

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam kehidupan yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Hal ini dikarenakan pendidikan memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui pendidikan, potensi diri dapat dikembangkan sehingga mampu berkompetisi dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan berkembang sangat pesat seiring dengan berjalannya waktu, diikuti oleh kemajuan teknologi yang mendukung. Memasuki abad 21, tujuan pendidikan tidak hanya sebatas membekali siswa dengan pengetahuan, tetapi juga keterampilan abad 21. Keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan kemampuan dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari merupakan keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa (Anwar, 2022).

Dalam mencapai tujuan pendidikan, satuan pendidikan harus memperhatikan segala kebutuhan siswanya, mulai dari dalam proses pembelajaran, sarana prasarana pendukung kegiatan pembelajaran, hingga kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan pendidikan. Mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berkualitas tidaklah mudah dan tidak dapat dicapai dalam waktu sekejap, melainkan membutuhkan proses yang panjang. Tujuan tersebut, dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah (Haryani *et al.*, 2021). Proses

pembelajaran yang berlangsung dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran.

Proses pembelajaran akan bermakna bagi siswa apabila berlangsung dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran juga perlu berlangsung secara efektif, efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian capaian pembelajarannya atau tujuan yang telah dirumuskan, jadi idealnya pembelajaran di sekolah perlu berlangsung secara efektif dan menyenangkan (Sungkono *et al.*, 2024). Proses pembelajaran akan berjalan efektif apabila siswa terlibat aktif dalam setiap tahap kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan sudah direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mampu aktif dan kreatif dalam meningkatkan serta mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki rasa spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, memiliki pengetahuan, akhlak mulia serta peningkatan keterampilan”.

Dalam tuntutan pembelajaran abad 21, proses pembelajaran harus didukung dengan pengintegrasian teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar siswa. Keterampilan belajar tersebut disingkat dengan 4C, yaitu *Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Innovation* (Hermansyah *et al.*, 2021). Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka, yang saat ini diterapkan pada sekolah yang sudah siap untuk menerapkannya (Sumandya *et al.*, 2022). Menurut Kemendikbud (2021) bahwa kurikulum merdeka berfokus pada kompetensi siswa pada setiap fase, yang

memungkinkan siswa untuk mempelajari materi lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang mendorong siswa untuk mandiri. Kemandirian berarti bahwa setiap siswa diberi kebebasan dalam memperoleh pengetahuan, baik dari pendidikan formal maupun non formal. Kurikulum merdeka memberikan suatu kebebasan kepada siswa, untuk aktif dalam pembelajaran, berpusat kepada siswa, serta mengembangkan karakter yang dicerminkan siswa agar sesuai dengan profil pelajar pancasila. Kurikulum merdeka tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhadap guru maupun siswa (Manalu *et al.*, 2022). Kurikulum merdeka diharapkan dapat mendorong peningkatan kualitas siswa dalam berbagai bidang, mencakup aspek akademik maupun non akademik. Dalam aspek akademik, siswa dituntut untuk dapat berpikir tingkat rendah dan berpikir tingkat tinggi, sehingga memiliki daya kritis dalam berpikir (Vhalery *et al.*, 2022).

Keterampilan berpikir kritis merupakan elemen esensial dalam pendidikan abad ke-21 yang harus dikembangkan sejak tingkat dasar (Novandi *et al.*, 2025). Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengolah dan mengevaluasi informasi secara objektif, serta membuat keputusan yang tepat dan efektif (Ariadila *et al.*, 2023). Keterampilan ini dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, diperlukan suatu model, strategi, pendekatan, dan media pembelajaran yang inovatif agar siswa merasa tertarik dan termotivasi selama mengikuti proses pembelajaran di kelas (Aprina *et*

al., 2024). Keterampilan berpikir kritis bermanfaat dalam proses pembelajaran, karena membantu siswa dalam mengevaluasi konten pembelajaran, mempertahankan keyakinan atau argumen dalam proses diskusi di kelas, serta menyelesaikan berbagai tantangan, baik yang sederhana maupun kompleks. Mengingat keterampilan berpikir kritis memberikan manfaat bagi keberhasilan proses pembelajaran siswa, maka sekolah dasar memegang peranan penting dalam melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui penguasaan keterampilan berpikir kritis, siswa berpotensi menjadi agen perubahan progresif serta mampu memberikan solusi inovatif terhadap berbagai tantangan global yang dihadapi saat ini.

Muatan pembelajaran pada kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Salah satu muatan pembelajaran yang baru dan berbeda pada tingkat pendidikan SD adalah muatan IPAS, yang merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Berdasarkan Kemdikbud Direktorat Sekolah Dasar, harapan dari penggabungan muatan IPAS di SD yakni agar dapat memicu siswa untuk mengelola lingkungan alam dan juga sosial secara terpadu (Anggraena *et al.*, 2021). Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih berada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Purnawanto, 2022). Melalui pembelajaran IPAS siswa dapat melatih sikap ilmiah berupa keingintahuan yang tinggi,

keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan mengambil kesimpulan, sehingga siswa menjadi lebih bijak dalam mengambil keputusan.

Namun, masalah utama yang dihadapi saat ini dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis yang masih relatif rendah. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa adalah literasi yang minim. Hal ini didukung dari laporan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* yang diterbitkan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, yang mengungkapkan bahwa Indonesia mengalami penurunan skor di semua kategori asesmen dibandingkan dengan tahun 2018. Rata-rata skor PISA 2022 Indonesia untuk literasi membaca menurun 12 poin, literasi matematika menurun 13 poin, dan literasi sains juga menurun 13 poin dibandingkan dengan PISA 2018. Siswa dengan literasi rendah cenderung kesulitan dalam mengidentifikasi, mengolah dan mengevaluasi informasi secara objektif, serta membuat keputusan yang tepat dan efektif, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam membedakan fakta dan opini. Hal ini menunjukkan bahwa literasi yang rendah berdampak langsung pada keterampilan berpikir kritis siswa.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi ini terjadi karena kurangnya pemahaman yang diterima siswa pada proses pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023). Permasalahan serupa ditemukan di SD Negeri 5 Gianyar. Berdasarkan wawancara dan tes keterampilan berpikir kritis yang dilaksanakan pada Jumat, 11 April 2025, diketahui jika siswa kelas V di SD Negeri 5 Gianyar memiliki keterampilan berpikir kritis yang tidak merata dan cenderung rendah. Hal ini

diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber Ibu Putu Mega Nilayanti, S.Pd., M.Pd. sebagai wali kelas V di SD Negeri 5 Gianyar. Wali kelas V menyampaikan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPAS topik memakan dan dimakan. Keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah, seperti saat siswa diberikan pertanyaan sebagian besar siswa sulit memahami pertanyaan yang diberikan, sehingga siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami pertanyaan. Hal yang serupa terjadi ketika siswa diberikan permasalahan, siswa belum mampu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dalam proses pembelajaran muatan IPAS Ibu Putu Mega Nilayanti, S.Pd., M.Pd. sebagai wali kelas V masih menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional. Pendekatan ini cenderung berpusat pada guru, di mana siswa hanya menerima informasi secara pasif tanpa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bantuan media pembelajaran konkret yang monoton dan terkadang menonton video dari YouTube sebagai pendukung dalam menyampaikan muatan IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan bersifat satu arah belum mampu merangsang keaktifan serta keterampilan berpikir kritis siswa secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Informasi tersebut diperkuat dengan hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri 5 Gianyar. Hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan berpikir kritis yang tergolong kurang. Dilihat dari rata-rata nilai kelas pada tes keterampilan

berpikir kritis hanya mencapai 53,68 yang apabila dikonversikan ke dalam Pedoman Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5, berada pada kategori “Kurang”.

Pedoman Acuan Patokan (PAP) dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan Skala 5

Presentase Kemampuan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung *et al.*, 2022)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V di SD Negeri 5 Gianyar belum memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik. Rendahnya keterampilan berpikir kritis yang dimiliki siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Pendekatan pembelajaran konvensional dengan bantuan media pembelajaran konkret yang digunakan kurang memberikan kesempatan siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri, sehingga siswa kurang mampu untuk menggali pemahaman konsep secara mendalam dan kritis. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan pendekatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, serta mampu menstimulus keterampilan berpikir kritis siswa.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran,

meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam, serta mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk menggali pengetahuan lebih dalam, berbeda dengan sekadar pembelajaran hafalan (Adnyana, 2024). Penerapan pendekatan pembelajaran *deep learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, karena pendekatan *deep learning* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran reflektif yang bermakna, menyenangkan, kritis dan lebih mendalam. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khotimah & Abdan, 2025), penelitian yang dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran ditinjau dengan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Penggunaan bantuan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi juga dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesenjangan. Media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan bermakna. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi khususnya muatan IPAS topik memakan dan dimakan. Umumnya media pembelajaran interaktif dipahami sebagai media yang menggabungkan berbagai elemen multimedia (teks, audio, video, dan animasi) dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran. Karakteristik utamanya adalah adanya interaktivitas dan kontrol

pengguna dalam proses pembelajaran (Ali *et al.*, 2024). Melalui penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS topik memakan dan dimakan dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga melatih keterampilan berpikir kritis siswa dalam membuat keputusan yang tepat dan efektif. Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran interaktif seperti penelitian yang dilakukan oleh (Idris *et al.*, 2023), penelitian yang dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dalam materi gelombang bunyi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Uraian di atas menunjukkan perlu adanya penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning*. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* ini dikhususkan untuk muatan IPAS dengan topik memakan dan dimakan pada kurikulum merdeka yang sudah diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Adapun keunggulan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* yang dikembangkan jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* memiliki tampilan visual yang menarik, animasi, fitur kuis yang interaktif, memberikan umpan balik langsung, dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa, sehingga dapat melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sedangkan, media pembelajaran yang ada di sekolah saat ini hanya berupa media pembelajaran konkret yang monoton dan kurang menstimulus siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPAS Siswa Kelas V”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa masih kesulitan dalam memahami pertanyaan dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
- 3) Keterampilan berpikir kritis siswa cenderung rendah pada muatan pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan.
- 4) Terbatasnya media pembelajaran khususnya muatan pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan.
- 5) Media pembelajaran konkret yang digunakan masih monoton dan kurang menstimulus siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 6) Pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik materi.
- 7) Belum adanya inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa untuk menunjang keterampilan berpikir kritis siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian berfokus pada penanganan masalah

keterampilan berpikir kritis siswa yang cenderung rendah pada muatan pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan, dan belum adanya inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa untuk menunjang keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif *berbasis deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta pembatasan masalah yang ada, adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning*?
- 2) Bagaimanakah validitas isi media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning*?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V?
- 4) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka Adapun tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran interaktif *berbasis deep learning*.

- 2) Untuk mengetahui validitas isi media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning*.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media pembelajaran interaktif dengan muatan IPAS khususnya pada materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan untuk siswa kelas V.
- 2) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *deep learning* pada muatan IPAS kelas V ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- 3) Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan judul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif, materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan, kuis interaktif, serta dirancang sesuai dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- 4) Muatan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif adalah muatan IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan yang terdiri dari pengertian ekosistem, jarring-jaring makanan, dan rantai makanan.

- 5) Bagian sampul dan setiap *slide* media pembelajaran interaktif diberikan gambar animasi agar siswa lebih tertarik dalam menggunakan media pembelajaran.
- 6) Kuis interaktif yang disajikan akan langsung memberikan umpan balik dari jawaban siswa.
- 7) Media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* dibuat dengan bantuan *articulate storyline 3*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian ini dirumuskan berbasis pada 3 hal adalah sebagai berikut.

1) Asumsi Teoretik

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V ini didasarkan pada teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard Mayer, dan Teori Kognitif dari Jean Piaget. Edgar Dale menjelaskan bahwa pengalaman belajar paling efektif berada pada tingkat paling konkret dalam kerucut pengalaman, sehingga pembelajaran sebaiknya diarahkan pada pengalaman yang lebih konkret dan interaktif. Richard Mayer menekankan pentingnya penyampaian informasi melalui kombinasi visual (gambar atau animasi) dan verbal (narasi atau teks) secara bersamaan. Penerapan prinsip multimedia seperti koherensi, kontiguity, dan redundansi agar siswa dapat memproses informasi secara aktif dan mendalam. Sementara itu, Jean Piaget menyatakan bahwa siswa SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan bantuan benda konkret untuk memahami konsep yang

melibatkan kemampuan logikanya. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan pendekatan *deep learning* tidak hanya membantu dalam penyampaian materi IPAS secara efektif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

2) Asumsi Empiric

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V hal ini didukung oleh berbagai temuan penelitian yang terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian Idris dan Suhendi (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun belum dikembangkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *deep learning*.

Pendekatan pembelajaran *deep learning* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran reflektif yang bermakna, menyenangkan, kritis dan lebih mendalam. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khotimah & Abdan, 2025), penelitian yang dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran ditinjau dengan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun belum diintegrasikan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, asumsi empiric dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berimplikasi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V.

3) Asumsi Eliminatif

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V, diasumsikan bahwa tidak terdapat hambatan teknis maupun nonteknis yang mengganggu proses pengembangan dan implementasi media. Diasumsikan bahwa guru dan siswa memiliki literasi digital dasar yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran secara optimal. Selain itu, sekolah memiliki sarana pendukung yang cukup, seperti chromebook, proyektor, dan koneksi internet yang stabil. Proses pembelajaran juga diasumsikan dapat berjalan dalam kondisi kelas yang kondusif dan terjadwal dengan baik. Diasumsikan siswa berada dalam kondisi psikologis dan kognitif yang stabil sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Asumsi-asumsi tersebut diperlukan untuk memfokuskan penelitian pada aspek pengembangan, validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dirancang, tanpa terpengaruh oleh faktor eksternal yang tidak dapat dikendalikan.

Keterbatasan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS siswa kelas V adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* ini terbatas, sehingga hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada muatan IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik memakan dan dimakan.
- 2) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* ini dikembangkan hanya terbatas berdasarkan kebutuhan siswa sekolah dasar kelas V SD Negeri 5 Gianyar.

- 3) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* ini terbatas mengacu pada model ADDIE yang merupakan salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan dari suatu produk yang akan diimplementasikan dalam pendidikan.
- 2) Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat memudahkan siswa memahami suatu materi karena terdapat interaksi dua arah antara media dan siswa.
- 3) Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman mendalam terhadap materi.
- 4) Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mengajak siswa untuk berpikir sesuai dengan kemampuannya atau berpikir reflektif terhadap permasalahan.
- 5) Muatan IPAS merupakan penggabungan mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi satu.
- 6) Model ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan suatu produk pembelajaran yang terdiri

dari lima tahapan yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

