



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SD DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *DEEP LEARNING***

***STRENGTHENING ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS' COMPETENCIES IN THE
DEVELOPMENT OF DEEP LEARNING-BASED INSTRUCTIONAL MEDIA***

Putri Indah Wahyuningsih^{1*}, Suci Tuningsih²

^{1*,2} Universitas Islam Mulia Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

^{1*}Email@putri.indah@uim-yogya.ac.id ²Email@suci.tuningsih@uim-yogya.ac.id

Article History:

Received: May 10th, 2026

Revised: June 10th, 2026

Published: June 15th, 2026

Abstract: *This community service program aims to enhance the competencies of elementary school teachers in developing instructional media based on deep learning principles. The program is implemented through structured training, workshops, and mentoring activities. With efficient budget utilization, this initiative is expected to produce innovative learning media that support deep and meaningful learning experiences for elementary school students while facilitating the optimal implementation of the Merdeka Curriculum. Through the training, workshops, and mentoring sessions, teachers gain a more comprehensive understanding of the concepts and principles of deep learning-based instruction. The program has also successfully improved teachers' skills in developing interactive learning media based on digital technology that are pedagogically designed and aligned with the characteristics of elementary school students. The instructional media produced have the potential to support the creation of more active, reflective, and meaningful learning processes, in accordance with the objectives of the Merdeka Curriculum. Therefore, this community service program can serve as a strategic effort to improve the quality of learning in elementary schools by strengthening teachers' professional competencies and promoting the integration of innovative technology-based instructional media.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Deep Learning-Based Learning, Elementary School Teachers*

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *deep learning*. Kegiatan dilaksanakan melalui pelatihan, workshop, dan pendampingan secara terstruktur. Dengan anggaran yang efisien, kegiatan ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran mendalam dan bermakna bagi siswa sekolah dasar serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara optimal. Melalui kegiatan pelatihan, workshop, dan pendampingan, guru memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep dan prinsip pembelajaran berbasis *deep learning*. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan keterampilan guru

dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang dirancang secara pedagogis dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang dihasilkan berpotensi mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, reflektif, dan bermakna, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran *Deep Learning*, Guru SD

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada era digital dan implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru sekolah dasar (SD) untuk memiliki kompetensi pedagogik yang adaptif, inovatif, dan berorientasi pada pembelajaran bermakna. Guru memegang peranan strategis dalam memastikan bahwa pengetahuan yang disampaikan dapat dipahami dan diterima secara optimal oleh para siswa (Wahyuningsih, Munfariqoh, and Tampubolon 2025). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penguatan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, yang hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang mendalam (*deep learning*).

Deep learning dalam konteks pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai penggunaan kecerdasan buatan, tetapi sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, pemahaman konseptual yang mendalam, kemampuan refleksi, serta penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Menurut (Nurul Mutmainnah, Adrias Adrias 2025) Pendekatan *Deep Learning* bertujuan menggeser pola pembelajaran konvensional yang selama ini berfokus pada hafalan dan repetisi informasi menuju proses belajar yang menekankan pemaknaan, konstruksi pengetahuan, serta refleksi secara mendalam. Didukung oleh (Rahmandani et al. 2025) bahwa Proses tersebut mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, antara lain menilai informasi secara mendalam, menciptakan gagasan-gagasan baru, serta melakukan refleksi secara sadar dan bermakna. Pendekatan ini Pendekatan ini sangat relevan diterapkan pada jenjang sekolah dasar, karena siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan pembelajaran kontekstual, visual, dan berbasis pengalaman langsung.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru SD masih menghadapi berbagai kendala dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis *deep learning*. Kendala tersebut antara lain keterbatasan pemahaman konseptual tentang *deep learning*, minimnya pelatihan yang berorientasi pada praktik, serta rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses berpikir mendalam siswa. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan refleksi belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah media presentasi yang didalamnya terdapat *hypertext*, *hypermedia*, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas (Putra and Salsabila 2021). Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa SD. Media yang dirancang dengan prinsip *deep learning* dapat mendorong siswa untuk mengamati, bertanya, menganalisis, dan merefleksikan proses belajarnya. Menurut (Wahyuningsih and , Agus Nuryatin 2020) Media pembelajaran ialah sebuah alat yang berguna dalam penyaluran informasi baik yang dilakkan guru terhadap muridnya dengan

tujuan memberikan kemudahan dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, guru perlu dibekali keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengarahkan siswa pada pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis deep learning melalui pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Kenteng pada tanggal 19 Desember 2025 pada pukul 13.00 WIB s/d selesai. Kegiatan ini dilakukan dengan guru – guru yang mengajar di MI Muhammadiyah Kenteng. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis praktik. Pendekatan partisipatif melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan hingga refleksi hasil. Pendekatan kolaboratif mendorong kerja sama antara tim pengabdian dan guru dalam diskusi serta pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, pendekatan berbasis praktik menekankan pengalaman langsung melalui kegiatan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *deep learning* yang siap diterapkan di kelas. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis praktik, dengan tahapan sebagai berikut:

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

No	Tahapan	Uraian Kegiatan
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> a. Identifikasi kebutuhan dan permasalahan guru SD. b. Penyusunan materi dan modul pelatihan. c. Koordinasi dengan sekolah mitra.
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemaparan Materi Pengenalan konsep deep learning, karakteristik pembelajaran mendalam, dan peran media pembelajaran. b. Workshop Pengembangan Media Praktik perancangan media pembelajaran berbasis deep learning yang melibatkan aktivitas berpikir kritis dan reflektif. c. Pendampingan Pendampingan guru dalam menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.
3	Evaluasi dan Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi produk media pembelajaran. b. Refleksi dan diskusi keberlanjutan penerapan media di sekolah.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di MI Muhammadiyah Kenteng dan diikuti oleh guru sekolah dasar sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan pemaparan tujuan kegiatan, dilanjutkan dengan penyampaian materi konseptual mengenai pembelajaran berbasis *deep learning* serta urgensinya dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Pada sesi awal, peserta diberikan penguatan konsep tentang karakteristik *deep learning*, meliputi pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam, keterlibatan aktif siswa, refleksi, serta pengaitan materi dengan konteks kehidupan nyata. Sesi ini menjadi landasan bagi guru untuk memahami perbedaan antara pembelajaran permukaan (*surface learning*) dan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Pada tahap ini, guru secara langsung merancang media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan mengintegrasikan prinsip *deep learning*. Tim pengabdian memberikan pendampingan intensif selama proses perancangan, mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan konten, hingga perancangan aktivitas yang mendorong berpikir kritis dan reflektif siswa

Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman Guru tentang *Deep Learning*

Berdasarkan hasil diskusi, tanya jawab, dan refleksi akhir kegiatan, terlihat adanya peningkatan pemahaman guru terhadap konsep *deep learning*. Guru mulai memahami bahwa *deep learning* tidak sekadar penggunaan teknologi atau media digital, tetapi lebih menekankan pada proses pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Pemahaman ini tercermin dari kemampuan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang mengarah pada pemahaman konseptual dan refleksi belajar siswa.



Gambar 2. Penyampaian materi

2. Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran

Melalui workshop dan pendampingan, guru peserta berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang mengintegrasikan prinsip *deep learning*. Media yang dihasilkan bervariasi, seperti media presentasi interaktif, lembar aktivitas digital, dan media visual berbasis masalah kontekstual. Media tersebut dirancang untuk mendorong siswa

mengamati, menanya, menganalisis, dan merefleksikan materi pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, karena guru memperoleh pengalaman langsung (*learning by doing*) selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran

3. Partisipasi dan Antusiasme Peserta

Selama kegiatan berlangsung, guru menunjukkan partisipasi dan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam diskusi, keberanian mengemukakan kendala pembelajaran yang dihadapi, serta kesungguhan dalam menyusun media pembelajaran. Interaksi yang intens antara tim pengabdian dan peserta menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kondusif.

Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis *deep learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru SD. Peningkatan pemahaman konseptual guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengembangan media pembelajaran yang bermakna. Integrasi prinsip *deep learning* dalam media pembelajaran mendorong guru untuk tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses berpikir siswa. Media yang dikembangkan berpotensi meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan refleksi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan penguatan kompetensi abad ke-21.

Pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis praktik terbukti efektif dalam kegiatan ini. Keterlibatan aktif guru dalam setiap tahapan kegiatan memperkuat rasa memiliki terhadap produk media yang dihasilkan, sehingga meningkatkan peluang keberlanjutan penerapan media tersebut di kelas. Selain itu, kolaborasi antar guru membuka ruang berbagi praktik baik yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, antara lain keterbatasan waktu pelaksanaan yang relatif singkat sehingga pendalaman materi dan uji coba

media di kelas belum dapat dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan lanjutan berupa pendampingan berkelanjutan agar penerapan media pembelajaran berbasis deep learning dapat berlangsung secara lebih maksimal.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Mulia Yogyakarta yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh peserta kegiatan yang telah berpartisipasi secara aktif sehingga program dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Apresiasi yang tinggi diberikan kepada seluruh anggota tim pengabdian serta pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan serta kesejahteraan masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Nurul Mutmainnah, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini. 2025. "Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.
- Putra, Alfa Dadi, and Hasna Salsabila. 2021. "Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan." *Inovasi Kurikulum* <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK> 2(18 (2) (2021) 231-241):231–41.
- Rahmandani, Fahdian, Mohamad Rifqi Hamzah, Trisakti Handayani, and Moh Wahyu. 2025. "Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Bermutu Dan Bermakna Bagi Peserta Didik." (September):769–81.
- Wahyuningsih, Putri Indah, and Rahayu Pristiwati , Agus Nuryatin. 2020. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD." *Jurnal Basicedu* 5(5):3(2), 524–32.
- Wahyuningsih, Putri Indah, Aqidatul Munfariqoh, and Rina Anggita Tampubolon. 2025. "Analysis Application of the Problem Based Learning (PBL) in Elementary Schools." 5(3):955–60. doi: 10.58737/jpled.v5i3.530.