
PENGUATAN PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SDN 01 LIMA KAUM

Sri Wahyu Neka^{1*}, Sunarti²
UIN Mahmud Yunus Batusangkar¹²³

E-mail: sriwahyuneka@uinmybatusangkar.ac.id^{1*}, sunarti@uinmybatusangkar.ac.id²

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk memperkuat kompetensi pedagogis dan literasi digital guru melalui penerapan pembelajaran deep learning dan implementasi media pembelajaran digital di SDN 01 Lima Kaum. Analisis situasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih didominasi pendekatan konvensional, keterbatasan pemanfaatan media digital, serta rendahnya integrasi pembelajaran bermakna yang mendorong berpikir tingkat tinggi siswa. Metode kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu, tahap persiapan, pelatihan pembelajaran deep learning, workshop pengembangan media pembelajaran digital, pendampingan implementasi di kelas, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap prinsip pembelajaran deep learning, meningkatnya kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif, serta meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi kegiatan menunjukkan respon sangat positif dari guru dan siswa terhadap materi, metode, dan media yang digunakan. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap tuntutan abad ke-21.

Kata kunci: deep learning; media pembelajaran digital; guru sekolah dasar.

Abstract

This Community Service Program was conducted to strengthen teachers' pedagogical competence and digital literacy through the implementation of deep learning approaches and digital learning media at SDN 01 Lima Kaum. The situational analysis revealed that classroom instruction was still predominantly teacher-centered, characterized by limited use of digital media and low integration of meaningful learning that promotes higher-order thinking skills among students. The program was implemented through several stages, including preparation, deep learning training, digital learning media development workshops, classroom implementation mentoring, and evaluation. The results indicated an improvement in teachers' understanding of deep learning principles, enhanced ability to design and utilize interactive digital learning media, as well as increased student motivation and active participation in the learning process. . The evaluation results showed very positive responses from both teachers and students toward the materials, methods, and media used. Overall, this program contributed significantly

to improving the quality of learning in elementary schools and fostering an adaptive learning ecosystem aligned with the demands of 21st-century education.

Keywords: *deep learning; digital learning media; elementary school teachers.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi yang signifikan dalam dunia pendidikan, sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta literasi digital peserta didik (Trilling & Fadel, 2009). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Namun demikian, berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung berpusat pada guru, didominasi metode ekspositori, serta minim pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Jihad, 2013).

Pendekatan pembelajaran *deep learning* menekankan pemahaman konsep secara mendalam, keterkaitan antarkonsep, serta penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata, sehingga relevan diterapkan di sekolah dasar untuk membangun fondasi berpikir tingkat tinggi sejak dini (Fullan et al., 2017; Hattie, 2012). Implementasi pendekatan ini menuntut guru menghadirkan strategi dan media pembelajaran yang mampu menstimulasi keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik (Putra & Yanti, 2025). Media pembelajaran digital berperan strategis dalam mendukung pembelajaran *deep learning* karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan interaktivitas, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa (Firdaus et al., 2023).

Hasil observasi di SDN 01 Lima Kaum menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran *deep learning* berbasis media digital belum berjalan optimal akibat keterbatasan kompetensi digital guru, minimnya variasi media pembelajaran, serta kurangnya pendampingan pedagogis. Kondisi ini bertentangan dengan tuntutan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran abad ke-21 yang dituntut mampu menghadirkan media pembelajaran inovatif, kreatif, dan kontekstual (Manalu et al., 2024); OECD, 2019). Oleh karena itu, diperlukan inisiatif pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan guna memperkuat kompetensi pedagogis dan digital guru dalam mengimplementasikan pembelajaran *deep learning* berbasis media digital secara efektif.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi (Trihartoto, 2020). Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan persiapan berbasis analisis kebutuhan sekolah mitra, pelatihan konsep pembelajaran *deep learning* dan literasi digital, workshop pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual, pendampingan implementasi pembelajaran di kelas, serta evaluasi melalui observasi dan angket respon peserta untuk mengukur efektivitas program (Arikunto & Supardi, 2015; Firdaus et al., 2023; Fullan et al., 2017; Sugiyono, 2016). Pelatihan dan pendampingan dirancang berbasis *experiential learning* guna memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran *deep learning* berbasis media digital, sekaligus menilai ketercapaian tujuan dan respon guru serta peserta didik terhadap pelaksanaan kegiatan (Kolb, 2014; Patton, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa guru SDN 01 Lima Kaum memiliki antusiasme dan partisipasi yang tinggi dalam mengikuti rangkaian pelatihan dan workshop. Guru mampu

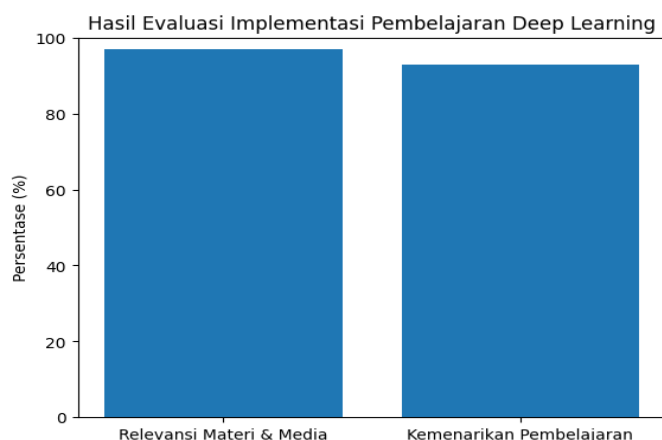
memahami konsep pembelajaran *deep learning* serta mengaplikasikannya secara sistematis dalam perencanaan pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital dan perangkat ajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.



Pendampingan implementasi di kelas memperlihatkan adanya perubahan signifikan dalam proses pembelajaran. Pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) mulai bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis media digital.



Hasil evaluasi melalui angket respon peserta menunjukkan bahwa 97% guru menyatakan materi dan media pembelajaran yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, sementara 93% guru menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi pembelajaran *deep learning* dengan media digital mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara signifikan.



Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan prinsip pembelajaran *deep learning* yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pemahaman bermakna, dan pengalaman belajar kontekstual (Ridoh & Fauziah, 2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogis dan literasi digital guru melalui penerapan pembelajaran deep learning dan implementasi media pembelajaran digital di SDN 01 Lima Kaum. Guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, sedangkan siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keaktifan belajar. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan perlunya dukungan berkelanjutan untuk memaksimalkan efektivitasnya.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SDN 01 Lima Kaum atas kerja sama yang baik, serta kepada seluruh serta seluruh pihak yang membantu dalam pelaksanaan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi (PT. Bumi Aksara)*. Bumi Aksara.
- Firdaus, R. A., Dio Pradana, H., Dewi, I., Insani, O. N., Ramadhan, A., Santoso, W., & Dermawan, D. A. (2023). Penggunaan Pengembangan Virtual Reality Scratch sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer*, 4(2), 72–77. <https://doi.org/10.55377/j-icom.v4i2.7543>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2017). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.
- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.
- Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Penerbit Erlangga.

- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Manalu, D. E., Sulistyawati, S., Wahid, W., Bahari, Y., & Warneri, W. (2024). Facing New Challenges: The Role of Teachers as Agents of Change in the 21st Century. *International Journal of Multi Discipline Science*, 7(1), 1–10. <https://dx.doi.org/10.26737/ij-mds.v7i1.5024>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. (No Title).
- Putra, Y. I., & Yanti, F. (2025). Pengembangan Modul Berbantuan Augmented Reality Pada mata pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Muara Bungo. *JURNAL KEILMUAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TERPADU*, 1(1).
- Ridoh, A., & Fauziah, F. (2025). Ms PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN AI DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK N 1 BUNGO. *JURNAL KEILMUAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TERPADU*, 1(1).
- Sugiyono. (2016). Sugiyono, Metode Penelitian. *Uji Validitas*.
- Trihartoto, A. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24391>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.