).

Hasil belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran karena melalui hasil belajar, guru dapat memahami dan mengetahui apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Ga et al., 2022). Hasil belajar adalah suatu proses

penentuan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang sedang dipelajari dan dipahami. Pada umumnya, hasil belajar menunjukkan tingkat pencapaian kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan menjadi salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran (Sumarni & Supriyanto Manurung, 2023). Hasil belajar adalah proses nyata di mana peserta didik memperoleh kemampuan belajar dan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar dapat diamati melalui pencapaian pengetahuan pada mata pelajaran yang telah ditempuh oleh peserta didik (Sumarni & Supriyanto Manurung, 2023). Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi akademis yang diraih oleh peserta didik melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang menunjang pencapaian hasil belajar tersebut. Perubahan perilaku individu yang diakibatkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, melainkan setiap proses belajar memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku pada domain tertentu dalam diri peserta didik, bergantung pada perubahan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan (Az-Zahra Andryannisa et al., 2023).

b. Hasil Belajar Taksonomi SOLO

Biggs dan Collis mengembangkan Taksonomi SOLO yang mengklasifikasikan pemahaman peserta didik menjadi lima tingkatan yaitu, *pre-structural*, *uni-struktural*, *multi-structural*, *relational*, dan *extended abstract*. Menurut Hasan dalam (Ghati, 2018) taksonomi SOLO digunakan untuk menjelaskan kemampuan

peserta didik dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda satu sama lain, hal ini dipengaruhi oleh perbedaan tingkat perkembangan kognitif masing-masing individu. Melalui taksonomi ini, perkembangan kognitif peserta didik diidentifikasi berdasarkan respons yang ditunjukkan ketika menghadapi suatu masalah. Penjelasan mengenai tingkatan dalam taksonomi SOLO di antaranya yaitu:

a) Tingkat Pra-Struktural (*Prestuctural*)

Tahap ini, peserta didik belum mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan, mereka hanya mampu mengenali satu fakta secara terpisah tanpa menunjukkan keterkaitan antar informasi (Erwinsyah, 2025). Hal ini dapat terjadi karena pemahaman yang dimiliki masih terbatas.

b) Tingkat Uni-Struktural (*Unistructural*)

Di tahap ini, peserta didik sudah mampu menyelesaikan soal atau permasalahan dengan memanfaatkan satu konsep dasar yang telah dipelajari, tetapi siswa belum menghubungkan ide-ide mereka. Jadi, tidak menunjukkan pemahaman tentang mengapa dan bagaimana sesuatu dapat bekerja.

c) Tingkat Multistruktural (*Multistructural*)

Pada tahap ini, peserta didik telah menggunakan beberapa informasi yang dipahami untuk menyelesaikan suatu permasalahan, namun informasi tersebut masih dipahami secara terpisah belum saling berkesinambungan dan contoh yang diberikan masih terbatas.

d) Tingkat Relasional (*Relational*)

Di tahap ini, peserta didik dapat memanfaatkan berbagai konsep, data, dan informasi yang dimiliki untuk kemudian dikaitkan pada sebuah teori yang relevan. Hal ini dapat membantu mereka untuk menemukan solusi atau menarik kesimpulan atas permasalahan tersebut.

e) Tingkat *Extend Abstract*

Tahap ini merupakan tahap akhir taksonomi SOLO, di mana pada tahap ini peserta didik telah mampu berpikir secara konseptual, mengembangkan pemahaman yang dimiliki, serta melakukan generalisasi terhadap suatu konsep. Kerangka ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bagi pendidik dalam menilai tingkat pemahaman peserta didik, tetapi juga menjadi acuan dalam mengembangkan kurikulum yang berorientasi pada hasil belajar yang dapat diukur secara sistematis.

 Prestructural I am not sure about...	 Unistructural I have one relevant idea about...	 Multistructural I have several ideas about...	 Relational I have several ideas... I can link them to the big picture	 Extended Abstract I have several ideas... I can link them to the big picture... I can find patterns in a new and different way
?	state describe	classify comment upon	explain analyse compare apply	theorise generalise reflect evaluate

Sumber: (Clements, 2018)

Gambar 2.2 Tahapan Taksonomi SOLO

Pemahaman peserta didik yang dimulai dari awal hingga ke tahap tinggi, dapat memberikan panduan yang jelas bagi pendidik dalam menyesuaikan strategi pembelajaran. Selain itu, taksonomi SOLO memungkinkan pemberian umpan balik yang lebih akurat kepada peserta didik mengenai posisi mereka dalam proses belajar. Pendekatan ini membantu mereka memahami langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari (Erwinsyah, 2025). Dengan demikian, dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka pendekatan *deep learning*, taksonomi SOLO ini sama-sama menekankan pada kualitas kedalaman pemahaman peserta didik, penerapan *deep learning* mendorong peserta didik untuk mencapai tingkat pemahaman *relational* dan *extended abstract* pada taksonomi SOLO, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan informasi secara konsep dan teori, tetapi pada kemampuan mengaitkan,

menggeneralisasikan, dan menerapkan pengetahuan secara bermakna.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu yang dibagi lagi menjadi dua yaitu fisik dan psikis. Faktor psikis meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar individu yaitu faktor sosial yang meliputi kondisi keluarga, guru dan metode mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial (Az-Zahra Andryannisa et al., 2023).

6. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Whipple dalam (Dwika Aresty & Suparno, 2023) keaktifan belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional dalam memperoleh hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama proses pembelajaran. Sehingga, hal ini dapat membawa perubahan bagi individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi yang terjadi antara satu individu dengan individu lain serta individu dengan lingkungan (Kristian et al., 2024).

Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengupayakan agar peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik kegiatan jasmani seperti latihan dan praktik, maupun aktivitas kerohanian seperti mengamati dan memecahkan permasalahan. Dalam proses pembelajaran, ketika peserta didik terlibat aktif, maka interaksi yang terjalin antara guru dan peserta didik akan tinggi. Hal ini akan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan peserta didik dapat

mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya (Dwi Rizkiani et al., 2023).

Menurut Hamzah dalam (Dwika Aresty & Suparno, 2023), pembelajaran dapat dikatakan aktif jika: 1) peserta didik dapat aktif dalam menggali informasi, mengajukan pertanyaan, aktif menyampaikan informasi, serta mampu menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari; 2) terjadinya interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung; 3) adanya ruang dan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan refleksi dan menilai hasil karyanya sendiri; 4) untuk mendukung proses pembelajaran, berbagai sumber belajar dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah kemampuan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik aktif secara jasmani maupun rohani. Di mana hal ini dapat membantu peserta didik untuk mengoptimalkan seluruh aspek psikologis dan fisiologisnya dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Ketika kondisi fisik dan psikis seseorang baik, mereka akan lebih siap dan mudah untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan individu untuk belajar, berkonsentrasi, merespons stimulus dengan baik, serta memahami materi pembelajaran secara mendalam.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Paul B. Diedric dalam (Rokhanah et al., 2021), indikator keaktifan belajar dikategorikan berdasarkan jenis aktivitas siswa yang ditunjukkan selama proses pembelajaran, yaitu:

1. *Visual activities* seperti membaca, mengamati gambar, demonstrasi, percobaan, serta memperhatikan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities* meliputi, mengemukakan pendapat, merumuskan gagasan, bertanya, memberikan saran, berdiskusi, dan melakukan wawancara.

3. *Listening activities* seperti, mendengarkan penjelasan, percakapan, music, serta pidato.
4. *Writing activities* seperti, menulis cerita, karangan, laporan, menyalin, serta mengerjakan tes atau angket.
5. *Drawing activities* meliputi membuat gambar, peta, diagram, grafik, maupun pola.
6. *Motor activities* misalnya, membuat model atau konstruksi, memperbaiki, bermain, berkebun, memelihara hewan, serta melakukan percobaan.
7. *Mental activities* seperti, memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan, mengaitkan konsep, serta menanggapi.
8. *Emotional activities* misalnya, menunjukkan minat, senang, gembira, berani, gugup, tenang, dan rasa bosan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar

Dalam pembelajaran, keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang secara umum diklasifikasikan menjadi dua, meliputi faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal (dari dalam diri), biasanya meliputi tingkat kecerdasan, kondisi tubuh yang sehat, kesiapan dalam belajar, bakat yang dimiliki, serta pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Sedangkan, faktor eksternal (dari luar diri) mencakup, karakteristik bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami, lingkungan belajar yang kondusif, serta sarana prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran (Rokhanah et al., 2021). Faktor eksternal ini dibagi menjadi dua yaitu, lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial berkaitan dengan orang-orang yang berada di sekitar individu yang mempengaruhi aktivitas belajar seseorang, sedangkan lingkungan non-sosial berkaitan dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar, seperti, ruang kelas, kondisi cuaca, dan pengaturan waktu belajar.

Menurut Syah dalam (Dwika Aresty & Suparno, 2023). Aspek psikologis meliputi: 1) intelegensi (tingkat kecerdasan), semakin tinggi kemampuan intelegensinya maka semakin tinggi pula motivasi untuk belajar sehingga mereka terlibat aktif dalam pembelajaran; 2) sikap, setiap sikap positif yang dimiliki individu cenderung akan menunjukkan respons yang aktif, terutama jika terlibat dalam kegiatan komunikasi; 3) bakat, kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang akan mendukung pengembangan diri dalam mencapai hasil yang optimal; 4) minat, ketertarikan yang kuat terhadap suatu hal, akan mampu meningkatkan semangat belajar dan partisipasi dalam kegiatan belajar (Dwika Aresty & Suparno, 2023).

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	(Hamzah et al., 2025)	Penerapan PBL Berbantuan <i>Interacty</i> Crossword untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Penelitian ini menggunakan media yang sama yaitu <i>Interacty</i> dan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas.	Penelitian ini berfokus permainan <i>crossword Interacty</i> . Sementara, penelitian yang sekarang dan tidak berfokus pada <i>crossword</i> saja.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL (<i>Problem Based Learning</i>) dengan media <i>Interacty</i> secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi energi. Dimana ketuntasan hasil belajar meningkat dari 38,89% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II.
2.	(Luqman Afandi & Chayatun Machsunah, 2025)	Pengaruh Penerapan Media <i>Interacty.Me</i> terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Babat	Penelitian ini menggunakan media yang sama yaitu <i>Interacty</i>	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dan berfokus pada kemampuan berkomunikasi siswa SMP. Sementara penelitian yang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif (<i>Interacty</i>), kemampuan berkomunikasi siswa kelas VII

				sekarang menggunakan metode PTK dan berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa SMP.	SMP Muhammadiyah 1 Babat meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan pada uji statistik <i>paired sample t test</i> yang menunjukkan adanya pengaruh nilai <i>pre-angket</i> dan <i>post-angket</i> siswa kelas eksperimen.
3.	(Azmi et al., 2026)	Penerapan Media <i>Interacty</i> Berbasis <i>Deep Learning</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Ekosistem	Penelitian ini menggunakan media yang sama yaitu <i>Interacty</i> dan meneliti subjek yang sama yaitu siswa SMP.	Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kuantitatif sementara penelitian yang sekarang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media <i>Interacty</i> terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan skor rata-rata <i>pre-test</i> sebesar 60 dan pada <i>post-test</i> sebesar 90,2 yang ditunjukkan dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 dan hasil uji t berpasangan antara nilai <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i> sebesar ($p < 0,001$).
4.	(Ayu Widyastuti & Ginanjar, 2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 3 Semarang Tahun Ajaran 2021/2022	Penelitian ini menggunakan media digital dan berfokus pada peningkatan hasil belajar IPS siswa.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu quasi eksperimental. Semenatara penelitian sekaranag menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dan media yang digunakan adalah <i>Interacty</i> .	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada nilai rata rata posttest sebesar 89,21 lebih tinggi dibanding nilai rata-rata posttest kelas kontrol yang sebesar 64,81.

5.	(Pranoto, 2022)	Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di SDN Mojorejo 01 Kecamatan Junrejo Batu	Penelitian ini menggunakan metode PTK dan berfokus pada peningkatan hasil belajar IPS.	Penelitian ini menggunakan media PPT interaktif dan dilaksanakan di SD Sementara penelitian yang sekarang menggunakan media <i>Interacty</i> dan dilaksanakan di SMP.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negeri kepulauan/maritim dan pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi. Di mana peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,6%. Pada pra penelitian ke siklus I meningkat sebesar 25,0% dan peningkatan dari sebelum siklus ke siklus II sebesar 32,8%.
----	-----------------	---	--	---	---



Intelligentia - Dignitas