

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hasan et al (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana yang dimanfaatkan sebagai penghubung dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa. Kondisi tersebut menegaskan media pembelajaran berfungsi krusial dalam membantu kelancaran penyampaian informasi di kelas. Melalui media, pesan yang disampaikan guru mampu dipahami siswa dengan lebih jelas karena media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman, memberikan gambaran lebih nyata, dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dalam materi. Pendapat tersebut selaras dengan pandangan Nurfadhillah et al (2021) yang menyatakan media pembelajaran dapat diartikan salah satu sumber belajar yang mendukung guru dalam memperluas wawasan siswa melalui pemanfaatan beragam jenis media.

Kehadiran media pembelajaran ini membantu proses belajar yang tidak hanya bergantung pada penjelasan secara lisan maupun tulisan, tetapi juga memberikan dukungan visual melalui pengalaman langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang sesuai kebutuhan siswa, guru mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif, serta tidak monoton. Sejalan pendapat Agustin et al (2025) bahwa media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari penjelasan tersebut, media pembelajaran merupakan sarana penghubung yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran berperan penting untuk memperjelas informasi, memperkuat pemahaman siswa, dan mengurangi kesalahan dalam penyampaian materi.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Pagarra, et. al (2022) kedudukan media pembelajaran sebagai penghubung dalam penyampaian informasi antara guru dan siswa, serta memiliki sejumlah fungsi yaitu :

- 1) Mengarahkan fokus siswa khususnya di jenjang sekolah dasar.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.
- 3) Membantu siswa dalam menyusun dan memahami materi secara lebih terstruktur.
- 4) Membantu siswa belajar lebih konkret agar persepsi mereka menjadi sama.
- 5) Merangsang partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pernyataan tersebut selaras pendapat (Fadhilah et al., 2023) yang menyebutkan media pembelajaran memiliki 4 fungsi, yaitu :

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka tidak merasa jenuh atau monoton
- 2) Membantu guru dalam mengulas kembali materi yang telah disampaikan kepada siswa
- 3) Merangsang stimulus belajar siswa
- 4) Mengaktifkan respon siswa ketika di kelas

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi di antaranya pertama, sebagai pusat perhatian siswa, karena bagi siswa sekolah dasar masih membutuhkan fokus lebih. Kedua, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga mereka tidak merasa jenuh dan bosan selama pembelajaran. Ketiga, media berperan dalam mengorganisasikan materi secara lebih terstruktur dan konkret. Keempat, media melatih stimulus belajar siswa untuk mendorong mereka agar lebih aktif dan responsif. Dan yang terakhir, mempermudah guru dalam menyampaikan dan mengulas materi yang diajarkan. Maka kehadiran media pembelajaran sangat membantu terciptanya proses belajar mengajar yang lebih efektif dan interaktif.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media yang umum dimanfaatkan dalam pembelajaran meliputi media visual, audio, dan audiovisual. Setiap jenis media pasti mempunyai karakteristik berbeda-beda satu sama lain (Pagarra., et al, 2022). Keberagaman ini muncul karena kebutuhan belajar siswa tidak selalu sama. Guru perlu menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan gaya belajar siswa. Media pembelajaran tidak sekedar berperan sebagai alat bantu, melainkan untuk memperjelas informasi, menarik perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru diantaranya :

1) Media Pembelajaran Visual

Media visual merupakan sebuah media berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui tampilan gambar atau unsur penglihatan tanpa disertai suara (Oktaviani et al., 2021). Media visual memiliki unsur garis, gambar, warna, atau bentuk yang dapat dilihat oleh indra penglihatan (Rima 2016 dalam Amanda, 2024). Media ini memudahkan siswa dalam memahami materi karena informasi disajikan bentuk yang konkret seperti gambar, diagram, peta, foto, atau ilustrasi. Penggunaan media pembelajaran visual menjadikan kegiatan belajar menarik dan memusatkan fokus siswa pada materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran visual banyak digunakan di sekolah dasar, karena mampu menampilkan informasi secara konkret dan menarik. Meskipun demikian, menurut Amanda (2024) media pembelajaran visual mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan, antara lain:

a. Keunggulan Media Visual:

- 1) Membantu memahami materi dengan cepat terutama pada materi yang membutuhkan contoh yang konkret.
- 2) Menarik perhatian siswa agar lebih fokus selama pembelajaran.
- 3) Memudahkan mengingat informasi dan mengulang pelajaran.
- 4) Dapat menjelaskan materi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.
- 5) Mendukung pembelajaran mandiri.

6) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Kelemahan Media Visual:

- 1) Memerlukan waktu untuk menyiapkan desain visual yang sesuai, terutama jika materi yang diajarkan lebih kompleks.
- 2) Kualitas gambar atau alat yang kurang tajam dapat mengurangi pemahaman siswa.
- 3) Memerlukan biaya pembuatan yang cukup mahal.
- 4) Membutuhkan perangkat atau sarana yang memadai.
- 5) Tidak dilengkapi dengan suara sehingga membutuhkan penjelasan tambahan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual adalah sarana dalam penyampaian informasi yang memanfaatkan unsur penglihatan seperti gambar, warna, garis, bentuk, dan ilustrasi tanpa disertai suara. Media visual banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara lebih konkret. Selain itu, penggunaan media visual dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta membantu menjelaskan materi yang sulit dipahami melalui penjelasan lisan. Namun demikian, media visual memiliki beberapa keterbatasan yaitu memerlukan waktu dan biaya dalam proses pembuatan, membutuhkan sarana yang memadai, serta tidak dilengkapi unsur suara.

2) Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio merupakan media yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara, sehingga pesan diterima melalui indra pendengaran (Silahuddin, 2022). Media audio digunakan sebagai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk rekaman suara seperti penjelasan materi atau intruksi. Tujuannya dari media audio yaitu digunakan untuk mengondisikan suasana dan mengulang materi yang belum mereka pahami tanpa harus

bergantung pada penjelasan guru (Pagarra et al, 2022). Media audio memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Keunggulan Media Audio:

- 1) Meningkatkan fokus siswa dalam menerima informasi.
- 2) Materi dapat diputar kapan saja untuk mempermudah pembelajaran secara mandiri.
- 3) Membantu siswa melatih kemampuan menyimak dan mengingat informasi.
- 4) Sangat efektif digunakan oleh siswa yang memiliki gaya belajar auditori.
- 5) Lebih praktis dan hemat biaya.

b. Kekurangan Media Audio:

- 1) Tidak menampilkan gambar sehingga sulit menjelaskan materi secara kompleks.
- 2) Guru sulit mengetahui sejauh mana siswa benar-benar memahami materi.
- 3) kurang interaktif yang membuat siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
- 4) Sulit menekankan pada bagian materi yang penting tanpa visual tambahan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memanfaatkan unsur suara sehingga pesan diterima melalui indra pendengaran. Media audio dapat berupa rekaman penjelasan materi atau intruksi pembelajaran yang dapat diputar kembali oleh siswa sesuai kebutuhan. Penggunaan media audio dapat membantu meningkatkan konsentrasi, melatih keterampilan menyimak, serta memudahkan siswa dalam menguasai materi secara mandiri. Namun, media audio memiliki keterbatasan karena tidak disertai visual sehingga kurang efektif untuk menjelaskan materi yang bersifat kompleks.

3) Media Pembelajaran Audiovisual

Media audiovisual merupakan media pembelajaran menggabungkan unsur gambar dengan suara untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti video, animasi, dan presentasi interaktif (Serungke et al., 2023). Menurut Ichsan, Suraji, Muslim, Miftadiro, dan Agustin (2021), media audiovisual memanfaatkan dua indera manusia yaitu indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Media audiovisual dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk memperkuat penjelasan yang disampaikan melalui kata-kata maupun tulisan.

Dalam praktiknya, media audiovisual dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi secara verbal. Suara berperan untuk menjelaskan materi atau informasi, sedangkan visual berperan untuk memberikan gambaran konkret terkait materi. Kondisi tersebut membantu siswa memahami materi, mengingat informasi lebih lama, serta berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Menurut Setiyawan (2020), setiap jenis media memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Demikian, media audiovisual memiliki kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

a. Keunggulan Media Audiovisual:

- 1) Membantu siswa mengingat informasi lebih lama melalui dua indera yakni indera penglihatan dan pendengaran.
- 2) Mempermudah penjelasan yang sulit diamati secara langsung.
- 3) Menumbuhkan ketertarikan serta dorongan belajar pada siswa.
- 4) Menyediakan pengalaman belajar yang atraktif.
- 5) Dapat disajikan lebih dari satu kali.

b. Kelemahan Media Audiovisual:

- 1) Membutuhkan sarana dan biaya yang cukup mahal.
- 2) Jika kualitas media rendah dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.
- 3) Informasi yang diberikan cenderung bersifat searah.

- 4) Membutuhkan waktu lebih lama, karena guru harus menyiapkan materi dalam media audiovisual dengan matang agar tidak terjadi miskonsepsi.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan media audiovisual adalah media yang mengombinasikan unsur gambar dan suara sehingga informasi dapat diterima oleh indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Penggunaan media audiovisual dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan konkret. Hal tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi, mengingat informasi dalam jangka waktu yang lama, serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Keterbatasan pada media audiovisual yaitu memerlukan perangkat dan biaya yang relative besar, membutuhkan persiapan yang lebih matang dari guru, serta berpotensi mengurangi konsentrasi siswa apabila kualitas media yang digunakan kurang baik.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran menurut (Habibah et al., 2025) memiliki sejumlah karakteristik yang menunjang proses pembelajaran. Beberapa karakteristik media tersebut diantaranya:

- 1) Secara fisik, perangkat fisik yang wujudnya dapat dilihat dan disentuh, seperti media gambar, alat peraga, globe, *smart box*, dll yang membantu guru dalam menyampaikan materi. media fisik ini membuat proses belajar mengajar jadi lebih terarah.
- 2) Dari segi nonfisik, media pembelajaran berkaitan erat dengan nisa atau pesan yang terdapat didalamnya. Bagian ini berupa perangkat lunak yang membawa informasi dan disampaikan dalam bentuk presentasi, video pembelajaran, audio, maupun aplikasi edukasi yang berisi konten pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran juga memiliki ciri yang menonjol dari segi visual dan audio. Kedua jenis media ini berfungsi secara signifikan karena

memudahkan siswa melalui tampilan gambar, suara, maupun kombinasi antar keduanya. Misalnya video animasi, infografis atau rekaman suara.

- 4) Karakteristik lainnya yaitu sebagai sarana pendukung dalam proses mengajar. Media yang membantu kelancaran komunikasi antara guru dengan siswa sehingga penyampaian materi lebih jelas.
- 5) Media pembelajaran bersifat fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai skala. Ada media untuk penggunaan bersama seperti program edukasi di televisi dan siaran radio pembelajaran. Dan ada pula media yang digunakan secara individual seperti modul belajar, aplikasi pembelajaran di ponsel, atau lembar kegiatan siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki berbagai karakteristik yang mendukung proses penyampaian materi dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat berbentuk fisik yang dapat dilihat dan disentuh, maupun nonfisik yang berisi pesan atau informasi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga penyampaian materi menjadi lebih jelas. Selain itu, media pembelajaran bersifat fleksibel karena dapat digunakan baik secara bersamaan maupun individu sesuai kebutuhan pembelajaran.

2. Pembelajaran IPAS

a. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang memadukan muatan IPA dan IPS dalam satu semester. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya dimana IPA dan IPS diajarkan secara terpisah di semester ganjil dan genap (Sulistianingrum et al., 2024). Hal ini dijelaskan sebagaimana pendapat Rahmadayanti & Hartono (2020) "Kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan keleluasaan bagi guru maupun siswa untuk lebih kreatif, mandiri, dan inovatif dalam proses belajar". Hal tersebut menuntut guru untuk menghadirkan suasana belajar

yang tidak monoton. Upaya yang dapat dilakukan yaitu mengintegrasikan materi IPA dan IPS dalam satu semester.

Dalam pembelajaran IPAS, bagian IPS memiliki peran penting karena membantu siswa mengenal berbagai peristiwa sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. IPS adalah ilmu yang mempelajari kehidupan bermasyarakat. Dalam pendidikan, IPS dipahami sebagai penyederhanaan berbagai jenis ilmu sosial, humaniora, psikologi, filsafat, serta nilai-nilai ideologis dan keagamaan yang disusun secara ilmiah untuk tujuan pembelajaran (Parni, 2020). IPS dalam pembelajaran bertujuan untuk membentuk siswa yang peka terhadap berbagai persoalan pribadi maupun sosial, memiliki sikap positif, dan keterampilan dalam mengatasi setiap masalah dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga maupun masyarakat (Murni et al, 2026).

Dapat disimpulkan, IPAS adalah bagian dari mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menunjukkan upaya penggabungan antara IPA dan IPS. Penggabungan ini memberikan ruang bagi guru untuk menghadirkan proses belajar yang utuh, kontekstual, dan bermakna sesuai kebutuhan perkembangan siswa. Sementara itu, IPS sebagai bagian penting dari IPAS yang memiliki peranan dalam membentuk pemahaman siswa mengenai kehidupan manusia dan masyarakat. IPS tidak hanya menyajikan pengetahuan dari berbagai ilmu sosial, tetapi juga mengembangkan kepekaan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial.

b. Materi Peta

Materi peta di kelas 5 SD menjadi salah satu bagian dalam pembelajaran IPAS. menurut Vitriana et al (2024), peta adalah gambaran yang memiliki simbol untuk menunjukkan letak permukaan bumi yang tampak seperti dilihat dari atas sehingga informasi di dalamnya lebih mudah dipahami. Pada jenjang sekolah dasar, materi peta umumnya diajarkan tentang simbol-simbol, komponen peta, skala, arah mata angin, dan letak geografis wilayah Indonesia. Pemahaman dasar ini dikembangkan

melalui kegiatan pembelajaran yang melatih siswa menghubungkan gambaran permukaan bumi pada peta dengan kondisi nyata, seperti menjelaskan perbedaan warna untuk menunjukkan jenis wilayah, ketinggian dan kedalaman daratan, mengenali simbol lokasi fasilitas umum, jenis jalan, dataran, serta membaca batas wilayah. Keterampilan ini membantu siswa melihat bagaimana faktor geografis saling berkaitan dan memengaruhi kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan materi peta pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar berperan penting dalam membantu siswa memahami gambaran permukaan bumi secara sederhana. Melalui pembelajaran peta, siswa dikenalkan pada berbagai unsur peta seperti simbol, komponen peta, skala, arah mata angin, serta letak geografis suatu wilayah. Pemahaman tersebut dikembangkan dengan cara menghubungkan peta dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar.

3. Pendekatan *Deep Learning*

a. Pengertian *Deep Learning*

Deep learning adalah pendekatan yang menekankan proses pemahaman konsep secara mendalam, bukan sekedar mengingat informasi atau fakta dalam waktu singkat. Pendekatan ini memiliki tujuan yaitu agar siswa dapat mengerti inti dari materi serta mengaitkannya dengan konteks pengalaman nyata dalam kehidupan (Fitriani & Santiani, 2025). *Deep learning* bukan hal yang baru dalam dunia pendidikan, melainkan pendekatan yang menitikberatkan pada penguasaan konsep secara mendalam dan bermakna, berbeda dengan *Surface Learning* yang hanya menekankan hafalan (Abdullah & Yahya, 2025).

Sejalan dengan pendapat Suwandi, Putri, & Sulastri (2024) menjelaskan bahwa pendekatan *deep learning* mengubah pembelajaran tradisional yang awalnya berorientasi pada hafalan menjadi proses belajar yang konstruktif. Disusul dengan pendapat Mutmainnah, et al (2025) memberikan definisi *deep learning* sebagai sebuah pendekatan yang menekankan pemahaman konseptual secara kritis. Pendekatan ini menghadirkan lingkungan belajar

yang menunjang pembelajaran berkesadaran, bermakna, serta menyenangkan.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan pendekatan *deep learning* yaitu pendekatan yang berfokus pada penguasaan konsep secara mendalam, tidak hanya terbatas pada kegiatan menghafal. *Deep learning* dapat mendorong siswa berpikir kritis yang mampu menghubungkan dengan situasi nyata, serta membangun pengalaman yang bermakna, berkesadaran dan menyenangkan.

b. Prinsip-Prinsip *Deep learning*

Deep learning memiliki 3 prinsip yakni mencakup *mindful learning*, *meaningful learning*, serta *joyful learning*. Ketiga prinsip ini memberikan pengaruh positif dalam membangun kesadaran, menghadirkan pengalaman belajar bermakna, serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan (Syafi'I & Darmaningsih, 2025).

1) Mindfull Learning

Mindfull learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kesadaran penuh selama proses belajar berlangsung. Pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar memaknai informasi secara kritis, bukan hanya sekedar menerimanya. *Mindfull learning* memiliki elemen yang sangat penting yang dapat mendukung pendekatan *deep learning* yaitu mencakup kesadaran metakognitif, refleksi bermakna, kemampuan mengelola emosi, dan memahami antardisiplin (Diputera et al, 2024).

Mindfull learning sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena dapat menurunkan tingkat stress akademik siswa melalui kemampuan mengelola emosi dan memusatkan perhatian pada apa yang sedang mereka hadapi. Selain itu, *Mindfull learning* mendorong kemampuan berpikir reflektif dan kreatif. Dengan meluangkan waktu mereka untuk merefleksikan pengalaman belajar. Maka, siswa mampu memperluas dan memperdalam pemahamannya terhadap materi (Fatihah et al, 2025).

2) *Meaningfull Learning*

Meaningfull learning adalah pendekatan yang mengaitkan hubungan antara informasi baru dengan pengetahuan awal siswa. Dengan pendekatan ini, pengetahuan yang mereka peroleh menjadi lebih mudah dipahami dan relevan. *Meaningfull learning* tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga membantu siswa mengingat informasi lebih lama (Fatihah et al, 2025).

Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) dengan memberikan ruang bagi mereka untuk terlibataktif dalam setiap tahap kegiatan. dengan menjadikan siswa sebagai subjek utama, misalnya dengan melakukan kegiatan diskusi, menyelesaikan tugas secara kolaboratif, maupun eksplorasi materi secara mandiri (Dewi et al., 2025)

3) *Joyful Learning*

Joyful learning adalah pendekatan yang mengutamakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan penuh antusiasme. Secara ontologi, *joyful learning* memandang pembelajaran sebagai pengalaman yang seharusnya membawa kebahagiaan dan semangat. Kebahagiaan dianggap sebagai bagian penting dari keberadaan manusia dan membantu siswa memahami realita secara lebih bermakna (Diputera et al, 2024).

Joyful learning memberikan dimensi emosional yang penting dalam pembelajaran. Menurut pendapat Fitriani dan Santiani (2025) menerangkan bahwa *joyful learning* terbukti mampu menumbuhkan dorongan belajar intrinsik pada siswa sehingga mereka terlibat aktif, antusias, dan siap menjalani tuntutan akademik. Salah satu caranya yaitu dengan mengintegrasikan aktivitas seperti permainan edukatif, kerja sama kelompok, atau pembuatan suatu proyek yang kreatif. Suasana belajar yang seperti ini akan memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran didukung oleh tiga prinsip utama yaitu

mindful learning, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Ketiga prinsip tersebut saling melengkapi dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. *Mindful learning* menekankan kesadaran dan refleksi siswa selama proses belajar sehingga mereka mampu memahami materi secara lebih mendalam. *Meaningful learning* menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah diingat. Sementara itu, *joyful learning* menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh antusiasme sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penerapan ketiga prinsip tersebut, proses pembelajaran diharapkan dapat mendorong pemahaman yang lebih mendalam sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

c. Penerapan *Deep learning* di Sekolah Dasar

Penerapan pembelajaran mendalam atau *deep learning* di sekolah dasar dipandang sebagai langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. *Deep learning* tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta menghadirkan pengalaman belajar nyata dan bermakna (Isnayanti et al., 2025). Menurut Rahmadani, et al (2025) dalam penerapan *deep learning* siswa ditempatkan sebagai subjek utama dalam proses belajar, sedangkan guru berperan mendampingi, membantu, memfasilitasi, serta memberikan dukungan agar siswa mampu memabngyn pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran tidak sekedar berhenti pada hafalan saja, melainkan mengarahkan siswa untuk menghubungkan apa yang dipelajari dengan situasi nyata.

Dalam IPS, penerapan *deep learning* membantu siswa memahami berbagai fenomena sosial secara lebih mendalam, bukan hanya sekedar menghafal. Siswa diajak menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, menganalisis peristiwa sosial, serta menafsirkan informasi secara reflektif (Wau, 2025). Dengan mengintegrasikan 3 prinsip utama *deep learning* dalam

pembelajaran IPS menjadi lebih aktif dan kontekstual. Pembelajaran IPS berbasis *deep learning* dapat membentuk sebuah fondasi keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, kepekaan sosial, serta karakter siswa. Sejalan dengan pendapat Mardatillah, Wulandari, dan Zulfati (2025) bahwa penerapan *deep learning* dalam pembelajaran IPS berperan besar dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial siswa. Integrase *deep learning* dalam IPS terbukti efektif memperkuat karakter, meningkatkan berpikir kritis, memiliki kepekaan sosial dan sikap positif dalam interaksi dengan masyarakat.

Secara keseluruhan, penerapan *deep learning* pada pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat berkontribusi besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator, *deep learning* membantu siswa memahami fenomena sosial secara lebih mendalam dan kontekstual.

4. Text to Speech

Aplikasi *Text to Speech* merupakan media pendukung pembelajaran yang berfungsi mengonversi tulisan menjadi audio dengan bantuan komputer. Penggunaan aplikasi *Text to Speech* dapat memudahkan siswa menanggapi materi pelajaran dengan lebih sederhana melalui penyajian informasi secara auditori (Manu & Masan, 2020). Sejalan dengan pendapat Sarif dan AR (2024), tujuan dari aplikasi *text to speech* adalah mengkonversi bentuk text menjadi audio atau rekaman suara yang dapat dipahami oleh manusia. Melalui suara yang dihasilkan dari teks, siswa dapat mendengarkan penjelasan materi, memudahkan pemahaman, serta membantu siswa yang kesulitan membaca dan membutuhkan variasi cara belajar.

Text to Speech memiliki dua bentuk yaitu *text to speech* offline dan online. *Text to speech* online menyediakan pilihan suara yang lebih lengkap dan beragam dari segi intonasi, kejelasan pelafalan, maupun variasi bahasa. Bahasa yang tersedia tidak hanya bahasa inggris, tetapi juga tersedia bahasa Indonesia sehingga dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran. Sedangkan *text to speech* offline dapat digunakan tanpa koneksi internet setelah proses instalansi selesai. Namun, penggunaan *text to speech* perlu

mengunduh perangkat lunak serta file suara dari internet agar aplikasi berfungsi dengan baik (Manu & Masan, 2020).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Text to Speech* merupakan media pembelajaran yang berfungsi mengubah teks menjadi suara sehingga informasi dapat disampaikan dalam bentuk audio. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian secara auditori, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau membutuhkan variasi cara belajar. Selain itu, *Text to Speech* tersedia dalam dua bentuk yaitu online dan offline. Versi online biasanya menyediakan pilihan suara dan bahasa yang lebih beragam, sedangkan versi offline dapat digunakan tanpa koneksi internet setelah proses instalasi dilakukan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran untuk mempermudah penyampaian dan pemahaman materi.

5. Media Map Talk

a. Pengertian Map Talk

Media Map Talk adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk peta sederhana yang dicetak pada spanduk/ banner. Media ini termasuk ke dalam media audiovisual, karena selain berfungsi sebagai media visual media ini dikembangkan menjadi bentuk media yang memadukan gambar dengan suara. Menurut Chuiroh & Fradana (2025), media audiovisual adalah sarana pembelajaran yang mengombinasikan antara bunyi dan visual sehingga informasi bisa didengar dan dilihat. Dengan kemampuannya tersebut, media audiovisual efektif digunakan untuk menyampaikan informasi, memperjelas materi, dan memperagakan konsep secara nyata.

Media Map Talk dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi peta melalui penyajian bentuk visual yang nyata serta dukungan audio yang memberikan penjelasan secara runtut. Penambahan elemen audio pada media *Map Talk* berfungsi untuk menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi (Nadifah et al., 2023). Kehadiran audio atau suara yang diintegrasikan pada media ini, membantu siswa dalam

memahami penjelasan materi tanpa harus sepenuhnya bergantung pada guru. Kondisi ini membuat proses belajar lebih terarah karena siswa memperoleh informasi tidak sekedar bersumber dari gambar, tetapi dari narasi yang memperkaya pemahaman tambahan.

Secara pedagogis, media *Map Talk* menghadirkan proses belajar yang komprehensif dan penuh makna. Siswa dapat mengikuti penjelasan sambil mengamati bagian-bagian pada peta, sehingga proses belajar lebih aktif dan mengurangi kemungkinan munculnya miskonsepsi. Media ini juga selaras dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan media nyata, menarik, serta mudah dipahami (Simanjuntak et al., 2023). Melalui media audiovisual, media *Map Talk* berpotensi memperkuat kualitas pembelajaran peta, daya ingat siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif. Media *Map Talk* ini membuka kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengamati, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas membaca peta.

Secara keseluruhan, *Map Talk* merupakan media pembelajaran berbentuk peta yang dikembangkan dalam bentuk audiovisual dengan menggabungkan unsur visual dan audio. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi peta melalui tampilan gambar yang jelas serta penjelasan suara yang mendukung penyampaian informasi. Penggunaan media *Map Talk* memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik karena mereka dapat melihat sekaligus mendengarkan penjelasan materi secara bersamaan. Selain itu, media ini juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, membantu mengurangi kesalahpahaman konsep, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengamati, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mempelajari peta.

b. Integrasi Unsur *Deep learning* dalam *Map Talk*

Integrasi unsur *deep learning* dalam media *Map Talk* hadir sebagai upaya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan pendekatan

yang lebih interaktif. Pada *Map Talk*, teknologi *deep learning* diaplikasikan melalui kombinasi *QR code* dan aplikasi *Text-To-Speech*. Setiap bagian peta dilengkapi dengan *QR code*, yang ketika dipindai akan mengaktifkan aplikasi *Text-To-Speech* secara otomatis mengeluarkan informasi terkait bagian peta. Fitur *Text-To-Speech* dalam aplikasi ini memanfaatkan algoritma AI untuk mengubah teks menjadi suara, sehingga memudahkan pengguna yang kesulitan atau enggan untuk membaca (Maulana et al., 2025).

Selain meningkatkan pemahaman melalui audio, integrasi *QR code* dan aplikasi *Text-To-Speech* mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa yang kesulitan dalam membaca atau memahami teks tertulis tetap bisa menerima informasi melalui audio. Proses ini membuat pembelajaran menarik dan interaktif sesuai kebutuhan gaya belajar siswa. Di sisi lain, siswa yang cenderung belajar secara visual juga tetap memberikan pengalaman belajar secara optimal. Setiap peta disajikan dengan tampilan visual yang jelas dan detail. Visualisasi ini dapat mempermudah siswa memahami peta dengan cepat, karena mereka melihat posisi secara langsung serta dapat disentuh oleh indera.

Integrasi Media *Map Talk* dengan *QR code* dan aplikasi *Text-To-Speech* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif dengan mengacu tiga prinsip utama *deep learning*. Pertama *mindful learning*, dimana siswa belajar dengan penuh perhatian melalui kombinasi visual peta dan penjelasan audio sehingga proses pembelajaran lebih terarah. Siswa diarahkan untuk mengamati komponen peta seperti judul peta, arah mata angin, warna peta, simbol peta, skala, dan peta sisipan. Dengan penjelasan audio yang disajikan secara singkat sesuai bagian peta yang sedang diamati oleh siswa. *Mindful learning* mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, dan merefleksikan informasi yang diterima secara aktif sehingga proses belajar tidak berlangsung pasif.

Kedua, *meaningful learning* dalam media *Map Talk* diwujudkan dengan mengaitkan materi peta dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menyajikan contoh peta yang dekat dengan lingkungan siswa, seperti peta sekolah atau

lingkungan tempat tinggal. Dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, siswa tidak hanya menghafal konsep peta tetapi mampu mendorong proses belajar mendalam.

Ketiga, *joyful learning* dalam media *Map Talk* diterapkan melalui desain yang menarik, penggunaan visual yang sesuai karakteristik siswa, serta penjelasan audio yang komunikatif dan jelas. Aktivitas pembelajaran yang disajikan bersifat interaktif dan variatif, sehingga suasana kelas terasa menyenangkan dan tidak monoton. *Joyful learning* berperan dalam menumbuhkan semangat belajar siswa serta mendorong partisipasi siswa saat mempelajari materi peta. Dengan ketiga prinsip *deep learning* tersebut, media *Map Talk* tidak sekedar memfasilitasi pemahaman konsep peta tetapi mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang positif bagi setiap siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi unsur *deep learning* dalam media *Map Talk* melalui penggunaan *QR code* dan aplikasi *Text-to-Speech* bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Teknologi tersebut memungkinkan siswa memperoleh informasi peta tidak hanya melalui tampilan visual, tetapi juga melalui penjelasan audio yang dapat diakses dengan memindai *QR code*. Hal ini membantu siswa memahami materi secara lebih mandiri dan menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar, baik visual maupun auditori. Selain itu, penerapan media *Map Talk* juga mengacu pada tiga prinsip *deep learning* yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Melalui prinsip tersebut, siswa didorong untuk belajar dengan penuh perhatian, mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, serta merasakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Keunggulan Media *Map Talk* Berbasis *Deep learning*

Media *Map Talk* berbasis *deep learning* menawarkan sebuah inovasi pembelajaran materi peta yang dirancang agar proses belajar berlangsung interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Integrasi *QR code* dengan aplikasi *Text-To-Speech* memungkinkan siswa

mengakses informasi secara mandiri, baik melalui visual peta maupun audio yang dibacakan secara otomatis. *Deep learning* tidak sekedar mempermudah memahami materi, tapi mendukung gaya belajar yang berbeda, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam. Berikut beberapa kelebihan dari media *Map Talk* Berbasis *Deep learning*, diantaranya:

- 1) Media *Map Talk* memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan peta dan melalui pemindaian *QR code* mereka bisa mendapatkan informasi secara otomatis tanpa harus menunggu penjelasan guru.
- 2) Media ini mendukung pembelajaran secara mandiri, karena fitur *Text-To-Speech* membantu siswa yang kesulitan membaca.
- 3) Menggabungkan visual dan audio untuk memperkuat pemahaman materi.
- 4) Menyesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar siswa baik visual maupun auditori.
- 5) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan media *Map Talk* berbasis *deep learning* memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, yaitu memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan peta, memperoleh informasi secara mandiri melalui *QR code* dan *Text-to-Speech*, serta menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat memperkuat pemahaman materi. Selain itu, media *Map Talk* juga mendukung berbagai gaya belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan.

6. Karakteristik Siswa Kelas V

Karakteristik siswa SD/MI dapat dipahami sebagai keragaman *entry behavior* atau perilaku awal yang mencakup pengetahuan, keterampilan, pengalaman, motivasi, gaya belajar, kemampuan berpikir, bakat, serta kondisi sosial-emosional (Magdalena et al, 2020). Memahami karakteristik siswa s

penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang disesuaikan kebutuhan, kemampuan, serta gaya belajar siswa. Dengan mengenali karakteristik awal siswa, guru dapat menentukan materi, strategi, dan kondisi belajar yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aan, 2020).

Dari sisi perkembangan, menurut Muflikhah, Rahmawati, & Wahyuningsih (2021) siswa kelas V SD umumnya memiliki karakteristik berada di tahap operasional konkret, sehingga mereka mampu membedakan simbol matematis namun belum berpikir secara abstrak. Dalam kemampuan kognitif, siswa kelas V mulai menunjukkan beberapa keterampilan penting, yaitu:

- a. Kombinitivitas/Klasifikasi yaitu kemampuan mengelompokkan benda atau informasi berdasarkan kesamaan atau perbedaan tertentu.
- b. Reversibilitas yaitu kemampuan memahami bahwa suatu proses dapat dibalik.
- c. Asosiasi yaitu kemampuan menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lainnya.
- d. Identitas yaitu memahami bahwa suatu objek tetap sama meskipun mengalami perubahan bentuk atau tampilan.
- e. Seriasi yaitu kemampuan menyusun objek berdasarkan urutan tertentu.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan awal, pengalaman belajar, motivasi, gaya belajar, serta kondisi sosial dan emosional yang berbeda-beda pada setiap siswa. Pemahaman terhadap karakteristik tersebut penting bagi guru agar dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Pada siswa kelas V SD, perkembangan berpikir umumnya berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka lebih mudah memahami materi melalui hal-hal yang nyata. Pada tahap ini siswa juga mulai memiliki kemampuan kognitif seperti mengelompokkan informasi, memahami hubungan antar konsep, mengenali urutan, serta memahami perubahan pada suatu objek.

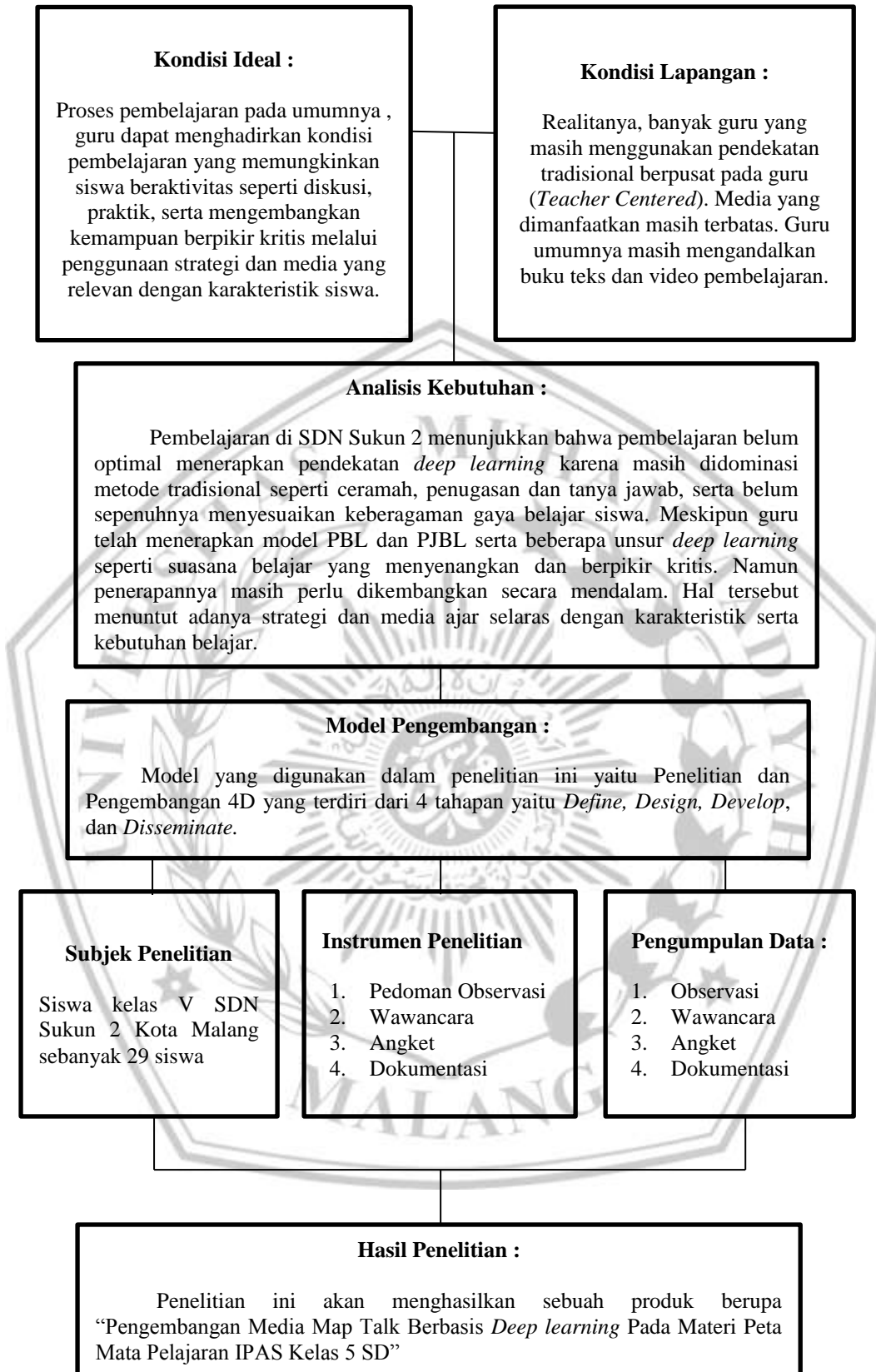
B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Terdapat penelitian sebelumnya disajikan sebagai rujukan dalam penelitian untuk mengembangkan media *Map Talk* berbasis *deep learning*. Berikut ini merupakan uraian dari penelitian terdahulu :

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ramadhani, H. A., & Kurnianto, B (2025) "Pengembangan Media Peta Interaktif Berbasis Platform Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS kelas V SD Negeri Ngroto"	Penelitian ini mengembangkan media peta interaktif berbasis peta digital. Latar belakang penelitian didasari pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media di kelas.	1. Menghasilkan produk media pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar kelas V. 2. Fokus pada IPAS materi peta dan letak geografis. 3. Mengintegrasikan teknologi digital.	1. Pengembangan media berbasis platform digital web genially. 2. Model penelitian digunakan model ADDIE.
Ananda, R., & Basri, A (2025) "Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV SD IT Ummu Hafidzah"	Penelitian ini mengembangkan media fisik berbentuk peta 3D dari papan triplek dan bubur kertas berukuran 50 x 100 cm. Berdasarkan hasil validasi, media ini dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai alat bantu pembelajaran IPAS di sekolah dasar.	1. Mengintegrasikan teknologi AI (Artificial Intelligence) dalam media pembelajaran. 2. Mengembangkan media peta berbentuk fisik dan terhubung dengan via <i>QR code</i> . 3. berfokus pada pembelajaran IPAS materi peta.	1. Bentuk media yang digunakan yaitu papan triplek dan bubur kertas 3D berukuran 50 x 150 cm. 2. Menggunakan model ADDIE. 3. Menggunakan subjek penelitian kelas IV SD.
Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktavianti, I. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram"	Penelitian ini mengembangkan media MAPENA (Mainan Peta Anak) yaitu media 3D yang dibuat dari kayu triplek, styrofoam, dan kertas stiker dengan ukuran 50 x 35 cm. hasil penelitian menyimpulkan bahwa MAPENA layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi peta di kelas IV SD.	1. Fokus pada mata pelajaran IPAS materi peta. 2. Mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk fisik	1. Bentuk media yang digunakan yaitu media MAPENA 2. Menggunakan model ADDIE 3. Subjek penelitian kelas IV SD 4. Tidak mengintegrasikan teknologi digital

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir