

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pendidikan

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kata pendidikan secara bahasa berasal dari akar kata *didik*, yang mengandung makna merawat dan memberikan pelatihan terkait moral serta kecerdasan berpikir. Menurut Rahman BP dkk (2022, hlm. 2) mengatakan bahwa “Pendidikan diartikan sebagai tindakan yang dilakukan dengan sadar dan terencana guna membangun suasana serta rangkaian belajar yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dirinya secara aktif”.

Sejalan dengan itu, menurut Febriyanti, 2021, hlm. 1635) menjelaskan dalam arti sempit, pendidikan sering kali identik dengan sekolah, yang diartikan sebagai sistem untuk mereka yang berstatus sebagai peserta didik pada jenjang sekolah maupun sebagai mahasiswa di perguruan tinggi (dalam lingkup pendidikan formal). Ki Hajar Dewantara, sebagai tokoh pendidikan memiliki moto yang sangat terkenal, yaitu: *Ing Ngarso Sung Tulodo* (yang berarti di depan memberi teladan), *Ing Madyo Mangun Karso* (yang berarti di tengah menciptakan peluang untuk berinisiatif), dan *Tut Wuri Handayani* (yang berarti di belakang memberikan dorongan). Apabila kita mendalami makna dari semboyan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peranan guru sangatlah penting sebagai garda terdepan dalam sistem pendidikan.

Menurut Sanga (2023, hlm. 85) mengemukakan pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk membangun suasana belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif serta memiliki ketahanan

spiritual, kemampuan mengontrol diri, dan kepribadian yang matang. Kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum, serta keterampilan yang diperlakukan. Menurut Subekti (2022, hlm. 20) menyatakan pendidikan adalah hak yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia, sekaligus menjadi kewajiban bagi seluruh anak bangsa untuk menuntaskan studinya hingga ke tingkat yang lebih tinggi.

Secara garis besar, pendidikan adalah proses transfer ilmu antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan potensi individu. Secara umum dan sederhana, pendidikan dapat dipahami sebagai upaya seseorang dalam membangkitkan dan memajukan potensi positif yang ada pada dirinya secara jasmani maupun rohani, sejalan dengan nilai-nilai yang berkembang dalam lingkungan sosial dan budaya.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah suatu entitas yang kompleks, namun memiliki muara yang sama, yaitu pengembangan potensi manusia secara utuh. jika merujuk pada landasan hukum berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan ditegaskan sebagai upaya dengan penuh kesadaran serta melalui perencanaan yang matang. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan bukanlah sebuah proses kebetulan, melainkan sebuah desain instruksional yang bertujuan membentuk kecerdasan yang dibarengi dengan kekuatan spiritual dan akhlak mulia. Penciptaan suasana belajar yang mendukung adalah kunci agar peserta didik dapat secara aktif mengeksplorasi kapasitas dirinya.

Pemahaman mengenai pendidikan tidak boleh terjebak hanya pada batasan sempit atau formalitas persekolah semata. Pada penjelasan di atas menyebutkan bahwa dalam arti sempit pendidikan sering diidentikan dengan sekolah bagi mereka yang berstatus peserta didik atau mahasiswa, esensi sebenarnya jauh lebih dalam. Sebagaimana Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah sebuah keteladanan dan dorongan. Dengan berpedoman pada semboyan *Ing ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso*, dan *Tut Wuri Handayani*, kita melihat bahwa peran pendidik bukan sekadar mentransfer ilmu, melainkan menjadi garda terdepan dalam membentuk karakter dan memberikan motivasi berkelanjutan.

Secara komprehensif, pendidikan harus dipandang sebagai proses sepanjang hayat yang menyentuh dimensi jasmani maupun rohani. Ia bukan hanya tentang penguasaan keterampilan teknis atau intelektual, tetapi juga tentang bagaimana individu dapat hidup selaras dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Sebagai hak bagi setiap warga negara sekaligus kewajiban bagi anak bangsa, pendidikan menjadi sarana transformasi manusia dari sekadar makhluk biologis menjadi makhluk sosial yang beradab, berilmu hidup, dan dapat memberikan dampak positif yang nyata terhadap pembangunan bangsa dan negara.

## **2. Pembelajaran dan Belajar**

### **a. Definisi Pembelajaran**

“Pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan ilmu, pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik yang di bantu oleh pendidik” (Kaniawati, 2023, hlm. 22). Sejalan yang di kemukakan oleh Kurniawati (2021, hlm. 1) pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pengetahuan yang di dalamnya melibatkan berbagai komponen dalam sistem pendidikan, yakni tenaga pendidik, peserta didik, bahan ajar, target pembelajaran, serta sarana atau media. Sementara itu (Paling, 2024, hlm. 1) pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang memperoleh pengetahuan, keterampilan, amupun sikap dengan menggunakan berbagai sumber atau hal yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Menurut Syarifin (2023, hlm. 74) menyatakan pembelajaran merupakan suatu proses di mana terjadi hubungan timbal balik antara peserta didik dengan guru serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan, yang di dalamnya gury dan peserta didik saling berbagi informasi. Daniyati (2023, hlm. 284) mengemukakan pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi para peserta didik, sehingga mereka dapat belajar secara selaras dengan apa yang mereka butuhkan dan minati.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem interaksi yang dinamis dan

terencana yang terjadi antara guru, peserta didik, dan berbagai media atau bahan belajar pada suatu lingkungan yang bersifat khusus. Proses ini bukan sekadar transfer informasi atau ilmu pengetahuan secara satu arah, melainkan sebuah usaha sadar yang melibatkan komponen-komponen esensial seperti materi, tujuan, dan alat pendukung untuk membentuk ekosistem pendidikan yang utuh. di dalamnya, terjadi pertukaran informasi yang aktif guna memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pemahaman mendalam, penguasaan keterampilan, serta pembentukan karakter dan sikap yang positif. Pembelajaran harus di pandang sebagai upaya humanis di mana pendidik bertindak sebagai pendamping yang memudahkan proses belajar para peserta didik. berkembang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan potensi unik mereka dengan menggunakan berbagai sarana yang ada di lingkungan sekitarnya.

#### **b. Definisi Belajar**

Belajar adalah suatu kegiatan yang bisa dilakukan oleh seseorang baik secara sadar maupun tidak disadari, yang dapat diperoleh melalui latihan ataupun pengalaman, serta menyangkut berbagai ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ramli, dkk, hlm. 93). Sementara itu menurut Sudjana dalam (Sukatmi, 2024, hlm. 178) mengemukakan belajar adalah suatu proses yang ditandai oleh terjadinya perubahan dalam diri individu. Perubahan tersebut sebagai hasil dari proses belajar dapat terlihat dalam berbagai bentuk, misalnya perubahan pada aspek pengetahuan, pemahaman, perilaku, keterampilan, kebiasaan, serta perubahan pada berbagai aspek lain yang ada pada diri orang yang sedang belajar. Pangestu dan Rochmat (2021, hlm. 80) Belajar adalah suatu proses yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan serta pengalaman, yang kemudian membawa dampak berupa perubahan perilaku dan perubahan kemampuan secara menyeluruh. Pendapat lain menurut Marotoyo dan Tinah (2024, hlm. 72) Belajar merupakan suatu proses atau kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperoleh nilai-nilai positif sebagai pengalaman, serta untuk mendapatkan sejumlah kesan dari materi yang telah dipelajari. Menurut Huda, dkk (2023, hlm. 67) menyatakan belajar

dapat diartikan sebagai perubahan pada perilaku yang terjadi akibat adanya pengalaman. Perilaku tersebut erat kaitannya dengan respons yang bersifat behavioristik terhadap rangsangan atau stimulus tertentu.

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang di dalamnya terdapat usaha sadar dari individu. Maupun tidak sadar yang dilakukan oleh individu secara berkesinambungan untuk memperoleh ilmu pengetahuan serta pengalaman baru melalui latihan maupun interaksi dengan lingkungannya. Proses ini bukan sekadar terpaku pada pemahaman mendalam terhadap isi pelajaran secara tekstual, namun secara fundamental berimplikasi pada terjadinya perubahan perilaku yang relatif permanen dan menyeluruh pada diri seseorang. Perubahan tersebut mencakup transformasi pada ranah kognitif melalui peningkatan pemahaman, ranah afektif melalui pembentukan sikap dan nilai-nilai positif, serta ranah psikomotorik yang tercermin dalam penguasaan keterampilan teknis maupun kebiasaan sehari-hari. Belajar di pahami sebagai bentuk respons adaptif atau reaksi behavioristik terhadap berbagai stimulus yang di terima, yang pada akhirnya membentuk kesan mendalam dari bahan-bahan yang telah dipelajari. Dengan demikian, belajar bukan sekadar kegiatan mengumpulkan informasi, melainkan sebuah perjalanan transformatif yang mengubah kapasitas diri individu dalam berpikir, bersikap, dan bertindak, guna mencapai kualitas pribadi yang lebih baik dibandingkan sebelum proses belajar tersebut dilakukan.

### **3. Pembelajaran IPAS**

Mata pelajaran IPAS adalah penggabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang di ajarkan di jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka (Farhan, dkk, 2025, hlm. 281). Pendapat lain mengemukakan bahwa pada semester ganjil, pembelajaran IPAS lebih menekankan pada kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya mengenai makhluk hidup dan lingkungan tempat tinggalnya. Sementara itu, pada semester genap, fokus pembelajaran beralih ke Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

dengan topik utama bencana alam. (Suprapmanto & Zakiyah, 2024, hlm. 200). Sementara itu Muslimin (2024, hlm. 363) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mengkaji makhluk hidup, benda mati di alam raya serta hubungan timbal balik di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mencakup telaah mengenai kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Maula, dkk (2024, hlm. 273-274) menyatakan dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertransformasi menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan hasil integrasi antara IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS memiliki kedudukan yang tidak kalah penting untuk dipelajari karena di dalamnya dikaji mengenai alam semesta beserta seluruh isinya serta berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang kesemuanya dirumuskan oleh para ilmuwan berdasarkan prosedur ilmiah. Menurut Azzahra, dkk (2023, hlm. 6231) mengemukakan “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya”.

Dapat ditarik kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa mata pelajaran yang menggabungkan sains dan studi sosial, dikenal dengan singkatan (IPAS) adalah sebuah bidang keilmuan integratif dengan menggabungkan substansi materi IPA dan IPS yang disajikan secara menyeluruh dan saling terkait. Kehadiran bidang studi ini, khususnya pada jenjang SD/MI dalam implementasi Kurikulum Merdeka, dimaksudkan untuk menanamkan pemahaman yang komprehensif kepada peserta didik yang berkaitan dengan alam semesta beserta isinya. IPAS tidak hanya mengkaji fenomena biotik dan abiotik seperti makhluk hidup dan benda mati tetapi juga menelaah pola interaksi yang kompleks di dalamnya. IPAS memposisikan manusia dalam dua peran sentral, yakni sebagai individu dan makhluk sosial yang senantiasa melakukan interaksi dengan lingkungannya. Secara struktural, pembelajaran ini mencakup cakupan materi yang luas, mulai dari studi habitat dan eksistensi

mahluk hidup hingga pemahaman mengenai peristiwa alam serta kehidupan sosial kemasyarakatan.

#### **4. Pendekatan Pembelajaran**

Menurut Hasibuan, dkk (2024, hlm. 205) menjelaskan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah suatu sistem di mana peserta didik menjadi subjek utama dalam proses belajar mengajar. Dalam sistem ini, guru tidak mendominasi kelas, melainkan bertindak sebagai fasilitator, mediator, pembimbing, serta pemimpin. Karakteristik utama dari pendekatan ini adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang dijalankan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, metode, media, dan strategi secara bergantian. Dengan demikian, selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlibat secara aktif, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Lebih lanjut menurut Kamus (2024, hlm. 3) menyatakan pendekatan pada dasarnya adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendekati suatu hal. Apabila istilah ini digunakan dalam dunia pendidikan, maka pendekatan dapat diartikan sebagai proses, tindakan, maupun cara yang dipakai untuk mendekati bidang pendidikan, dengan tujuan agar pelaksanaan kegiatan pendidikan tersebut menjadi lebih mudah. Ningsih, dkk (2024, hlm. 157) mengemukakan pendekatan dapat diartikan sebagai cara pandang sekaligus landasan awal yang digunakan seseorang dalam menyikapi proses belajar mengajar, hal ini karena strategi dan metode pembelajaran bersumber dari pendekatan tertentu. Sukino (2023, hlm. 13) berpendapat bahwa pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara pandang serta rangkaian langkah yang diterapkan dalam rangka mengatasi berbagai persoalan yang muncul dalam pembelajaran, baik yang berkaitan dengan materi maupun proses belajar itu sendiri. Tujuan utamanya adalah untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang mereka butuhkan. Sejalan yang paparkan oleh Jufri, dkk (2023, hlm. 31-32) “Pendekatan pembelajaran adalah cara pendidik mendekati materi”.

Dari beberapa pemaparan yang telah di jelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah

filosofis sekaligus kerangka kerja praktis yang menentukan arah timbal balik antara guru dan peserta didik pada ekosistem pembelajaran. Secara esensial, pendekatan ini berfungsi sebagai acuan utama sekaligus cara seseorang menyikapi suatu awal yang memayungi seluruh strategi dan metode yang akan digunakan, di mana efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana cara seorang pendidik mendekati materi serta mengatasi berbagai problematika yang muncul selama proses belajar mengajar.

Pendekatan yang ideal saat ini bergeser ke arah orientasi pada peserta didik dalam konteks ini, proses pendidikan bukan lagi sekadar transfer pengetahuan satu arah, melainkan sebuah sistem yang memberikan ruang dominasi bagi peserta didik untuk menunjukkan keaktifan, baik dengan cara mandiri maupun kolaboratif dalam kelompok. Para pendidik mengalami transformasi yang signifikan, pendidik bukan lagi merupakan sumber kebenaran tunggal, melainkan berperan sebagai fasilitator, mediator, pembimbing dalam proses belajar.

Pada akhirnya, pendekatan pembelajaran adalah rangkaian tindakan sistematis yang diambil untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan pendidikan. Melalui pemilihan sudut pandang tepat, pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga peserta didik dapat memperoleh keterampilan dan wawasan yang dibutuhkan secara lebih optimal melalui pemanfaatan beragam variasi metode yang berakar pada karakteristik kebutuhan peserta didik.

## **5. Pendekatan Deep Learning**

### **a. Pengertian *Deep Learning***

“*Deep Learning* di bidang pendidikan merujuk pada pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menggali pengetahuan lebih dalam, berbeda dengan sekadar pembelajaran hafalan (Adnyana, 2024, hlm. 3). Maksudnya adalah secara mendalam, konsep ini mengalihkan peran peserta didik dari penerima informasi pasif menjadi penjelajah pengetahuan yang aktif, *Deep Learning* menuntut peserta didik untuk menghubungkan ide-ide baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Adapun menurut Dewi, dkk (2025, hlm. 587) mengemukakan *Deep Learning*

merupakan suatu metode dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk mengasah dan mengembangkan daya pikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik. Maksudnya adalah *Deep Learning* bukan sekadar menghafal informasi, melainkan mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara menyeluruh agar mampu menganalisis dan memecahkan masalah yang kompleks secara mandiri. Hendrianty (2024, hlm. 1351) mengungkapkan “*Deep Learning* adalah proses pembelajaran yang transformatif dan berkelanjutan”. Maksudnya adalah secara transformatif, proses ini berarti pembelajaran tersebut mampu menyentuh level kognitif dan emosional yang lebih dalam, sehingga terjadi perubahan pola pikir, karakter, dan perilaku pada diri pembelajar.

Menurut Aryani (2025, hlm. 143) menyatakan pengalaman belajar *Deep Learning* diterapkan pada setiap tahap sintaks pembelajaran dengan memfokuskan perhatian pada tiga pilar utama, yaitu pencapaian pemahaman konseptual yang komprehensif, implementasi praktis dalam konteks autentik, serta proses refleksi guna mempererat koherensi antarkonsep. Maksudnya adalah proses belajar yang mendalam di mana peserta didik tidak sekedar menghafal, tapi benar-benar menggali makna, tidak hanya dilakukan di akhir pelajaran, melainkan ditanamkan sejak awal hingga akhir kegiatan belajar (tahap pembukaan, inti, dan penutup). Setiap langkah guru mengajar harus dirancang untuk memicu pemikiran yang tinggi.

Lebih lanjut Fitriani & Santiani (2025, hlm. 53) pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan *Deep Learning* ini bertujuan untuk melatih daya berpikir kritis para peserta didik. Setiap informasi yang sampai kepada peserta didik tidak begitu saja diterima, melainkan diproses dan dicermati secara mendalam. Dalam prosesnya, peserta didik diajak untuk menguraikan suatu permasalahan dan mencari jalan keluar yang didasarkan pada data serta fakta yang tersedia. Maksudnya adalah *Deep Learning* dalam konteks pendidikan ialah sebuah mekanisme pedagogis yang dirancang untuk mengaktifkan nalar kritis peserta didik secara fundamental. pada pandangan ini, proses belajar tidak berhenti pada tahap penerimaan

informasi secara pasif, melainkan berlanjut pada proses pengolahan informasi yang mendalam. Ketika peserta didik menerima materi, mereka melakukan penyaringan dan evaluasi secara kritis terhadap validitas serta relevansi informasi tersebut, bukan menerimanya sebagai kebenaran mutlak tanpa pengujian. Implementasi *Deep Learning* ini mengarahkan peserta didik untuk memiliki kemampuan analitis dalam menghadapi fenomena atau problematika yang kompleks. Peserta didik didorong untuk melakukan dekonstruksi terhadap suatu masalah, melihat keterkaitan antar variabel, dan akhirnya merumuskan solusi yang objektif. Aspek krusial dalam proses ini adalah fakta, yang menunjukkan bahwa luaran dari *Deep Learning* adalah kemampuan pengambilan keputusan yang berbasis bukti. Dengan demikian, pendekatan ini bertujuan untuk membentuk karakter pembelajar yang mandiri dan mampu mengaplikasikan logika keilmuan untuk menyelesaikan persoalan di dunia nyata secara akurat.

Menurut Rahmat & Aripin (2025, hlm. 275) merupakan “Metode pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam dan keterlibatan kognitif yang lebih tinggi”. Maksudnya adalah pembelajaran yang diterapkan bukan sekadar proses transfer informasi secara searah, melainkan sebuah desain instruksional yang berfokus pada internalisasi konsep secara komprehensif. Fokus pada “pemahaman mendalam” mengindikasikan bahwa peserta didik diarahkan untuk menguasai substansi materi secara substansial, sehingga mereka mampu mengaitkan teori dengan konteks yang relevan, bukan sekadar melakukan memorisasi faktual. Adanya aspek keterlibatan kognitif yang lebih tinggi menunjukkan bahwa metode ini menuntut aktivitas mental yang kompleks, seperti kemampuan analisis, sintesis, hingga evaluasi. Hal ini mengimplikasikan adanya transformasi pasif menjadi subjek pembelajaran yang aktif mengontruksi pengetahuan melalui proses berpikir kritis. Dengan demikian, integrasi antara pemahaman mendalam dan aktivitas kognitif ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mampu meningkatkan kualitas luaran pembelajaran secara signifikan.

### **b. Kelebihan *Deep Learning***

*Deep Learning* atau pembelajaran mendalam membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan dengan menggeser fokus dari sekadar menghafal fakta menuju pemahaman konsep yang terintegrasi. Salah satu kelebihan utamanya terletak pada kemampuan metode ini untuk mendorong keterlibatan kognitif tingkat tinggi, di mana peserta didik tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan juga diajak untuk menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi materi yang mereka pelajari.

Pendekatan *Deep Learning* dalam bidang pendidikan menawarkan manfaat signifikan karena berpusat pada upaya untuk mengembangkan pemahaman peserta didik yang komprehensif dan berkelanjutan, menurut Barus, dkk (2025, hlm. 3-4) mengemukakan:

- a. Meningkatkan Pemahaman Konseptual Mendalam Peserta didik
- b. *Deep Learning* secara substansial memungkinkan peserta didik untuk mencapai pemahaman konsep yang menyeluruh.
- c. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Proses belajar yang relevan dengan situasi yang sering dihadapi oleh peserta didik secara intrinsik meningkatkan motivasi mereka, karena materi yang di pelajari memiliki korelasi berhubungan erat dengan pengalaman sehari-hari, yang pada gilirannya secara mendalam melibatkan mereka pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- d. Memperkuat kemampuan menganalisis secara kritis dan menyelesaikan masalah.
- e. Pendekatan *Deep Learning* secara eksplisit mengakomodasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- f. Memotivasi Kreativitas juga inovasi

Salah satu Kelebihan signifikan *Deep Learning* adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas, yang merupakan salah satu kompetensi kunci yang sangat dibutuhkan di abad ke-21. Menurut Hayati (2025, hlm. 33) menjelaskan:

*Deep Learning* membantu peserta didik mengadopsi strategi penyelesaian masalah yang lebih sistematis, terutama dalam hal pendekatan berbasis algoritma dan analisis pola data. *Deep Learning* bertindak sebagai *scaffolding* yang membantu peserta didik menemukan strategi pemecahan masalah dengan lebih sistematis, melalui contoh, rekomendasi, dan simulasi.

Nurhakim, dkk (2025, hlm. 138) menyatakan pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman nyata serta mengaitkan materi dengan keseharian peserta didik memberi mereka peluang untuk memahami secara bersungguh-sungguh baik konteks maupun isi materi tersebut. Di samping itu, pendekatan *Deep Learning* juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan *Deep Learning* dalam dunia pendidikan membawa transformasi fundamental dengan mengalihkan orientasi pembelajaran dari sekadar penghafalan fakta menjadi pemahaman konsep yang mendalam dan terintegrasi. Pendekatan ini secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif tingkat tinggi, di mana peserta didik didorong untuk aktif melakukan analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap materi yang dipelajari. Urgensi penerapan *Deep Learning* memiliki keunggulan utama pada kemampuannya untuk mengembangkan motivasi intrinsik peserta didik melalui pengaitan bahan ajar dengan realitas kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membantu peserta didik mengadopsi strategi pemecahan masalah yang lebih sistematis dan berbasis data. *Deep learning* tidak hanya berperan sebagai sarana penguasaan materi akademik, melainkan juga berperan sebagai alat kunci untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas, inovasi, dan keterampilan berpikir kritis yang merupakan kompetensi esensial di abad ke-21.

### c. Kelemahan *Deep Learning*

Salah satu kelemahan yang paling terasa adalah kebutuhan waktu yang jauh lebih besar dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional, *Deep Learning* juga menuntut beban kognitif dan kesiapan mental yang tinggi dari peserta didik. Menurut Barus, dkk (2025, hlm. 5) menyatakan kelemahan utama yang perlu dioerhatikan adalah bahwa pendekatan ini memerlukan data dalam jumlah yang sangat besar serta beragam. Hal ini diperlukan agar pendekatan mampu mempelajari pola-pola yang kompleks secara optimal, terutama pada tahap pelatihan model. *Deep Learning* membutuhkan sumber daya komputasi yang sangat tinggi,

termasuk perangkat keras khusus seperti GPU yang sering kali sulit dijangkau oleh organisasi kecil atau institusi dengan anggaran terbatas.

Rochim, dkk (2025, hlm. 640) mengungkapkan “Keterbatasan dalam tolak ukur atau pengukuran kemampuan peserta didik, membutuhkan waktu yang lama dan memakan waktu, jumlah peserta didik banyak, perlu pelatihan lebih lanjut dan kesulitan dalam pengelolaan kelas”. Sejalan yang diungkapkan oleh Mailani, dkk (2025, hlm. 419) menjelaskan keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada kesiapan sistem dalam dunia pendidikan. Berbagai penelitian yang ditelaah dalam kajian ini secara konsisten menemukan sejumlah hambatan implementasi yang cukup berarti. Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh sekolah dasar di berbagai wilayah adalah terbatasnya sarana digital, seperti sulitnya mengakses perangkat teknologi dan jaringan internet yang tidak stabil, terutama di daerah terpencil. Selain itu, masih terdapat kesenjangan kemampuan guru, baik dalam hal penguasaan teknologi pembelajaran maupun dalam memahami prinsip-prinsip pedagogis dari pembelajaran yang berbasis *Deep Learning*

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan *Deep Learning* dalam dunia pendidikan menghadapi tantangan multidimensional yang cukup kompleks. Secara fundamental, hambatan ini berakar pada tingginya kebutuhan sumber daya, baik dari sisi waktu yang jauh lebih besar dibandingkan metode konvensional, maupun kebutuhan infrastruktur teknologi yang mumpuni seperti perangkat keras spesifik (GPU) dan konektivitas internet yang stabil. Selain aspek teknis, efektivitas pendekatan ini juga sangat bergantung pada kesiapan sumber daya manusia, di mana peserta didik dituntut memiliki kesiapan mental dan beban kognitif yang tinggi, sementara tenaga pendidik seringkali masih menghadapi ketimpangan kemampuan yang dialami para guru, baik dalam hal menguasai teknologi pembelajaran maupun dalam memahami prinsip-prinsip pedagogi yang mendasari pendekatan *Deep Learning*.

## 6. Media Pembelajaran

Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim pesan (yaitu guru) kepada penerima pesan (yaitu peserta didik) (Saleh, 2023, hlm. 6). Sementara itu menurut Rahman (2023, hlm. 10649) menyatakan media pembelajaran adalah suatu sarana belajar yang berfungsi untuk membantu kelancaran tugas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, yang oada akhirnya juga dapat memperluas pengetahuan para peserta didik. Lebih lanjut menurut Daniyati (2023, hlm. 285) mengemukakan media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana yang mampu menyalurkan pesan melalui berbagai macam saluran. Sarana ini berfungsi untuk merangsang aspek berpikir, perasaan, serta kemauan peserta didik, sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar yang efektif.

Sejalan yang di jelaskan oleh Rohima (2023, hlm. 2) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi yang di dalamnya terkandung maksud serta tujuan dari kegiatan pembelajaran. Fadilah, dkk (2023, hlm. 4) menyatakan “Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal”.

Merujuk pada penjelasan-penjelasan di atas, maka dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana vital yang menjembatani komunikasi antara guru dan peserta didik. Secara fundamental, media ini tidak hanya menjadi perantara fisik, tetapi sarana sistematis untuk menyalurkan pesan, informasi, dan materi ajar guna merangsang komponen kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik. Dengan hadirnya media yang tepat, proses transfer ilmu pengetahuan menjadi lebih terstruktur dan efisien, karena hambatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat diminimalisir secara signifikan.

Pemanfaatan media pada dunia pendidikan berperan sebagai katalisator yang mempermudah pendidik dalam mengelola instruksional di kelas, sekaligus memperluas wawasan peserta didik melampaui batas teks konvensional. Media pembelajaran mampu membangun suasana pembelajaran

yang lebih hidup dan penuh interaksi, sehingga akhirnya mendorong terciptanya pengalaman belajar yang bermakna. Dengan integrasi media yang optimal, pesan-pesan pendidikan yang mengandung maksud dan tujuan kurikulum dapat tersampaikan dengan jelas, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat dan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan hasil yang lebih maksimal.

Secara teoritis dan praktis, media pembelajaran memegang peranan sentral sebagai instrumen transformasi informasi dalam ekosistem pendidikan. Jika ditelaah lebih dalam, kedudukan media bukan sekadar alat peraga tambahan, melainkan sebuah sistem komunikasi yang menghubungkan komunikator dan komunikan secara efektif. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai sumber informasi yang harus mampu mengemas pesan-pesan instruksional ke dalam saluran yang tepat agar pesan atau pelajaran yang disampaikan bisa dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada kualitas media yang digunakan, karena media yang tepat mampu meminimalisir terjadinya distorsi informasi atau salah penafsiran materi di kalangan peserta didik.

Dengan adanya bantuan alat ini, keterbatasan ruang, waktu, dan panca indera dapat teratasi, yang pada gilirannya menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Media tidak hanya bekerja pada tataran kognitif untuk menambah informasi baru, melainkan juga menyentuh aspek afektif dan psikomotorik dengan cara merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses penemuan pengetahuan.

## **7. Aplikasi Baamboozle**

### **a. Pengertian *Baamboozle***

*Baamboozle* merupakan suatu platform belajar yang dijalankan melalui web dan menggunakan konsep gamifikasi. tujuan utamanya adalah untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat interaktif sekaligus menghibur bagi para penggunanya (Marwah & Ain, 2022, hlm. 71). Sejalan yang dikemukakan oleh (Putri, dkk, 2024, hlm. 11) *Baamboozle* merupakan sebuah alat dalam dunia pendidikan yang dirancang khusus untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui

berbagai permainan edukatif yang disediakan, *Baamboozle* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kusyanti & Ray (2023, hlm. 466) menyatakan *Baamboozle* adalah sebuah permainan pendidikan yang berbasis pada teknologi web, di mana platform ini menawarkan beragam jenis permainan yang bersifat interaktif dan memikat bagi para penggunanya. Lebih jauh menurut Anindita & Prasetyo (2024, hlm. 120) mengungkapkan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran adalah sebuah permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan memanfaatkan aplikasi berbasis web. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur yang bersifat interaktif. Sa'diyah, dkk (2021, hlm. 200) mengemukakan *Baamboozle* merupakan sebuah permainan yang memiliki kemiripan dengan format kuis cerdas cermat.

Berdasarkan berbagai pandangan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, *Baamboozle* merupakan suatu sarana belajar yang menggunakan platform web dan menggabungkan pendekatan gamifikasi dengan tujuan untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang bersifat interaktif, memikat, serta menghibur. Sebagai alat pendidikan, platform ini memfasilitasi guru dengan berbagai permainan edukatif seperti format permainan cerdas cermat yang dirancang khusus untuk dilakukan secara berkelompok. Melalui fitur-fitur interaktif tersebut, penggunaan *Baamboozle* dalam kelas telah terbukti dapat mendorong peningkatan keaktifan dan peran serta peserta didik dalam pembelajaran secara signifikan dalam proses pembelajaran.

*Baamboozle* bukan sekadar platform digital biasa, melainkan sebuah media pembelajaran berbasis web yang secara strategis mengintegrasikan prinsip-prinsip gamifikasi. Tujuan dari pengintegrasian ini adalah mentransformasi suasana kelas yang kaku menjadi sebuah pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif, memikat, dan penuh kegembiraan bagi peserta didik. Sebagai instrumen pendidikan modern, platform ini memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk mengeksplorasi berbagai jenis

permainan edukatif, terutama dalam format cerdas cermat yang dirancang khusus untuk memperkuat kolaborasi dalam kerja kelompok.

Kekuatan utama *Baamboozle* terletak pada kemampuannya untuk memecah kebosanan melalui fitur-fitur interaktif yang menantang serta rasa ingin tahu peserta didik. Dalam implementasinya di ruang kelas, penggunaan platform ini telah terbukti secara empiris mampu mendorong keterlibatan peserta didik serta memicu partisipasi aktif secara signifikan. Hal ini terjadi karena setiap elemen permainan di dalamnya dirancang untuk memastikan bahwa setiap individu, meskipun berada dalam kelompok, tetap memiliki peran krusial di dalam tahap menentukan pilihan dan mencari solusi atas masalah mak. Maka dari itu *Baamboozle* berhasil menciptakan harmoni antara hiburan dan pencapaian target kurikulum dalam satu kesatuan proses pembelajaran yang aktif.



#### **b. Manfaat *Baamboozle***

“Media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap pembelajaran peserta didik di berbagai aspek, seperti motivasi belajar, hasil belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran” (Mulya, dkk, 2025, hlm. 138) sejalan yang dikemukakan oleh Iffada & Effendi (2024, hlm. 1672) “Pendekata ini memadukan aspek pembelajaran aktif dan interaktif, sehingga memungkinkan peserta didik berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran dan menilai pemahamannya”. Hikmah (2025, hlm. 571) menyatakan platform *Baamboozle* tidak sekadar berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, tetapi juga mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik.

Dari pemaparan di atas pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* seperti *Baamboozle* merupakan instrumen edukasi yang sangat efektif dalam mentransformasi dinamika pembelajaran di kelas. Secara komprehensif, media ini berperan sebagai katalisator dalam meningkatkan kualitas akademis melalui perpaduan antara ranah pengetahuan, ranah sikap atau nilai, serta ranah keterampilan gerak yang dimiliki oleh peserta didik. Efektivitas media ini berakar pada kemampuannya untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran aktif dengan unsur permainan yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga mampu memicu motivasi intrinsik dan partisipasi langsung peserta didik. Dengan mewujudkan kondisi belajar yang lebih aktif dan bersemangat dan tidak monoton, *Baamboozle* terbukti tidak hanya mempermudah pemahaman konsep materi yang kompleks, tetapi juga secara signifikan berkontribusi pada perbedaan hasil belajar dengan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh dalam proses instruksional.

### c. Kelebihan *Baamboozle*

Salah satu keunggulan dari penggunaan media ini adalah peserta didik tidak harus melalui proses masuk untuk dapat menjawab kuis. Cukup dengan memperhatikan layar yang ditampilkan oleh guru, perhatian peserta didik dapat lebih terpusat sehingga mereka merasa nyaman dan dapat berinteraksi secara lebih aktif (Mariani, dkk, 2022, hlm. 215) sejalan yang di kemukakan oleh Andriyani, dkk (2024, hlm. 821) Kelebihan dari media ini adalah kemampuannya dalam menjadikan proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini kemudian berdampak pada peningkatan keaktifan serta partisipasi mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Winaningsih (2023, hlm. 171) menyatakan *Baamboozle* memiliki keunikan dan kelebihan tersendiri, seperti, pertama, setiap permainan selalu berbeda karena urutan pertanyaan tidak pernah sama, soal soal diambil secara acak dari kumpulan yang telah dibuat oleh pembuat permainan. Kedua, guru dapat menyesuaikan permainan dengan kebutuhan peserta didik, misalnya dengan mengatur waktu, memberi

kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tidak mereka ketahui, atau mengubah nama tim sesuai keinginan. ketiga, guru tidak perlu repot membuat permainan sendiri karena tersedia ribuan permainan buatan guru lain yang tinggal dicari, dipilih, dan disesuaikan dengan materi ajar. Keempat, permainan ini fleksibel karena dapat dilakukan secara daring maupun tatap muka, serta dapat menggunakan satu perangkat dengan proyektor, papan pintar, atau media pembelajaran daring. Kelima, guru dapat dengan mudah membuat permainan sendiri dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Baamboozle* merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat efektif dan efisien karena menawarkan kemudahan aksesibilitas bagi peserta didik serta fleksibilitas operasional bagi pendidik. Keunggulan utamanya terletak pada aspek kepraktisan, di mana peserta didik dapat langsung berpartisipasi tanpa harus melalui proses *log in* atau memiliki akun pribadi, sehingga perhatian mereka tetap terpusat sepenuhnya pada materi yang ditampilkan di layar kelas. Hal ini secara signifikan meningkatkan fokus dan kenyamanan peserta didik untuk berpartisipasi lebih dinamis serta komunikatif (dua arah) selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih jauh, media ini memberikan nilai tambah berupa variasi permainan yang dinamis dan tidak monoton karena pertanyaan diambil secara acak dari kumpulan data, sehingga setiap sesi permainan memberikan pengalaman yang baru. Bagi tenaga pendidik, *Baamboozle* menawarkan efisiensi tinggi melalui ketersediaan ribuan modul permainan siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum, serta kemudahan dalam merancang konten mandiri dalam waktu yang singkat. Sifatnya yang fleksibel memungkinkan media ini diterapkan dalam berbagai moda pembelajaran, baik melalui haringan onkine atau secara langsung di kelas (luring) hanya dengan menggunakan satu perangkat proyeksi.

#### **d. Kelemahan *Baamboozle***

Adapun kelemahan dari aplikasi *Baamboozle*, Menurut Ahmad, dkk, (2025, hlm. 547) menyatakan tidak semua peserta didik mungkin merasa

betah atau terdorong semangat belajarnya ketika berada dalam suasana bermain. Selain itu, peserta didik yang memiliki preferensi atau gaya belajar yang beragam kemungkinan tidak dapat meraih manfaat optimal melalui pendekatan ini. Selaras dengan pendapat Utami (2025, hlm. 50) kelemahan berikut ini merupakan penjelasan mengenai *website Baamboozle*, jika seseorang tidak menggunakan akun *Baamboozle*, maka permainan yang telah dibuatnya akan bersifat terbuka atau publik, sehingga dapat dimainkan oleh pengguna lainnya. Selain itu, berbagai fitur menarik hanya dapat diakses oleh pemilik akun *Baamboozle*. Untuk memainkannya dalam pembelajaran daring, diperlukan pula aplikasi tambahan dari pihak ketiga.

Kelemahan saat menggunakan media *baamboozle*, menurut Madini (2023, hlm. 516) mengemukakan di dalam kelas, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaan media ini. Pertama, ada batasan jumlah kata ketika membuat soal. Kedua, kuis tidak dapat dijawab secara individual dengan akun masing-masing peserta didik. Ketiga, soal tidak dapat dikirimkan ke kelompok lain, kuis hanya dapat dijawab secara bergiliran sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

Disimpulkan bahwa penjelasan di atas adalah meskipun aplikasi *Baamboozle* menawarkan aspek gamifikasi, platform ini memiliki keterbatasan substansial yang mencakup dimensi pedagogis, teknis, dan operasional. Secara pedagogis, efektivitas metode ini sangat bergantung pada karakteristik psikologi peserta didik, lingkungan belajar yang kompetitif tidak selalu mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar, sehingga berisiko menciptakan marginalisasi bagi peserta didik yang kurang responsif terhadap pola pembelajaran berbasis permainan. Hal ini mengindikasikan bahwa *Baamboozle* belum sepenuhnya inklusif dalam menyentuh seluruh spektrum kebutuhan afektif peserta didik di kelas. Secara teknis dan operasional, kendala utama terletak pada restriksi aksesibilitas bagi pengguna non-premium, di mana akun gratis secara otomatis menjadi konten bersifat publik dan membatasi kontrol privasi pendidik. Ketergantungan pada aplikasi pihak ketiga untuk mendukung pembelajaran daring serta adanya batasan jumlah karakter dalam

penyusunan soal memaksa pendidik untuk melakukan materi yang berlebihan. Dari sisi mekanisme interaksi, aplikasi ini memiliki kelemahan struktural pada fitur kuisnya yang tidak mendukung pengerjaan mandiri melalui akun masing-masing peserta didik. Pembatasan kuis yang hanya dapat dilakukan secara bergiliran dalam format kelompok tidak hanya menghambat efisiensi waktu distribusi soal, tetapi juga membatasi peluang keterlibatan aktif peserta didik secara simultan, sehingga dinamika kolaborasi antar kelompok menjadi kurang fleksibel.

## **8. Hasil Belajar Peserta Didik**

### **a. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik**

Menurut Rahman (2021, hlm. 290) menyatakan hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh seseorang dalam upaya mengembangkan kemampuannya melalui serangkaian proses yang dijalankan dengan penuh usaha. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta kombinasinya. Melalui pengalaman yang diperoleh dalam jangka waktu yang relatif panjang, individu tersebut mengalami perubahan pengetahuan, baik dari hasil pengamatan secara langsung maupun tidak langsung, yang pada akhirnya akan melekat secara permanen pada dirinya.

Sejalan dengan pendapat tersebut (Yandi, dkk, 2023, hlm. 14) menjelaskan hasil belajar adalah suatu capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pengajaran dalam rentang waktu tertentu. Hasil belajar adalah sebuah transformasi atau perubahan yang didapatkan seseorang setelah melalui rangkaian proses belajar (Handayani & Subakti, 2021, hlm. 152). Hamalik & Thobroni (2024, hlm. 13) menyatakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik merupakan hasil dari berbagai pengalaman belajar yang telah mereka lalui. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan proses penyempurnaan secara terus menerus, yang menuntut kesungguhan dari peserta didik dalam belajar. Dengan belajar yang sungguh-sungguh, akan terjadi perubahan pada sikap dan perilaku peserta didik. Sejalan yang dikemukakan oleh Lestari, dkk (2021, hlm. 5090) mengemukakan:

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang di peroleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk pribadi individu, karena individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berfikir dan perilaku yang baik untuk mendapatkan hasil yang baik pula.

Merujuk pada penjelasan yang telah disampaikan di atas menarik kesimpulan bahwa hasil dari proses belajar adalah sebuah perolehan konkret yang diraih oleh peserta didik sesudah menempuh kegiatan belajar mengajar di dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar ini tidak hanya terbatas pada penguasaan materi secara intelektual, namun meliputi transformasi menyeluruh pada bagian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar pada hakikatnya adalah manifestasi dari perubahan perilaku, sikap, dan cara berpikir yang terjadi secara relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dilakukan dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar juga berfungsi sebagai bentuk penilaian akhir yang mencerminkan sejauh mana kemampuan individu telah berkembang melalui interaksi berulang dengan sumber belajar. Proses ini berperan dalam pembentukan kepribadian peserta didik meskipun tidak secara langsung, di mana keberhasilan dalam meraih hasil yang optimal akan mendorong individu untuk terus memperbaiki pola pikir dan tingkah lakunya agar menjadi lebih baik.

#### **b. Indikator Hasil Belajar Peserta Didik**

Penentuan indikator prestasi merupakan langkah krusial dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Sebagaimana dikutip oleh Surya, dkk, dalam (Yandi, dkk, 2022, hlm. 15) dibagi menjadi tiga ranah, sebagai berikut, secara umum, hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah utama. Ranah ini mencakup kemampuan menerima, merespons, menghargai, menginternalisasi, serta menghayati nilai-nilai secara mendalam. Ranah kedua adalah ranah kognitif, yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan intelektual. Ranah ini meliputi keterampilan mengamati, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis secara teliti, serta menyusun gagasan baru secara utuh. ranah ketiga adalah ranah psikomotorik, yang berkaitan dengan keterampilan fisik dan gerakan. Ranah ini mencakup kemampuan bergerak bertindak, serta

kecakapan dalam mengekspresikan diri, baik secara verbal maupun nonverbal.

Sejalan dengan pendapat Faidah, dkk (2023, hlm. 196) mengemukakan “Ada 3 jenis hasil belajar yaitu: afektif, kognitif, dan psikomotorik”. Lestari (2023, hlm. 39) menyatakan hasil belajar dapat diukur melalui tiga indikator utama, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek psikomotorik. Menurut Bloom dkk, dalam (Parwati, dkk, 2023) Taksonomi Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga kategori utama, hasil belajar mencakup tiga ranah. Ranah kognitif meliputi jenjang pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif mencakup penerimaan, penanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan penjatidirian. Ranah psikomotorik terdiri atas persepsi, kesiapan, respons terpimpin, mekanisme, respons tampak yang kompleks, penyesuaian, dan penciptaan. Masing-masing jenjang dalam ketiga ranah tersebut memiliki karakteristik dan contoh penerapannya masing-masing dalam kegiatan belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas kesimpulannya dengan kata lain, indikator hasil belajar merupakan parameter krusial yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran peserta didik secara komprehensif. Secara teoritis, klasifikasi hasil belajar tersebut berakar pada taksonomi yang membagi perkembangan kompetensi peserta didik ke dalam tiga ranah utama yang saling berinteraksi, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam dimensi kognitif, perkembangan intelektual peserta didik dipandang sebagai sebuah hierarki yang bergerak dari kemampuan dasar hingga tingkat tinggi. Hal ini yang dimulai dari kemampuan mengingat informasi secara faktual, yang kemudian berkembang menjadi pemahaman mendalam di mana peserta didik mampu mengolah dan menyajikan kembali informasi tersebut.

Lebih lanjut Keberhasilan kognitif tercermin pada kemampuan aplikasi dalam situasi nyata, analisis komponen informasi secara kritis, sintesis untuk membangun keterhubungan antar konsep, hingga tahap evaluasi untuk memberikan pertimbangan nilai berdasarkan kriteria

tertentu. Sejalan dengan aspek intelektual tersebut, dimensi afektif menitikberatkan pada internalisasi nilai, sikap, dan emosi yang berkembang dalam diri peserta didik. Proses ini bermula dari sekadar penerimaan terhadap stimulus luar, yang kemudian meningkat menjadi pemberian respons aktif, penghargaan terhadap suatu nilai, pengorganisasian nilai-nilai tersebut ke dalam sistem pribadi.

Hasil belajar juga diukur melalui ranah psikomotorik yang merepresentasikan keterampilan fisik dan kemampuan bertindak. Perkembangan ini mencakup persepsi alat indra terhadap gerakan, kesiapan mental dan fisik, hingga penguasaan gerakan yang dimulai dari tahap terbimbing menuju mekanisme gerakan yang spontan dan cakap. Pada tingkat yang lebih kompleks, kompetensi psikomotorik ini menurut kemampuan adaptasi keterampilan terhadap berbagai situasi yang berbeda, hingga mencapai tahap penciptaan pola gerakan baru yang inovatif sebagai solusi atas permasalahan tertentu.

## 9. Penelitian Terdahulu

Studi yang di jelaskan pada bagian sebelumnya yang relevan dijadikan sebagai salah satu acuan bagi peneliti dalam merancang dan memperluas studi lapangan dengan fokus serta lokasi yang berbeda. Terdapat lima penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan rincian sebagai berikut:

Hasil penelitian Asmi & Wijayanto (2024) Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* dan Media Interaktif Berbasis Platform Digital Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik kelas IV SD pada materi pengukuran luas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental design* menggunakan model *one group Pretest-Posttest*, penelitian yang dimaksud melibatkan 16 peserta didik sebagai sampel. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang signifikan, dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* adalah sebesar 67,19 mengalami peningkatan hingga mencapai 83,50 pada *Posttest*. Analisis korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 0,003, sementara uji-t menghasilkan signifikansi 0,001, yang berarti bahwa hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang

signifikan antara hasil awal dan hasil akhir setelah perlakuan. Nilai N-Gain sebesar, 0,4232 berada pada tingkatan sedang, sehingga dapat diambil simpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi pengukuran luas di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian di atas maka, ini mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* yang dipadukan dengan media interaktif berbasis Canva memiliki dampak positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran luas di tingkat sekolah dasar. Hal ini terlihat jelas dari adanya lonjakan capaian belajar peserta didik, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang awalnya mencapai pada angka 67,19 meningkat secara tajam menjadi 83,50 setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian Dewi dan Rusilowati (2025) Pengaruh Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada materi bunyi dan pendengaran. Penelitian ini menerapkan metode *Quasi Eksperimen* dengan menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang mencakup 40 peserta didik sebagai subjek penelitian, terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menjadi dua kelompok dalam penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang memperoleh intervensi dalam proses belajar mendalam memperoleh rata-rata nilai *Posttest* sebesar 94,60, lebih unggul jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 86,05. Uji-t independen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,0001 ( $p < 0,05$ ) yang menunjukkan adanya perbedaan yang nyata secara statistik pada kedua kelompok, sementara uji *effect size* dengan *Cohen's d* memperoleh nilai sebesar 1,15 yang dikategorikan sebagai efek yang besar. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran mendalam berpengaruh secara signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di atas, maka hasil penerapan model *Deep Learning* terbukti memberikan dampak yang signifikan

serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV SD.

Hasil penelitian Ulya, dkk (2025) Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Matematika materi statistika pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain kelas *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan 41 peserta didik sebagai sampel, terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil *posttest* pada kelompok eksperimen mencapai rata-rata 71,25, sementara kelompok kontrol hanya memperoleh 53,87. Nilai N-Gain untuk kelompok eksperimen tercatat sebesar 0,54 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol memperoleh 0,33 (kategori sedang). Berdasarkan uji Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar 0,0005 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa model *Cooperative Learning* tipe NHT dengan bantuan media *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model NHT berbantuan *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi statistika di tingkat sekolah.

Berdasarkan penelitian di atas maka, penerapan model *Cooperative learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV SD, terutama pada pokok bahasan statistika.

Hasil Penelitian Rajagukguk, dkk (2025) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada materi “Aku dan Kebutuhanku”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Prettest-Posttest* yang melibatkan 37 peserta didik sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai *Prettest* sebesar 60,32 meningkat

menjadi 78,59 pada *Posttest*, yang termasuk dalam kategori baik. Uji korelasi *Product Moment* menghasilkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,732, yang lebih besar dari  $r$  tabel (0,324), sehingga  $H_a$  diterima dan menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara model pembelajaran PBL berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai  $t$  hitung sebesar 6,365 lebih besar dari  $t$  tabel (1,687), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model tersebut. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan berbantuan *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian di atas maka, penggunaan kombinasi model PBL dan media interaktif ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih bermutu sehingga mampu mendongkrak pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara nyata.

Hasil penelitian Ramadhina, dkk (2025) penelitian ini menyelidiki pengaruh media interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pra-eksperimental one-Shot Case Study* melibatkan 29 peserta didik. Hasilnya, rata-rata nilai *pretest* 63,17 meningkat menjadi 81,34 pada *posttest*. Uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan  $t$ -hitung 5,563 dan signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), yang menunjukkan perbedaan signifikan. Nilai  $N$ -Gain rata-rata 0,6527 (kategori sedang) menandakan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman. Kesimpulannya, *Baamboozle* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila SD.

Dilandasi oleh penelitian di atas maka, pemanfaatan media belajar interaktif berpengaruh positif berbasis *Baamboozle* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

## I. Kerangka Pemikiran

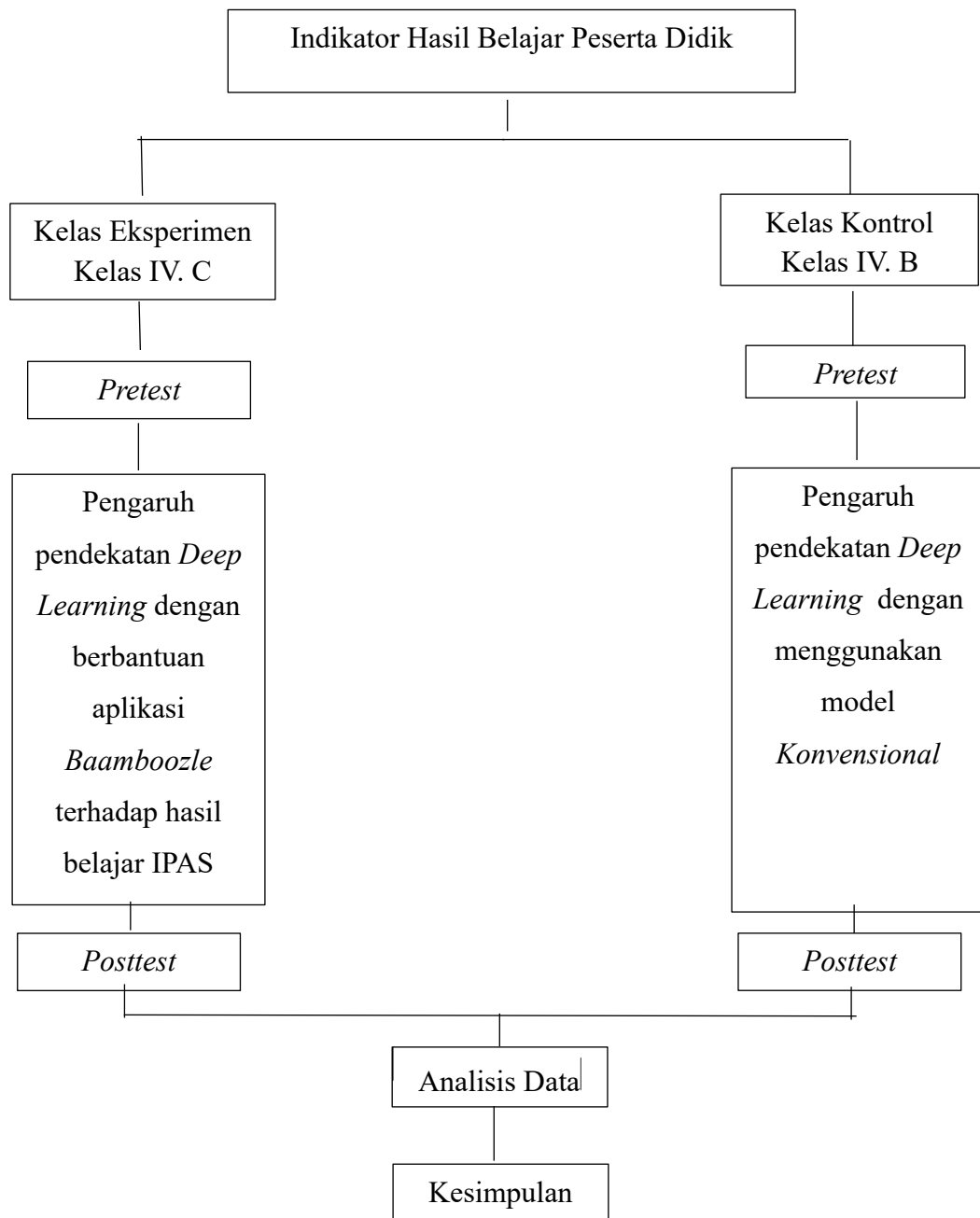
Kerangka pemikiran merupakan landasan berpikir dalam suatu penelitian yang dibentuk melalui sintesis dari berbagai fakta, hasil pengamatan, serta telaah pustaka (Syahputri, dkk, 2023, hlm. 161). Sejalan yang di kemukakan oleh Aulia

(2024, hlm. 2) Kerangka Pemikiran merupakan landasan konseptual penelitian yang dibentuk melalui sintesis fakta, observasi, dan kajian literatur. Pemahaman ini memudahkan peneliti dalam menentukan variabel-variabel yang akan dikaji serta memperlancar pelaksanaan penelitian.

Bisa disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah fondasi konseptual yang bersifat integratif dalam sebuah penelitian. Instrumen ini bukan sekadar kumpulan teori, melainkan hasil sintesis mendalam yang mengombinasikan fakta-fakta empiris di lapangan, hasil observasi awal, serta kajian literatur yang relevan. Melalui proses sintesis tersebut, peneliti membangun sebuah alur logika yang kokoh untuk memetakan fenomena yang sedang dikaji secara sistematis. Kerangka pemikiran mempresentasikan kedalaman pemahaman peneliti terhadap struktur hubungan antarvariabel yang menjadi inti kajian dalam studi. Dengan adanya kerangka dengan jelas, peneliti memiliki kompas metodologis untuk mengidentifikasi variabel-variabel krusial yang memerlukan investigasi lebih lanjut. Pada akhirnya, kerangka pemikiran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan teori abstrak dengan realitas praktis, yang secara signifikan mempermudah seluruh tahapan penelitian mulai dari perumusan hipotesis hingga penarikan kesimpulan.

Penelitian ini secara khusus memusatkan perhatian pada capaian belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan salah satu mata pelajaran penting di jenjang Sekolah Dasar. Untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif, penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek yang dibedakan berdasarkan perlakuan yang diterima, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan khusus berupa penerapan pendekatan Deep Learning yang dipadukan dengan pemanfaatan aplikasi Baamboozle sebagai media interaktif, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang selama ini lazim digunakan. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai alur berpikir peneliti dalam merancang dan melaksanakan studi. Kerangka tersebut juga dirancang untuk menjadi landasan dalam menjawab permasalahan pokok yang menjadi latar belakang penelitian, yaitu rendahnya pencapaian hasil belajar yang

optimal di kalangan peserta didik sekolah dasar, yang diduga disebabkan oleh kurangnya variasi pendekatan pembelajaran serta minimnya pemanfaatan media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Maka berikut disajikan bagan kerangka pemikiran yang menggambarkan secara visual hubungan antar variabel serta alur prosedur penelitian secara menyeluruh.



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

## J. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi Penelitian

“Asumsi atau anggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit terkandung dalam paradigma, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian, asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya” (Prasetyo, 2022, hlm. 383), sejalan yang di kemukakan oleh Ikhlas, dkk (2023, hlm. 11) asumsi merupakan keyakinan awal mengenai suatu realitas yang kebenarannya masih harus diuji melalui proses empiris. Nurhikmah (2022, hlm. 10) menyatakan asumsi merupakan suatu anggapan awal yang oleh pembuatnya dianggap benar, namun kebenaran tersebut masih perlu diuji dan dibuktikan agar dapat diterima sebagai suatu kebenaran yang bermakna.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti mengambil simpulan bahwa asumsi penelitian adalah anggapan dasar yang menjadi titik pijak berpikir dan dianggap benar. Ia berfungsi sebagai landasan atau pijakan kuat bagi peneliti untuk membangun kerangka berpikir, merumuskan hipotesis, dan menentukan arah analisis data. Secara konseptual, asumsi mencerminkan keyakinan peneliti terhadap kondisi lingkungan atau subjek peneliti yang dianggap stabil dan konsisten. Misalnya, ketika melakukan observasi mengenai hasil belajar peserta didik, peneliti sering kali berangkat dari asumsi bahwa seluruh responden akan memberikan jawaban secara jujur dan objektif berdasarkan perasaan mereka yang sebenarnya. Meskipun kejujuran sulit diukur secara absolut, asumsi ini perlu ditetapkan agar data yang diperoleh dapat diolah lebih lanjut. Jika asumsi tidak dipegang, maka seluruh proses pengumpulan data akan dianggap sia-sia karena dianggap didasarkan pada informasi yang tidak valid.

Pada penelitian ini menggunakan asumsi pendekatan *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik di Sekolah Dasar dengan alasan bahwa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* berbantuan aplikasi *Baamboozle* dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif, terlibat, dan termotivasi

dalam belajar , serta dapat tertarik dalam pembelajaran IPAS serta lebih banyak terlibat untuk mencapai tujuan bersama.

## 2. Hipotesis Penelitian

Menurut Zaki & Saiman (2021, hlm. 116) menyatakan “Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya”. Sejalan yang dikemukakan oleh Sijal (2024, hlm. 32) hipotesis memegang peranan penting dalam penelitian karena berfungsi sebagai petunjuk arah sekaligus pemberi tujuan selama proses penyelidikan ilmiah berlangsung. Akbar (2023, hlm. 431) menjelaskan proses pengujian teori dalam penelitian bertumpu pada suatu dugaan yang telah disusun terlebih dahulu berdasarkan kajian terhadap literatur yang relevan. Dugaan ilmiah yang kemudian dikenal sebagai hipotesis penelitian.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, dapat dirumuskan kesimpulan bahwa hipotesis adalah elemen fundamental dalam penelitian ilmiah yang berfungsi sebagai jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan. Sebagai sebuah prediksi awal, hipotesis tidak muncul secara sembarang, melainkan dibangun secara sistematis berdasarkan landasan teori dan tinjauan literatur yang relevan.

Hipotesis memiliki peran strategis sebagai kompas atau pemberi arah utama dalam proses investigasi. Tanpa adanya hipotesis, sebuah peneliti akan kehilangan fokus karena tidak mempunyai maksud yang spesifik terhadap apa yang akan dibuktikan. Oleh karena itu, hipotesis menjembatani antara kerangka teoritis yang sudah ada dengan fakta di lapangan melalui proses pengujian kebenaran secara empiris.

Berlandaskan tinjauan teoritis dan alur konseptual penelitian yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan pembelajaran konvensional terhadap peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

$H_1$  : Terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta IPAS yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle*

dengan pendekatan pembelajaran konvensional terhadap peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.