

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan di Indonesia terus beradaptasi dan mengalami transformasi sebagai respons terhadap perkembangan zaman yang semakin maju. Salah satu transformasi terlihat pada penerapan kurikulum merdeka yang mulai diberlakukan sejak tahun 2022. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya diajarkan secara terpisah sekarang digabungkan menjadi satu muatan pelajaran baru yang sering dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut dirancang saling terintegrasi dalam implementasi kurikulum merdeka sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam berpikir kritis serta kreatif (Farhan et al., 2025). Pembelajaran IPAS dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa dalam memahami suatu fenomena dari sisi alam maupun sosial secara bersamaan. Di sisi lain, pembelajaran IPAS mempermudah guru dalam menyajikan materi secara konkret/nyata kepada siswa. Kondisi ini menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas terasa lebih menyenangkan dan bermakna, karena guru dapat mengaitkan materi dengan contoh yang benar-benar terjadi di lingkungan sekitar (Meylovvia & Julianto, 2023).

Kebutuhan akan pembelajaran yang bersifat kontekstual menjadi alasan penting bagi guru untuk menyampaikan materi ilmu pengetahuan sosial secara terstruktur di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mengkaji mengenai manusia dengan konteks sosial atau masyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan memberikan siswa pengetahuan dasar tentang interaksi dengan masyarakat, keragaman wilayah, sumber daya alam, dan pemahaman peta (Nasution et al., 2023). Pembelajaran IPS berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu terhadap berbagai peristiwa sosial disekitar (Khair, 2025).

Selain itu, siswa diajak untuk mengenal lebih dekat dengan lingkungan seperti kenampakan alam, kenampakan buatan, cuaca dan iklim. Semua aspek tersebut pembahasannya sudah mencakup dalam topik pembelajaran tentang peta.

Menurut undang-undang nomor 8 tahun 2013, peta didefinisikan sebagai representative permukaan bumi yang dituangkan pada bidang datar dengan menggunakan skala tertentu. Peta dimanfaatkan sebagai sarana pendukung untuk memudahkan pemahaman dalam membaca informasi peta, mengenali komponen peta, simbol-simbol peta, arah mata angin, serta letak geografis wilayah di permukaan bumi. Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu mempelajari peta bukan sebagai kumpulan informasi yang kaku, melainkan sebagai ilmu yang hidup dan berkaitan dengan pengalaman mereka.

Untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang peta, maka pendidik menerapkan konsep pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS di kelas V. Konsep pembelajaran mendalam diterapkan dalam kurikulum merdeka. Dimana Kurikulum ini dirancang untuk mendorong pembelajaran aktif sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemecahan masalah. Dalam prosesnya, siswa tidak sekedar menghafal materi tetapi juga didorong untuk melakukan pengamatan, eksperimen, dan diskusi aktif. Materi yang diajarkan di kelas 5 meliputi berbagai topik seperti peta dan letak geografis Indonesia, dimana siswa akan belajar mengenali wilayah, arah mata angin, komponen peta, serta simbol pada peta. Untuk membuat pembelajaran IPS khususnya materi peta menjadi lebih menarik dan interaktif, guru dapat memanfaatkan beragam media pembelajaran berbasis digital seperti video animasi, atau penggunaan media pembelajaran interaktif (Zahra, 2024).

Penggunaan media memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat dan mampu memperdalam pemahaman siswa. Pendekatan pembelajaran tersebut adalah pendekatan *deep learning*. Pendekatan *deep learning* mendorong siswa menjadi pembelajar yang aktif, berpikir kritis, mampu mengaitkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengalaman belajar yang baru diperoleh, serta mampu menerapkan pemahaman tersebut dalam situasi berbeda. Gagasan ini sejalan dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar (*student centered learning*). *Student Centered Learning* adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memiliki kesempatan

dalam menggali sendiri ilmu pengetahuannya (Salsabila, 2024). Dengan demikian, siswa tidak hanya sekedar menjadi penerima materi secara pasif tetapi juga sebagai pembelajar yang aktif dan inisiatif. Disisi lain, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan, memberikan umpan balik, serta membangun suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Pendekatan *deep learning* mendukung siswa dalam mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 (Amri & Adifa, 2025).

Guru sebagai fasilitator memerlukan media pembelajaran dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media membantu mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa selama pembelajaran, sekaligus membangun suasana belajar aktif, inovatif, dan menyenangkan. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting mendukung keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam membantu siswa memahami materi dasar yang menjadi fondasi bagi jenjang pendidikan selanjutnya. (Magdalena et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang memberikan peluang besar dalam menciptakan proses belajar menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran abad ke-21 menjadi hal yang krusial karena mengubah cara siswa berpartisipasi dalam proses belajar dan memperoleh pengetahuan. Teknologi digital menghadirkan akses yang lebih luas, fleksibilitas, serta interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan teknologi guru dapat mengakses alat evaluasi canggih dan otomatis misalnya memanfaatkan aplikasi *Text-to-Speech* dalam mengembangkan suatu media pembelajaran (Agustina et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan teknologi memungkinkan materi disajikan secara lebih menarik sekaligus membantu mengatasi keterbatasan waktu serta minimnya sumber belajar. Hal ini menjadikan pembelajaran IPS lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern (Aisyah et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi, kelas V SDN Sukun 2 Kota Malang berjumlah 25 siswa yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami pelajaran di kelas.

Dari keseluruhan siswa, terdapat 9 siswa yang mampu menangkap penjelasan dengan cepat. Mereka dapat membaca arah peta, menentukan arah mata angin, serta mengetahui suatu kota/wilayah. Sebaliknya, terdapat 3 siswa yang masih tampak kesulitan memahami materi, terutama saat diminta untuk menyebutkan arah mata angin, simbol peta walaupun sudah diberi penjelasan oleh guru. Sementara itu, siswa yang lainnya berada pada kategori cukup dalam memahami materi peta.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan di SDN Sukun 2 Kota Malang, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang menganjurkan penerapan pendekatan *deep learning*. Hal ini terlihat dari kegiatan pembelajaran di kelas yang masih didominasi oleh metode ceramah. Meskipun guru telah berupaya menggunakan model PBL dan PJBL, serta menghadirkan prinsip *deep learning* yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Namun, penerapan pendekatan *deep learning* tersebut masih perlu dikembangkan secara lebih mendalam agar dapat mendukung pembelajaran bermakna bagi siswa. Kondisi ini berkaitan dengan pembelajaran IPAS khususnya materi peta di kelas V SDN Sukun 2 yang memerlukan kegiatan belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta membantu mereka memahami peta secara lebih mendalam. Pembelajaran IPAS cenderung dilakukan melalui penjelasan verbal, pemberian tugas, dan penggunaan buku LKS sebagai sumber belajar utama.

Hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Sukun 2 Kota Malang, proses pembelajaran di kelas masih memanfaatkan media digital yang terbatas. Dalam beberapa kesempatan guru menggunakan media digital untuk membantu menjelaskan materi. Namun, penggunaan media digital tersebut masih bersifat sesekali yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif sehingga pengalaman belajar mereka belum maksimal. Siswa membutuhkan media pembelajaran digital maupun non digital yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar di kelas agar materi dapat dipahami dengan lebih jelas. Di sisi lain, guru memerlukan media yang dapat mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan terstruktur.

Kesenjangan antara kondisi ideal dengan analisis kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh masih terbatasnya pengalaman belajar siswa

yang bersifat aktif dan interaktif. Kondisi ideal, proses pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mendorong keaktifan serta interaksi siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses memahami materi. Guru seharusnya dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa dapat beraktivitas seperti diskusi, praktik, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan memanfaatkan strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Namun realitanya dilapangan, masih banyak guru yang menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional yang berfokus pada guru (*teacher centered*).

Dalam pendekatan ini, kegiatan belajar didominasi oleh penjelasan guru di depan kelas melalui metode ceramah, hafalan, sesi tanya jawab, serta penugasan. Sementara itu, siswa cenderung hanya menyimak dan menuliskan kembali informasi yang diperoleh. Pola pembelajaran seperti ini membuat suasana kelas terasa monoton serta membatasi peluang siswa untuk terlibat aktif. Dampaknya, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik menjadi kurang terasah. Selain permasalahan strategi, media pembelajaran yang dimanfaatkan guru masih tergolong terbatas. Guru masih mengandalkan buku teks atau video pembelajaran. Media yang kurang bervariasi dan interaktif membuat siswa kesulitan memahami materi secara konkret, sehingga pembelajaran terasa kurang hidup dan tidak membantu siswa menghubungkan materi dengan lingkungan di sekitar.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang perlu diatasi adalah rendahnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan keterbatasan media yang mendukung pembelajaran. Hal tersebut, perlu pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memadukan prinsip-prinsip *deep learning* secara sistematis agar kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan berkontribusi pada berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar yang memberikan makna mendalam, sehingga peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga mampu mengembangkan pemikiran kritis serta mengeksplorasi materi secara mandiri.

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung lebih dinamis dan bermakna karena siswa berpartisipasi langsung dalam proses belajar.

Untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran IPAS materi peta di sekolah dasar, dikembangkan sebuah media pembelajaran *Map Talk* berbasis *deep learning*. *Map Talk* ini adalah sebuah media pembelajaran berupa denah dan peta sederhana yang dicetak pada spanduk atau *banner* sehingga dapat digunakan secara langsung di kelas sebagai alat bantu audiovisual yang konkret. *Map Talk* ini dilengkapi dengan *QR code* yang terhubung dengan aplikasi *Text-to-Speech*. Dengan kombinasi media konkret dan teknologi digital, *Map Talk* dapat membantu siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Karena mereka tidak hanya melihat gambar peta tetapi juga memahami isinya melalui pengalaman langsung. Media ini menjadi solusi atas tantangan pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru dan minim keterlibatan siswa. Dengan media *Map Talk* ini proses belajar menjadi menarik, mudah dipahami, serta mendorong siswa mengembangkan pemikiran kritis sesuai dengan prinsip-prinsip *deep learning*.

Sejumlah penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *deep learning* berpotensi meningkatkan capaian belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, H. A., & Kurnianto, B (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Peta Interaktif Berbasis Platform Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri Ngroto”. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran GEDINDA yang memanfaatkan berbagai platform digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dengan presentase validasi ahli media sebesar 96,10% dan ahli materi sebesar 92,30%. Keefektifan media juga terbukti melalui uji T berpasangan dengan nilai N-Gain sebesar 0,61 yang termasuk dalam kategori cukup efektif sehingga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Ramadhani & Kurnianto memiliki beberapa persamaan yaitu sama-sama menjadikan peserta didik kelas V SD sebagai subjek penelitian dengan materi peta sebagai fokus materi. selain itu, keduanya mengintegrasikan teknologi digital dalam media pembelajaran. Meskipun memiliki sejumlah persamaan, terdapat perbedaan yang mendasar yaitu dari segi produk media yang menghasilkan media digital yang

diakses melalui platform web. Dari segi teknologi, penelitian ini menggunakan berbagai platform digital yaitu Genially, Google Maps, dan Quiziz. Perbedaan juga terlihat pada model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE.

Penelitian lain yang relevan dengan kajian ini dilakukan oleh Anada, R., & Basri, A (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV SD IT Ummu Hafidzah”. Penelitian ini menghasilkan sebuah media Peta Budaya Indonesia berbasis AI pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD IT Ummu Hafidzah menggunakan model ADDIE. Media tersebut berbentuk peta fisik 3D dari papan triplek dan bubur kertas berukuran 50 x 150 cm yang menampilkan 38 provinsi di Indonesia. Media tersebut dilengkapi *QR Code* yang terintegrasi dengan konten pembelajaran berbasis AI. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid dengan presentase ahli materi 95,38%, ahli Bahasa 90%, dan ahli media 94,28%. Penelitian yang dilakukan memiliki sejumlah kesamaan yakni menghasilkan media pembelajaran berbentuk peta fisik berukuran besar yang dilengkapi QR Code sebagai jembatan antara media konvensional dan teknologi digital. Selain itu, kedua penelitian sama-sama mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) ke dalam media peta dengan konten peta. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dari subjek penelitian yang fokus siswa kelas IV SD. Dari sisi ukuran, peta yang dikembangkan berukuran 50 x 150 cm berbahan triplek dan bubur kertas.

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, perlunya dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Maptalk* Berbasis *Deep learning* pada Materi Peta Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD”**.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka dalam penelitian pengembangan dapat diajukan rumusan masalah yaitu “Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Map Talk* berbasis *Deep learning* pada Mata Pelajaran IPAS di kelas 5 SD?”

### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu “Untuk mengembangkan media pembelajaran *Map Talk* berbasis *Deep learning* pada mata pelajaran IPAS di kelas 5 SD.

### **D. SPESIFIKASI PRODUK**

Media *Map Talk* adalah media peta interaktif yang mengintegrasikan *QR code* dengan teknologi *deep learning* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mudah dan informatif. Setiap *QR code* pada peta dihubungkan dengan aplikasi *Text-to-Speech* yang mampu menyajikan penjelasan suara secara otomatis ketika dipindai. Media *Map Talk* bertujuan untuk membantu siswa dalam memperoleh informasi secara langsung tanpa harus membaca teks panjang. Adapun, spesifikasi produk media *Map Talk* berbasis *Deep learning* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

#### **1. Konten**

##### **a. Capaian Pembelajaran :**

Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.

##### **b. Tujuan Pembelajaran :**

Peserta didik mampu menjelaskan peta konvensional/digital untuk mengetahui letak geografis negara Indonesia.

##### **c. Indikator pencapaian dari Tujuan Pembelajaran yaitu :**

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan peta dan macam-macam peta (C1)
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan komponen-komponen pada peta konvensional (C2)

- 3) Peserta didik dapat menganalisis letak geografis wilayah Indonesia sebagai negara maritim dan agraris (C4)
- 4) Peserta didik dapat menunjukkan komponen-komponen yang terdapat dalam peta (P1)

## 2. Konstruk

Media pembelajaran Maptalk adalah sebuah media pembelajaran berupa peta sederhana yang dicetak pada spanduk atau banner untuk kelas 5 dengan ukuran 120 cm x 150 cm. Peta yang terintegrasi *QR code* dan terhubung dengan aplikasi *Text-To-Speech* (TTS). Siswa dapat memindai *QR* untuk mendengarkan penjelasan otomatis tentang simbol peta, arah mata angin, dan keterangan komponen peta. Media ini bersifat konkret dan juga digital (*QR + Text-To-Speech*). Serta kartu panduan yang didalamnya langkah-langkah penggunaan media.

## E. PENTINGNYA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### 1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan media *Map Talk* berbasis *deep learning* pada materi peta kelas V SD diharapkan dapat menambah kajian keilmuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif serta penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi peta.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternative media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi peta secara lebih menarik sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

**b. Bagi Siswa**

Media Map Talk berbasis deep learning diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi peta dengan lebih mudah, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

**c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta menambah wawasan mengenai penerapan pendekatan *deep learning* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

**d. Bagi Penelitian Lain**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan kajian peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ataupun penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

**e. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

**f. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

**F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN PENGEMBANGAN**

**1. Asumsi Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini berlandaskan pada beberapa asumsi yang mendukung proses pengembangan media pembelajaran media *Map Talk* berbasis *deep learning*, diuraikan sebagai berikut :

- a. Siswa kelas V di SDN Sukun 2 Kota Malang memiliki kemampuan dasar dalam mengenal peta.

- b. Guru turut berperan secara aktif dengan media yang telah dikembangkan.
- c. Media *Map Talk* dapat membantu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi peta.
- d. Penerapan prinsip *deep learning* mampu melibatkan siswa dalam berpikir kritis, pemahaman mendalam dan bermakna, serta menyenangkan.
- e. Lingkungan belajar di sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis visual maupun audio.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi perhatian, diantaranya :

- a. Penelitian hanya dilaksanakan di SDN Sukun 2 Kota Malang dengan subjek penelitian berupa siswa kelas V.
- b. Media *Map Talk* hanya dikembangkan berdasarkan mata pelajaran IPAS kelas V yaitu materi peta.
- c. Uji coba media hanya dilakukan dalam waktu yang terbatas.
- d. Penelitian hanya berfokus pada tahap pengembangan dan uji kelayakan media.
- e. Penggunaan media *Map Talk* hanya diuji coba pada skala terbatas sehingga belum menggambarkan penerapan pada cakupan sekolah yang lebih luas.

## G. DEFINISI OPERASIONAL

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua jenis alat, bahan, dan sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru memperjelas materi, memfasilitasi interaksi guru dan siswa, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### 2. Media *Map Talk*

Media *Map Talk* adalah jenis media audio visual yang mempunyai unsur suara dan gambar. Media ini berfungsi membantu siswa dalam memahami

materi peta secara konkret sehingga siswa tidak hanya mengamati gambar tetapi juga melakukan praktik secara langsung. Media *Map Talk* merupakan sebuah media pembelajaran berupa peta sederhana yang dicetak berupa spanduk atau *banner*, dilengkapi *QR code* yang telah terhubung dengan aplikasi *Text-To-Speech*.

### 3. *Deep Learning*

*Deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang fokus pada pemahaman konsep secara mendalam melalui keterlibatan aktif siswa, mengintegrasikan pengetahuan baru dengan yang sudah ada, serta menjadikan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berkelanjutan.

### 4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara kholistik dalam mengkaji makhluk hidup, benda-benda mati, serta interaksi antara alam semesta dengan lingkungan sosial manusia.

### 5. Materi peta

Materi peta merupakan representatif permukaan bumi yang diperkecil pada bidang datar dengan skala tertentu dan disertai berbagai simbol. Materi peta pada kelas V mencakup tentang pengertian, fungsi, macam-macam, dan letak geografis wilayah Indonesia.