

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pemahaman Konsep Peta

a. Pengertian Pemahaman konsep peta

Pemahaman adalah kata yang berasal dari kata "paham" atau mengerti benar, sedangkan "pemahaman" sendiri merupakan proses untuk memahami sesuatu. Siswa pasti akan mengalami kesulitan mengingat informasi jika mereka tidak memahami dengan. Menurut Woodruf dalam La Ode Syamri pengertian konsep adalah ide atau gagasan yang hampir sempurna dan bermakna, dan suatu pengertian tentang suatu objek melalui pengalaman (setelah melakukan persepsi terhadap subjek atau benda) (Rohmatun dan AA 2018).

Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima.

Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk menerangkan secara verbal, kemampuan untuk

menyajikan, kemampuan untuk mengklasifikasikan objek, kemampuan untuk menerapkan hubungan antara konsep dan prosedur, kemampuan untuk memberi contoh dan kontra dari konsep yang dipelajari, kemampuan untuk menerapkan dan mengembangkan konsep. Pemahaman konsep sangat penting bagi siswa untuk belajar dan hidup. Siswa dapat menyelesaikan masalah jika mereka memahami konsep (Erliany dan Ratna 2019).

1) Peta

Peta secara umum adalah gambaran dari permukaan bumi yang digambar pada bidang datar, yang diperkecil dengan skala tertentu dan dilengkapi simbol sebagai penjelas. Peta berfungsi memberikan informasi kepada pembacanya mengenai letak relatif suatu daerah terhadap daerah lainnya di permukaan bumi (Purwono, Adi, dan Faisal 2013).

Peta adalah proyeksi tertentu. Menurut Komisi Ahli Kartografi (Pujiastuti, 2007: 3) peta adalah gambaran konvensional permukaan bumi yang diperkecil seperti penampakan yang dilihat dari atas. Penampakan tersebut digambarkan menggunakan simbol-simbol sebagai pengganti

penampakan yang ada di permukaan bumi(Pratiwi 2005).

Salah satu hal yang sangat penting saat ini adalah peta ekonomi global. Peta berguna untuk merencanakan dan menerapkan pembelajaran. agar peta berguna untuk pembelajaran, peta harus memenuhi minimal dua persyaratan: berkualitas tinggi dan Ada pemakai dan pembaca. Peta adalah salah satu konsep utama dalam IPS. dan terkait dengan lingkungan manusia dalam kehidupan sehari-hari dan membutuhkan perlu dalam masyarakat modern(Taufik 2020).

Menurut ICA (Internasional Cartographic Assosiation) peta adalah suatu gambaran atau representasi unsur-unsur ketampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi atau bendabenda angkasa. Gambaran konvensional dari permukaan bumi yang diperkecil seperti penampakan yang terlihat dari atas. Penampakan tersebut digambarkan menggunakan symbol- simbol sebagai pengganti penampakan yang ada dipermukaan bumi. Selain itu, digunakan juga tulisan-tulisan sebagai keterangan tentang simbol-simbol tersebut(Yurnialis 2006).

2) Jenis-jenis Peta

Adapun peta berdasarkan jenis nya :

a) Peta Umum

Peta umum adalah peta yang menggambarkan seluruh penampakan yang ada di permukaan bumi. Penampakan tersebut dapat bersifat alamiah misalnya sungai, maupun yang bersifat budaya atau buatan manusia, misalnya jalan raya

b) Peta Khusus

Peta khusus atau peta tematik yaitu peta yang menggambarkan atau menyajikan informasi penampakan tertentu (spesifik) di permukaan bumi. Pada peta ini, penggunaan simbol merupakan ciri yang ditonjolkan sesuai tema yang dinyatakan pada judul peta (Bagja n.d.).

3) Unsur Unsur pada peta

Unsur-unsur peta merupakan segala komponen yang harus ada pada peta. Peta dikatakan lengkap jika memiliki unsur-unsur sebagai (Rosa 2022) :

a) Inset: Peta tambahan yang disisipkan karena wilayah yang dijelaskan bagian dari peta utama.

- b) Judul peta: Nama peta yang menunjukkan isi dan wilayah digambarkan pada bagian atas peta.
- c) Orientasi: Menunjukkan arah mata angin.
- d) Garis astronomis: Garis yang menentukan letak suatu tempat berdasarkan garis lintang dan garis bujurnya.
- e) Skala: Perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Jenis-jenis skala pada peta yaitu; skala angka dan skala garis.
- f) Garis tepi: Garis batas di bagian tepi pada gambar peta
- g) Legenda: Berisi keterangan simbol-simbol yang ada di peta. Simbol peta adalah tanda yang mewakili bentuk asli objek-objek yang ada di permukaan bumi. Simbol membantu kita mengetahui berbagai kenampakan alam dan kenampakan buatan disuatu wilayah. Simbol simbol tersebut terbagi menjadi tiga jenis, yaitu; 1) Simbol garis adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan objek yang memiliki panjang seperti garis pantai, sungai, jalan raya, atau rel kereta api; 2) Simbol warna adalah tanda yang digunakan untuk

membedakan ketinggian di suatu wilayah maupun kedalaman perairan; 3) Simbol gambar adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan ketampakan alam dan buatan atau bangunan umum di suatu wilayah.

2. **Media Visual Interaktif Berbasis *Deep Learning***

a. **Pengertian Media Visual**

Media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut (Musyadad, 2019). Hal ini agar siswa dapat melihat/menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu. Pada setiap kali penyajian bahan pelajaran semestinya guru menggunakan media pengajaran, seperti lembaran balik, papan panel, proyektor, dan lain sebagainya. Jadi inti pengajaran visual ini adalah dipergunakan beberapa alat/bahan media pengajaran antar lain melalui gambargambar peragaan, foto-foto, dan lainlain sebagainya. Lebih utama menggunakan benda-benda asli sebagai peraga(Annisa, Windi, dan Opan 2023).

Dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru, Yudhi

Munadi mengatakan bahwa kata media berasal dari kata latin medius, yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar, atau perantara. Karena berada di tengah, kata media juga dapat disebut sebagai "pengantar" atau "penghubung", karena berada di tengah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), visual berarti sesuatu yang dapat dilihat melalui penglihatan (mata). Visual juga dapat diartikan sebagai pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dalam bentuk gambar, tulisan (kata atau angka), peta, grafik, dan sebagainya (Susanti dan Alfurqan 2021).

Peran media visual dalam proses pembelajaran sangatlah krusial, karena dapat membantu siswa dalam mengatasi kebingungan terhadap materi dan berfungsi sebagai panduan untuk belajar. Media pembelajaran sebagai sumber yang dapat meningkatkan minat belajar akan berdampak pada metode belajar serta hasil yang dicapai. Metode belajar yang repetitif bisa membuat siswa merasa jenuh, dan seringkali kita melihat mereka mencari kegiatan lain seperti mengganggu teman yang sedang belajar atau sering bolak-balik selama kelas berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar

bisa menjadi lebih beragam dan menarik. Keberhasilan dalam pemanfaatan media pembelajaran sangat bergantung pada guru sebagai fasilitator. Metode pengajaran yang menarik dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, sementara metode yang monoton bisa menjadikan pengalaman tersebut kurang menarik. Seseorang yang memiliki ketertarikan atau minat biasanya lebih termotivasi untuk belajar dan mengeksplorasi hal-hal yang mereka senangi, yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar(Hulu et al. 2022).

Menurut Daryanto Media visual memiliki kemampuan untuk menjadi perumpamaan dan membantu memperkuat ingatan. Media visual dapat terekam dalam Memori Saat kita melihat sebuah gambar, hal pertama yang kita lakukan secara tidak sadar adalah memperhatikan gambar, mengajukan pertanyaan, dan berusaha memahaminya. Dalam hal ini, dia akan lebih fokus pada pembelajaran sehingga dia dapat memecahkan masalah atau materi (Hulu et al. 2022).

b. Interaktif

Interaktif secara umum merujuk pada suatu proses atau sistem yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara pengguna dengan sistem, perangkat, atau media. Dalam konteks teknologi dan komunikasi, interaktif berarti adanya keterlibatan aktif dari pengguna yang dapat memberikan respon dan menerima umpan balik secara langsung (Prensky, M. (2001).

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi berupa teks, audio, video dengan pengendalian komputer kepada mahasiswa yang tidak hanya pasif, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Nanang 2014).

Secara lebih spesifik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah sesuatu yang bersifat saling mempengaruhi atau berhubungan dua arah. Contohnya adalah media interaktif seperti komputer, aplikasi, atau situs web yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan konten atau sistem tersebut. Interaktif merupakan suatu konsep yang menunjukkan adanya hubungan timbal balik antara

pengguna dengan sistem atau antara individu dengan individu lain melalui komunikasi dua arah yang memungkinkan terjadinya respon dan umpan balik secara langsung. Dalam konteks pendidikan, interaktivitas menjadi salah satu karakteristik penting dalam pembelajaran modern karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian dalam Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menuntut siswa untuk aktif dan mandiri serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, dalam penelitian yang dimuat pada Elektron Jurnal Ilmiah dijelaskan bahwa multimedia interaktif menghadirkan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi, audio, video, serta evaluasi yang memungkinkan pengguna memberikan respon secara langsung sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Lebih lanjut, kajian dalam Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan menegaskan bahwa interaktivitas merupakan ciri utama dalam multimedia pembelajaran yang menentukan tingkat

keterlibatan siswa dalam memahami materi, sehingga semakin tinggi tingkat interaktivitas, semakin tinggi pula partisipasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, interaktif dapat diartikan sebagai suatu proses komunikasi dua arah yang melibatkan partisipasi aktif, respon langsung, serta umpan balik yang berkelanjutan, baik dalam pembelajaran maupun dalam penggunaan teknologi, sehingga mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar.

c. *Deep Learning*

1) *Pengertian Deep Learning*

Menurut Rometdo Muzawi, M.Kom., CEH., CCNA dalam buku pengantar dasar *Deep Learning*, pembelajaran mendalam adalah salah satu cabang kecerdasan buatan (AI) dan pembelajaran mesin yang menggunakan banyak jaringan saraf untuk menyelesaikan tugas dengan tingkat akurasi yang tinggi. Penelitian tentang *deep learning* sudah ada sejak tahun 80-an. *Deep Learning* diciptakan dari hasil evolusi panjang penelitian jaringan saraf tiruan (artificial neural networks) dari tokoh yang sering dijuluki sebagai "Bapak Baptis *Deep Learning*" yaitu Geoffrey Hinton,

Yann LeCun, dan Yoshua Bengio pada tahun 2006 (Budianto, Fadholil, dan Imam 2025).

Deep learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu subjek dan peningkatan kemampuan mereka untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah. Pendekatan ini biasanya melibatkan pendekatan seperti studi kasus, diskusi yang lebih mendalam, dan penerapan ide-ide yang dipelajari ke situasi dunia nyata (Muhammad et al. 2025).

Deep learning adalah sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan penguasaan konsep secara mendalam, melampaui sekadar kemampuan menghafal atau mengenali fakta secara cepat. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah memastikan siswa tidak hanya memahami inti dari sebuah konsep, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan konteks praktis yang relevan dalam kehidupan nyata (Alya dan Santiani 2025).

Deep learning adalah pendekatan pembelajaran bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Informasi yang

diterima oleh siswa dicerna secara kritis. Siswa menganalisis sebuah permasalahan dan menemukan solusi berdasarkan data dan fakta. *Deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman bagi siswa. Siswa tidak dijejali dengan hal yang bersifat teoretis tetapi pendekatan *deep learning* mengarah pada kontekstualisasi pengetahuan(Adnyana 2024).

Darling-Hammond (2017), menyatakan bahwa *Deep Learning* adalah proses belajar yang mendorong partisipasi siswa dalam mengeksplorasi dan menerapkan konsep-konsep penting. Proses ini menunjang siswa dalam hal meningkatkan kecakapan berpikir kritis serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai rintangan di dunia nyata(Nurul, Adrias, dan Putri 2025).

Pendekatan *deep learning* merupakan sistem pembelajaran yang dirancang untuk menguatkan pemahaman peserta didik dengan pendekatan mendalam. Pendekatan *deep learning* menekankan proses pembelajaran yang melibatkan analisis kritis, mengaitkan informasi dengan pengetahuan sebelumnya,

dan mampu menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Tujuannya untuk menciptakan pembelajaran reflektif yang bermakna, menyenangkan, kritis dan lebih mendalam (Khusnul dan Rohmad 2025).

Deep learning dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah pembelajaran mendalam. Pembelajaran mendalam adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menciptakan, menerapkan, dan menggunakan pengetahuan secara bermakna di dunia nyata. Konsep ini berfokus pada keterlibatan mendalam antara siswa dan guru melalui kemitraan pembelajaran, tugas-tugas pembelajaran mendalam, serta penggunaan alat digital yang mendukung (Chika, Rahmadatul, dan Lutfia 2025).

Deep Learning memandang siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran, di mana mereka diarahkan untuk berpikir kritis, melakukan refleksi, serta menemukan solusi atas persoalan yang muncul dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk

menghayati serta menginternalisasi nilai dan makna yang terkandung dalam materi pelajaran. Dengan demikian, *Deep Learning* tidak hanya berfokus pada penguatan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong terbentuknya kemandirian belajar serta sikap reflektif pada diri siswa (Siregar et al. 2025).

(Siti dan Andi 2025) Ada tiga komponen utama dari pendekatan *deep learning* ini, yaitu; 1) *meaningful learning*, mindful learning, dan joyful learning. Meaningful learning merupakan pembelajaran bermakna berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan peserta didik; 2) *Mindful learning* menekankan kesadaran dalam proses belajar, eksplorasi, dan keterlibatan intelektual; 3) Sedangkan *joyful learning* menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, humanis, dan tidak menekan. Ketiga pendekatan tersebut apabila diintegrasikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih reflektif, mendalam, dan berdampak jangka panjang.

3. Kelebihan dan kekurangan *Deep Learning*

a) Kelebihan *Deep Learning*

- 1) Kemampuan Generalisasi: *Deep learning* dapat menggeneralisa pola dari data yang beragam sehingga dapat diaplikasikan di berbagai bidang.
- 2) Akurasi Tinggi: Dalam tugas-tugas seperti pengenalan gambar atau pemrosesan bahasa alami, *deep learning* biasanya memberikan akurasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode machine learning tradisional.
- 3) Otomatisasi Fitur Ekstraksi: Dengan *deep learning*, tidak perlu menentukan fitur secara manual, karena jaringan akan belajar mengenali fitur-fitur tersebut secara otomatis.

b). Kekurangan *Deep Learning*

- 1) Butuh Data yang Besar: *Deep learning* membutuhkan jumlah data yang sangat besar untuk dapat bekerja dengan optimal. Tanpa data yang cukup, model akan sulit untuk mempelajari pola yang tepat.
- 2) Kebutuhan Komputasi yang Tinggi: Proses pelatihan *deep learning* membutuhkan daya komputasi yang tinggi, terutama jika model tersebut sangat dalam dan kompleks.

- 3) Overfitting: Karena model sangat kompleks, sering kali ada risiko bahwa model akan "menghafal" data pelatihan dan gagal mengenali pola baru pada data yang belum pernah dilihat (Prof ir Rudy C Tarumingkeng 2024).

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Darna Sakinah Zalukhu, dengan judul skripsi “ pengaruh model think pair share berbasis deep learning terhadap kemampuan HOTS (high order thingking skill) Peserta Didik pada Materi Peluang Kelas VI di MIN 1 Batu Bara. di dalam skripsi ini memiliki persamaan dengan penelitian, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen serta mengintegrasikan konsep deep learning dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu inovasi pembelajaran terhadap kemampuan kognitif peserta didik, dengan menggunakan desain pre-test dan post-test sebagai alat ukur peningkatan hasil belajar. terdapat perbedaan yang cukup jelas antara penelitian Darna Sakinah Zalukhu dan penelitian ini. Penelitian Darna Sakinah Zalukhu berfokus pada penerapan model pembelajaran Think Pair Share berbasis deep learning untuk meningkatkan kemampuan HOTS (High Order Thinking Skills) peserta didik pada mata pelajaran

Matematika materi peluang di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan media visual interaktif berbasis deep learning dalam pembelajaran IPAS materi konsep peta pada peserta didik kelas IV. perbedaan terletak pada jenis inovasi pembelajaran (model vs media), mata pelajaran, materi, jenjang kelas, serta kemampuan yang diukur. Berdasarkan perbedaan tersebut, posisi kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pemanfaatan media visual interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep peta dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV. Penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya dengan mengkaji penerapan *deep learning* tidak hanya melalui model pembelajaran, tetapi juga melalui pengembangan media visual interaktif yang mendukung pemahaman spasial peserta didik sesuai dengan karakteristik materi peta dan Kurikulum Merdeka.

2. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ulpa Suriani (2024) , yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1”. Didalam skripsi nya menyatakan masalah utama dalam penelitian ini adalah dalam kegiatan pembelajaran peserta didik masih kurang

fokus dan merasa cepat bosan pada saat proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen serta meneliti pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar. Kedua penelitian juga berangkat dari permasalahan yang serupa, yaitu rendahnya fokus dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan antara penelitian Ulpa Suriani dan penelitian ini terletak pada fokus variabel dan jenis media yang digunakan. Penelitian Ulpa Suriani menitikberatkan pada pengaruh media interaktif secara umum terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh media visual interaktif berbasis deep learning terhadap pemahaman konsep peta dalam pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV. Selain itu, penelitian Ulpa Suriani mengukur hasil belajar secara keseluruhan, sementara penelitian ini lebih difokuskan pada pemahaman konsep sebagai salah satu

aspek kognitif. Berdasarkan perbedaan tersebut, posisi kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan media visual interaktif berbasis deep learning yang dirancang untuk mendukung pemahaman konsep peta secara visual dan spasial dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya dengan memberikan gambaran bahwa media interaktif tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar secara umum, tetapi juga terhadap pemahaman konsep spesifik yang menuntut kemampuan visual dan spasial peserta didik sekolah dasar.

3. Penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Wilda Dzuhriani, yang berjudul "Implementasi Media Visual Berbahan Alam Pada Pembelajaran Ips di Kelas IV SDN 02 Rejang Lebong" penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian, yaitu sama-sama menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPA di jenjang sekolah dasar. Kedua penelitian berpijak pada asumsi bahwa media visual mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui penyajian objek yang dapat diamati secara langsung. Namun demikian, terdapat perbedaan yang cukup mendasar antara penelitian Wilda Dzuhriani dan

penelitian ini. Penelitian Wilda Dzuhriani menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media visual berbahan alam dalam pembelajaran IPA kelas IV. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh media visual interaktif berbasis deep learning terhadap pemahaman konsep peta dalam pembelajaran IPAS. Perbedaan lainnya terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian Wilda memanfaatkan objek alam sebagai media visual, sedangkan penelitian ini memanfaatkan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan. Berdasarkan perbedaan tersebut, posisi kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pemanfaatan media visual interaktif berbasis teknologi deep learning sebagai alternatif dari media visual berbahan alam, khususnya untuk mengatasi keterbatasan media di lingkungan sekitar. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya dengan menghadirkan solusi pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, terutama dalam pembelajaran IPAS materi konsep peta di kelas IV sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wilda Febrianti (2024) Yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis Prezi pada Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 022 Monto Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara”. Skripsi ini membahas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prezi pada pemahaman materi bangun datar kelas IV SDN 022 Monto Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan meneliti efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman materi peserta didik di jenjang sekolah dasar. Kedua penelitian juga menggunakan desain pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif. Adapun perbedaan antara penelitian Wilda Febrianti dan penelitian ini terletak pada mata pelajaran, materi, serta jenis media yang digunakan. Penelitian Wilda Febrianti berfokus pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi bangun datar, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Prezi. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi konsep peta, dengan menggunakan media visual interaktif berbasis deep learning yang menekankan pada interaksi dan pemahaman spasial peserta didik. Selain

itu, penelitian Wilda Febrianti menggunakan desain pre-experimental, sedangkan penelitian ini dirancang dengan pendekatan eksperimen yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan perbedaan tersebut, posisi kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pemanfaatan media visual interaktif berbasis deep learning untuk meningkatkan pemahaman konsep peta dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Penelitian ini memperluas kajian media pembelajaran interaktif yang sebelumnya banyak digunakan pada mata pelajaran Matematika, dengan menerapkannya pada pembelajaran IPAS yang menuntut kemampuan visual dan spasial, serta disesuaikan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

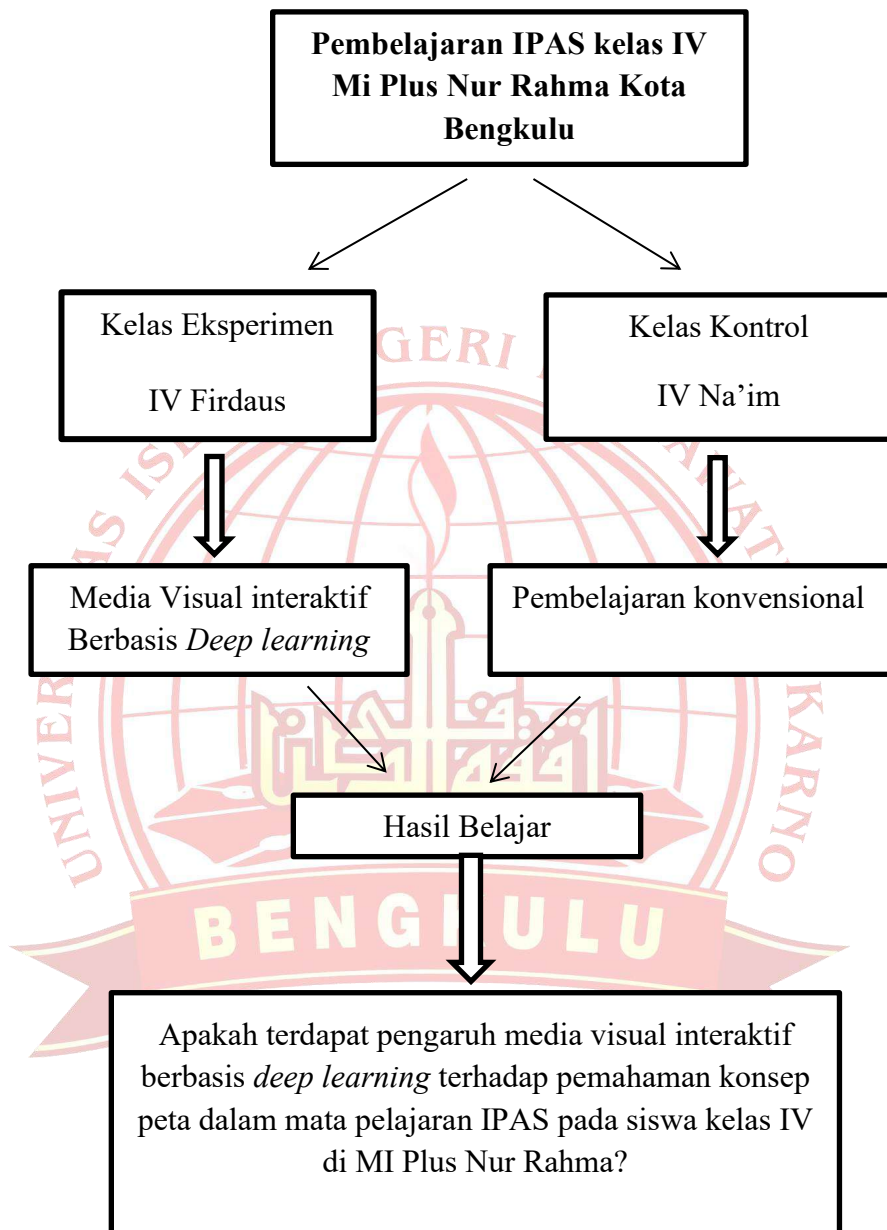
5. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Nuraida dan Dety Mulyanti (2026) yang berjudul "*Analisis Implementasi Pembelajaran Deep Learning pada Siswa Sekolah Dasar*" membahas mengenai penerapan pendekatan deep learning dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest dan posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *deep learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, karena siswa didorong untuk berpikir lebih mendalam, aktif, serta mampu

mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengkaji efektivitas pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik di jenjang sekolah dasar. Selain itu, kedua penelitian juga menggunakan desain pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Namun demikian, terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian oleh Irma Nuraida dan Dety Mulyanti berfokus pada peningkatan pemahaman konsep secara umum tanpa mengaitkan dengan materi pembelajaran tertentu. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi konsep peta, dengan menggunakan media visual interaktif berbasis *deep learning* yang menekankan pada kemampuan visual dan spasial peserta didik. Berdasarkan perbedaan tersebut, posisi kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengintegrasian pendekatan *deep learning* dengan penggunaan media visual interaktif dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan kemampuan spasial peserta didik dalam memahami konsep peta, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPAS materi peta di kelas IV bertujuan agar siswa dapat memahami lingkungan di sekitarnya, seperti mengetahui letak suatu tempat, arah mata angin, dan simbol-simbol pada peta. Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu, pemahaman siswa terhadap konsep peta masih belum merata. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami simbol peta dan menghubungkan peta dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar. Hal ini terjadi karena materi konsep peta bersifat visual dan membutuhkan kemampuan untuk membayangkan ruang. Sementara media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya membantu siswa memahami materi secara konkret, pembelajaran yang diberikan cenderung masih bersifat penjelasan saja dan membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media visual interaktif berbasis *deep learning* diharapkan dapat membantu siswa belajar secara aktif melalui tampilan visual yang jelas dan kegiatan interaksi dengan materi. Dengan penggunaan media tersebut, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep peta.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Dalam Penelitian Pengaruh Media Visual Interaktif Berbasis *Deep Learning* Terhadap Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV

1. Media visual interaktif berbasis *deep learning* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif dibandingkan media pembelajaran konvensional
2. Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa akan berkontribusi positif terhadap pemahaman konsep peta, khususnya dalam aspek simbol, skala, orientasi, dan interpretasi peta
3. Pemahaman konsep peta dapat diukur secara valid dan reliabel melalui instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini
4. Faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan guru, dan kondisi siswa relatif stabil dan tidak memengaruhi hasil penelitian secara signifikan

E. Hipotesis

Hipotesis berperan sebagai jawaban sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya dari permasalahan yang diteliti. Sebagaimana dikemukakan oleh sudjana bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Media visual interaktif berbasis *deep learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep peta pada siswa MI Plus Nur Rahma.
2. Hipotesis Nol (H_o): Media visual interaktif berbasis *deep learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep peta pada siswa MI Plus Nur Rahma.

