

PENGARUH PENDEKATAN DEEP LEARNING BERBANTUAN MEDIA KOSICA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP SIFAT CAHAYA SISWA KELAS V SD**Nila Nurul Ulya¹, Sukamto², Lina Putriyanti³**Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang ^{1,2,3}e-mail: nilanurululya02@gmail.com¹, sukamto@upgris.ac.id², linaputriyanti@upgris.ac.id³

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya motivasi siswa dalam belajar dan siswa kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak pada mata pelajaran IPAS kelas V sehingga diperlukan strategi pembelajaran sebagai solusi permasalahan tersebut yaitu pendekatan deep learning. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep sifat cahaya siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre eksperimen dengan desain one grup pretest posttest design. Teknik sampling menggunakan purposive sampling yang kemudian diperoleh kelas VA sebanyak 27 siswa sebagai sampel. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, dan soal. Kemudian dilakukan pengujian menggunakan SPSS 25. Analisis data meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji linieritas sedangkan uji hipotesis meliputi uji analisis deskriptif dan uji regresi linier sederhana. Uji deskriptif statistik menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata pretest dan posttest motivasi belajar sebesar 26,02% yang berarti H_a diterima, artinya terdapat pengaruh pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep sifat cahaya terhadap motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep juga mengalami peningkatan sebesar 31,08% yang berarti H_a diterima, artinya terdapat pengaruh pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA terhadap pemahaman konsep sifat cahaya. Kemudian uji regresi linier sederhana menghasilkan persamaan $y = 104.942 + -0,344x$ dengan nilai sig sebesar $0,348 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep sifat cahaya siswa kelas VA.

Kata Kunci: *Deep Learning, Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep***ABSTRACT**

This research is motivated by the difficulty of student motivation in learning and students have difficulty understanding abstract concepts in the subject of science class V so that a learning strategy is needed as a solution to the problem, namely the deep learning approach. This study aims to determine the effect of the deep learning approach assisted by KOSICA media on learning motivation and understanding of the concept of light properties of fifth grade elementary school students. This study uses a quantitative pre-experimental method with a one-group pretest posttest design. The sampling technique uses purposive sampling which then obtained class VA as many as 27 students as samples. Data collection uses observation sheets, questionnaires, and questions. Then testing is carried out using SPSS 25. Data analysis includes prerequisite tests and hypothesis tests. Prerequisite tests include normality tests and linearity tests while hypothesis tests include descriptive analysis tests and simple linear regression tests. The descriptive statistical test shows that there is an increase in the average pretest and posttest

of learning motivation by 26.02% which means H_a is accepted, meaning that there is an influence of the deep learning approach assisted by KOSICA media on learning motivation and understanding of the concept of the properties of light on students' learning motivation and understanding of the concept also increased by 31.08% which means H_a is accepted, meaning that there is an influence of the deep learning approach assisted by KOSICA media on understanding the concept of the properties of light. Then the simple linear regression test produces the equation $y = 104.942 + -0.344x$ with a sig value of $0.348 > 0.05$ which shows that learning motivation does not affect the understanding of the concept of the properties of light of class VA students.

Keywords: *Deep Learning, Learning Motivation, Conceptual Understanding*

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Sejalan dengan pendapat Hanifah et al., (2020:301) bahwa kualitas pendidikan dapat meningkat jika pelaksanaan pembelajarannya memiliki kualitas yang baik pula. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya dilihat dari tersampainya materi, tetapi dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Guru memiliki peran sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Guru harus merancang strategi yang tepat mulai dari penentuan pendekatan, model, metode, serta media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diperlukan kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang variatif dan berkualitas.

Pada mata pelajaran IPAS khususnya rumpun ilmu pengetahuan alam, terdapat beberapa materi yang bersifat abstrak seperti sifat cahaya yang menjadikan siswa mudah bosan jika hanya bisa membayangkan konsep. Akibatnya, mereka tidak termotivasi untuk belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut. Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa mulai dari menerima, benar-benar memahami lebih dalam suatu informasi bukan hanya menghafal serta dapat menerapkannya dalam situasi nyata.

Kondisi tersebut ditemukan di kelas VA SD Negeri Kalicari 02 Semarang seperti yang diungkapkan oleh guru kelas bahwa siswa kurang termotivasi jika hanya duduk di kursi atau dalam kata lain tidak terlibat aktif dalam proses belajar sehingga rentan menciptakan situasi yang tidak kondusif dan akhirnya tidak memahami konsep atau pun materi apalagi jika hanya dijelaskan melalui lisan terutama yang sifatnya abstrak.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan pendekatan deep learning. Pendekatan deep learning yang merupakan pendekatan bertujuan dalam pemahaman yang lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan dengan keterlibatan siswa. Menurut Ramadhan et al., (2025) pendekatan deep learning merupakan pendekatan yang dimana siswa tidak hanya menghafal, melainkan memahami lebih dalam mengenai suatu konsep serta mengaitkan dengan kehidupan nyata. Kelebihan pendekatan deep learning menurut Barus, *et al* (2023:4-5) diantaranya: (1) Meningkatkan pemahaman konseptual mendalam siswa, (2) Meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (4) Mendorong kreativitas dan inovasi.

Kemendiknasmen RI (2025) menyebutkan terdapat kerangka kerja dalam deep learning yang meliputi empat komponen, yaitu: dimensi profil lulusan, prinsip pembelajaran, pengalaman belajar, dan kerangka pembelajaran. Dimensi profil lulusan terdiri dari: (1) Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, (2) Kewargaan, (3) Penalaran kritis, (4)

Kreativitas, (5) Kolaborasi, (6) Kemandirian, (7) Kesehatan, (8) Komunikasi. Prinsip pendekatan deep learning terdiri dari: (1) *Mindfull learning*, (2) *Meaningfull learning*, (3) *Joyfull learning*. Pengalaman belajar terdiri dari: (1) Memahami, (2) Mengaplikasi, dan (3) Merefleksi. Kerangka pembelajaran dalam pendekatan deep learning terdiri dari: (1) Praktik pedagogis, (2) Kemitraan pembelajaran, (3) Lingkungan pembelajaran, (4) Pemanfaatan teknologi digital.

Dalam pelaksanaan pendekatan deep learning diperlukan aktivitas-aktivitas yang menarik dan melibatkan siswa agar dapat muncul atau meningkatkan motivasi belajarnya. Motivasi belajar ialah sesuatu yang dapat mendorong siswa untuk melaksanakan dan meningkatkan kegiatan belajar untuk meraih tujuan yang diperlukan (Lestari, 2025). Amalia et al., (2025:107) menyatakan terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa meliputi faktor internal (dari dalam diri) dan faktor eksternal (dari luar diri).

Hal pendukung lain agar pelaksanaan deep learning lebih maksimal yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Siswa sekolah dasar berada pada tahap memerlukan visualisasi untuk menyerap pemahaman konsep sehingga diperlukan media konkret yang bisa memvisualisasikan konsep tersebut. Media yang tepat untuk materi sifat cahaya yaitu KOSICA (Kotak Sifat Cahaya). KOSICA merupakan media konkret yang memuat beberapa alat dan bahan untuk membuktikan sifat-sifat cahaya. Dengan media KOSICA, siswa akan terlibat dalam pembuktian sifat cahaya melalui kegiatan percobaan sederhana. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong motivasi belajar siswa meningkat Putri, et al (2026). Hanifah (2020:445) menyatakan di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPA tidak sebatas pada pengucapan atau penghafalan, melainkan meliputi pengetahuan yang berbasis nyata dengan aktivitas pengamatan atau percobaan sehingga siswa dapat menemukan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman tersebut. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan siswa dengan menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman secara langsung.

Fitriyani et al, (2023:11) menyatakan media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dan efisien agar informasi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Asfiya & Widiyono (2025:857) bahwa tujuan adanya media yaitu agar siswa dapat memahami teori yang diajarkan oleh guru dan memberikan konsep lebih jelas dengan keterlibatan siswa secara langsung. Didukung oleh Cahyadi (2019:2) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah alat sebagai perantara atau penghubung untuk menyebar suatu pesan kepada siswa dengan tujuan merangsang pikiran dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep materi yang kemudian dalam diri siswa akan muncul motivasi selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis memberikan solusi dalam penelitian dengan judul "Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media KOSICA Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Sifat Cahaya Siswa Kelas V SD".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *pre experimental design* jenis *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat 3 tahapan pelaksanaan, yaitu: (1) pelaksanaan *pretest* (sebelum perlakuan), (2) Pemberian perlakuan, (3) Pelaksanaan *pretest* (setelah perlakuan). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA sedangkan variabel terikat yaitu motivasi belajar dan pemahaman

konsep. Namun, pada hipotesis 3 yang menjadi variabel bebas adalah motivasi belajar dan variabel terikat yaitu pemahaman konsep. Hipotesis ke-3 merupakan dampak pengiring pada hipotesis 1 dan 2.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5 dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling yaitu pengambilan sampel berdasarkan keputusan tertentu. Subjek penelitian ini adalah kelas VA sejumlah 27 siswa.

Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, keterlaksanaan pembelajaran, angket, dan soal. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar keterlaksanaan pendekatan deep learning, angket motivasi belajar, dan soal pemahaman konsep. Untuk angket motivasi belajar dan soal pemahaman konsep diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Sebelum angket dan soal digunakan, instrumen tersebut telah melewati tahap uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan uji bias menggunakan *Winstep*. Instrumen Angket motivasi belajar memuat indikator menurut Hamzah B Uno (2006:8): (1) Hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) Dorongan dan kebutuhan belajar, (3) Harapan dan cita-cita masa depan, (4) Penghargaan dalam belajar, (5) Aktivitas yang menarik, (6) Situasi belajar yang kondusif. Soal pemahaman konsep dengan indikator dari Kill Patrick diantaranya: (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) Mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, (3) Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep, (4) Menyajikan konsep dalam bentuk representasi IPA, (5) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, (6) Mengaplikasikan konsep atau pemecahan suatu masalah. Selain itu, dilakukan wawancara dan lembar keterlaksanaan pendekatan deep learning sebagai data pendukung.

Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis prasyarat yaitu uji normalitas dengan *Shapiro-wilk* dan uji linieritas. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji deskriptif statistik untuk mengetahui hasil antara sebelum dan setelah perlakuan dan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap pemahaman konsep sebagai variabel yang menjadi dampak pengiring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VA SD Negeri Kalicari 02 Semarang dengan jumlah sampel 27 siswa. Penelitian dilakukan dengan tahap *pretest* yaitu penyebaran angket motivasi belajar dan soal pemahaman konsep, perlakuan pembelajaran pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA, dan *posttest* berupa angket motivasi belajar dan soal pemahaman konsep.

Berdasarkan analisis menggunakan uji statistik deskriptif, dihasilkan nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest*. Dari hasil analisis, terlihat bahwa terdapat peningkatan antara sebelum dan setelah perlakuan pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai rata-rata	67,42	84,96
Nilai terendah	55,88	76,47
Nilai tertinggi	73,52	98,52

Data di atas menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26,02% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh positif pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA terhadap motivasi belajar siswa.

Sedangkan pada variabel pemahaman konsep dari hasil analisis, terlihat bahwa terdapat peningkatan antara sebelum dan setelah perlakuan pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pemahaman Konsep

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai rata-rata	57,78	75,74
Nilai terendah	15	90
Nilai tertinggi	45	95

Data di atas menunjukkan pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan sebesar 31,08% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh positif pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA terhadap pemahaman konsep sifat cahaya.

Untuk menjawab hipotesis ke-3 yaitu pengaruh motivasi belajar terhadap pemahaman konsep sifat cahaya, peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana yang sebelumnya sudah melewati tahap uji linieritas.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	104,942	30,655			3,423	0,002
	Motivasi belajar	-0,344	0,360	-0,188		-0,956	0,348

a. Dependent Variable: Pemahaman konsep

Dari uji regresi linier sederhana di atas, didapatkan persamaan $Y = 104.942 - 0,344X$. angka 104.942 merupakan angka konstan yang memiliki arti bahwa jika terdapat motivasi belajar (X) maka nilai konsisten pemahaman konsep (Y) yang dimiliki siswa adalah sebesar 104.942. Angka koefisien regresi diperoleh -0,344, angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat motivasi belajar maka pemahaman konsep akan menurun sebesar 344. Karena nilai koefisien regresi minus (-) atau menurun, maka dapat diartikan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep. Selain itu, dapat dilihat pada tabel *coefficients* didapatkan nilai sig sebesar $0,348 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep sifat cahaya siswa kelas VA.

Pembahasan

Pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan peningkatan sebesar 26,02%. Pelaksanaan pendekatan deep learning dengan 5 dimensi profil lulusan, prinsip, pengalaman belajar, dan kerangka pembelajaran yang diintegrasikan melalui aktivitas-aktivitas seperti *ice breaking*, percobaan sederhana menggunakan media KOSICA, kuis berbasis web *wordwall* dengan memberikan *reward* bagi yang menjawab dengan benar, dan menyanyikan lagu "macam sifat cahaya". Melalui aktivitas-aktivitas menarik dan melibatkan siswa inilah yang menjadi penyebab meningkatnya motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Agustina *et al.* (2025) yang menemukan hasil serupa bahwa terdapat pengaruh yang signifikan ditunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar setelah perlakuan dengan pendekatan deep learning.

Selain itu, skor tertinggi berada pada indikator penghargaan dalam belajar dan aktivitas menarik yang mana merupakan pengaruh dari faktor eksternal siswa. Upaya yang dilakukan peneliti dengan memberikan media KOSICA bersifat konkrit memiliki fungsi sebagai pemusat

fokus perhatian siswa, penggugah emosi dan motivasi siswa, pengaktif respon siswa (Parraga et al., 2022:16).

Pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA berpengaruh terhadap pemahaman konsep sifat cahaya dengan peningkatan sebesar 31,08%. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Agnes Katrina, Rizka Fitria Syabila, Iwan Martua Simbolon, Rafael Tampubolon, dan Budi Halomoan Siregar (2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan deep learning berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep. Pelaksanaan pendekatan deep learning dengan mengintegrasikan 5 dimensi profil lulusan, prinsip, pengalaman belajar, dan kerangka pembelajaran yang diintegrasikan melalui aktivitas-aktivitas seperti percobaan sederhana menggunakan media KOSICA. Parraga et al., (2022:16) menyatakan bahwa salah satu fungsi media ialah sebagai penyama persepsi. Artinya, media dapat mewakili materi yang bersifat abstrak ke dalam sifat konkrit. Dengan media konkrit KOSICA, siswa dapat melihat secara visual sehingga tidak kesulitan memahami

Melalui aktivitas menarik yaitu percobaan sederhana untuk membuktikan sifat-sifat cahaya menggunakan media KOSICA inilah yang menjadikan pemahaman konsep siswa dapat meningkat karena mereka terlibat secara langsung mulai dari mengamati, menganalisis, hingga menyimpulkan hasil percobaan bersama dengan kelompoknya. Selain itu, dalam penggunaan media KOSICA juga memuat beberapa permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan sifat cahaya agar relevan dengan pengalaman dan kehidupan nyata siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya sekedar mengetahui apa saja sifat-sifat cahaya, melainkan memahami lebih dalam mengenai prosesnya dan bagaimana bisa terjadi. Hal ini sejalan dengan teori belajar Lev Vygotsky (dalam Nurjamilah, et al. 2025) yang menekankan siswa untuk membangun, mengeksplor, dan memperoleh pemahamannya melalui aktivitas secara langsung dengan interaksi sosial.

Motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep sifat cahaya. Hal ini dilihat berdasarkan nilai *posttest* yang dihasilkan yaitu lebih banyak siswa yang hasil nilai pemahaman konsepnya lebih rendah dibandingkan dengan hasil motivasi belajarnya. Artinya, tinggi rendahnya motivasi belajar siswa belum tentu mempengaruhi pemahaman konsep. Selain itu, ditemukan beberapa siswa yang meskipun motivasi belajarnya tinggi, namun nilai mereka masih belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan jika pemahaman mereka tidak dipengaruhi motivasi terutama dari eksternal. Sebaliknya, siswa yang motivasinya rendah tetapi dengan adanya media KOSICA menjadi paham terhadap konsep maka nilai pemahaman konsepnya dapat meningkat. Hasil yang serupa juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Zuleni dan Marfilinda (2022) dengan hasil yakni motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep.

Jika dilihat dari hasil *posttest* angket motivasi belajar, indikator dengan skor paling rendah adalah dorongan dan kebutuhan belajar yang termasuk dalam indikator motivasi belajar internal. Terlihat bahwa inisiatif siswa dalam belajar masih banyak yang tergolong belum cukup tinggi seperti belajar tanpa disuruh orang tua dan mempelajari kembali materi yang telah diajarkan guru (Ahmad et al., 2022; Anwar & Manurung, 2023; Salmah et al., 2020; Sulthoniyah et al., 2022). Pernyataan tersebut merupakan indikator motivasi belajar siswa bersumber dari internal mereka. Faktor internal dalam diri siswa tersebut belum tentu mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Hal tersebut karena pemahaman konsep siswa lebih banyak dibangun melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran di kelas, seperti aktivitas percobaan sederhana menggunakan media KOSICA, diskusi kelompok, dan menyanyikan lagu sifat cahaya (Halmuniati et al., 2023; Putri et al., 2020; Santhalia &

Sampebatu, 2020; Sari et al., 2024; Syahfira et al., 2021). Dengan demikian, siswa tetap dapat memahami konsep sifat cahaya meskipun dorongan dan kebutuhan belajar dalam diri siswa belum optimal. Dalam hal ini, yang lebih mendominasi untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah dari faktor eksternal.

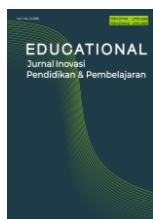
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan strategi dalam pembelajaran dengan memilih desain pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Upaya tersebut sebagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga peningkatan lebih banyak dipengaruhi dari beberapa hal di luar diri mereka. Jika dilihat dari hasil *posttest*, indikator paling dominan dengan skor cukup tinggi yaitu pada indikator penghargaan dalam belajar. Terlihat pada aktivitas kuis, peneliti memberikan pujian sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang menjawab kuis dengan benar. Apresiasi juga diberikan dari teman-teman lain. Meskipun motivasi lebih dominan dipengaruhi faktor eksternal, namun belum dapat menjamin peningkatan pemahaman konsep mereka. Temuan ini berhubungan dengan pendapat oleh Amalia, et al., (2025:107) bahwa faktor internal maupun eksternal dapat mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran dengan pendekatan deep learning berbantuan media KOSICA di kelas V SD Negeri Kalicari 02 Semarang berpengaruh terhadap motivasi belajar dengan peningkatan 26,02% dan pemahaman konsep sebesar 31,08%. Peningkatan tersebut mengintegrasikan 4 kerangka pembelajaran deep learning dengan aktivitas-aktivitas menarik, menyenangkan, dan dapat membuat siswa memahami konsep lebih dalam. Kehadiran media konkret KOSICA juga sangat mempengaruhi dalam pemahaman konsep siswa. Selain itu, dalam konsep ini juga dihubungkan dengan peristiwa nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga relevan dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, peran guru dalam kompetensi pedagogis sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, dan efektif. Dalam penelitian ini, peneliti belum menemukan pengaruh dari motivasi belajar terhadap pemahaman konsep siswa dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,348 > 0,05$. Hal ini berarti motivasi belajar bukan menjadi faktor utama yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. N. A., Latipah, S., Wibisana, E., & Nissa, S. A. (2022). Addiction Relationship To Online Game Student Learning Motivation In High School. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.31000/jiki.v2i2.5701>
- Amalia, S., Ginting, F. B., Amanda, M. D., & HP, H. (2025). Pengaruh pembelajaran deep learning terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 SDS Muhammadiyah 01 Binjai. *JUMI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 103–113. <https://doi.org/10.55681/jumi.v1i1.154>
- Anwar, K., & Manurung, A. S. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Daring Di MI Tarbiyatussa'adah. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 8221–8230. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i6.3486>
- Asfiya, M., & Widiyono, A. (2025). Pengaruh model ekspositori berbasis media kotak sifat cahaya terhadap keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas V SD Negeri 2 Terkesi. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 854–862. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11158>
- Basit, A., Isyuniandri, D., Supriyanto, Adawiyah, R., Gabylia, E. M., Kirani, C., & Alim, M. A. F. (2025). Deep learning berbasis Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Prosiding Seminar Nasional Sosial Sains*, 4(3), 45–53. <https://doi.org/10.25273/senassdra.v4i3.3421>



- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar teori dan prosedur*. Laksita Indonesia.
- Fitriyani, A., Putriyanti, L., & Rofian. (2023). Kepraktisan media monopoli puisi (MONOPUS) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Prosiding Semnas PGSD*, 4(1), 9–19. <https://doi.org/10.26877/sendika.v4i1.4334>
- Halmuniati, H., Aniati, A., Asshagab, S. M., Wui, L., & Ute, N. (2023). Pengaruh Media Fotonovela Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Minat Dan Penguasaan Konsep IPA Fisika. *KULIDAWA*, 4(2), 59. <https://doi.org/10.31332/Kd.V4i2.7100>
- Hanifah, A., Mudzanatun, & Sukanto. (2020). Keefektifan model pembelajaran Group Investigation berbantu media puzzle board terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 445–453. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29244>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam: Menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lestari, D. D. (2025). *Pengaruh penggunaan media digital Wordwall terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas PGRI Semarang.
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 185–196. <https://doi.org/10.56916/pediaqu.v4i4.3075>
- Parraga, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Putri, A. H., Sutrisno, S., & Chandra, D. T. (2020). Efektivitas Pendekatan Multirepresentasi Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA Pada Materi Gaya Dan Gerak. *Journal Of Natural Science And Integration*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24014/Jnsi.V3i2.9400>
- Putri, M. I. N., Mooduto, Y. S., Masaong, A. K., & Isa, A. H. (2026). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(3), 1492–1504. <https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.10516>
- Ramadan, Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. (2025). *Pendekatan pembelajaran deep learning di sekolah dasar (teori dan aplikasi)*. Greenbook Publisher.
- Salmah, A., Relita, D. T., & Suriyanti, Y. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar Dan Motivasi Berprestasi Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Sman 01 Belimbing. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.31932/Jpe.V5i1.726>
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Membantu Pembelajaran Fisika Di Era Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/Jipi.V6i2.31985>
- Sari, H. D., Riandi, R., & Surtikanti, H. K. (2024). Bahan Ajar Digital Bermuatan Potensi Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Pada Materi Bioteknologi Konvensional. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 263–276. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V8i1.6503>
- Sulthoniyah, I., Afianah, V. N., Afifah, K. R., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Hybrid Learning Dan Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2466–2476. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i2.2379>
- Syahfira, R., Permana, N. D., Susilawati, S., & Azhar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Pada Materi Cahaya Dan Optik. *Indonesian Journal Of Education And Learning*, 5(1). <https://doi.org/10.31002/Ijel.V5i1.4560>
- Uno, H. B. (2006). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara