

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL DEEP LEARNING PENDIDIK DI SEKOLAH DASAR

Ari Susandi¹, Ahmad Ipmawan Kharisma², Rizka Novi Irmaningrum³, Oriza Zativalen⁴
Universitas Muhammadiyah Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur
Email: pssandi87@gmail.com

Abstrak: Program pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan bertujuan untuk melatih kreativitas pendidik sekolah dasar dilingkungan dikdasmen Babat Lamongan di melalui pembuatan media interaktif. Metode yang digunakan adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh pendidik dapat mengikuti dan membuat media interaktif berbasis model deep learning pada kegiatan PKM dengan penuh kreasi dan antusias. Media interaktif berbasis model deep learning dapat menjadi salah satu media bagi pendidik untuk menceritakan dan menjelaskan idenya dalam proses pembelajaran. Melalui media interaktif ini maka peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menulis dan melalui media interaktif tersebut. Proses membuat media interaktif berbasis model deep learning tentu ini juga melibatkan sumber digital untuk menciptakan konsep yang nyata tentu ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara mereka. Keberhasilan dan kreativitas pendidik di lingkungan dikdasmen Babat Lamongan dalam menciptakan media interaktif yang unik dan reaktif secara keseluruhan, kegiatan ini dapat menjadi media yang berharga untuk mendukung kemampuan menulis dan berbicara peserta didik ditingkat sekolah dasar secara maksimal.

Kata kunci : Pelatihan, Media Interaktif, Model Deep Learning, Sekolah Dasar.

Abstract: The community service program that we are conducting aims to train the creativity of elementary school educators in the Babat Lamongan elementary and secondary education environment through the creation of interactive media. The methods used are the planning stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The results of the activity show that all educators can follow and create interactive media based on the deep learning model in PKM activities with full creativity and enthusiasm. Interactive media based on the deep learning model can be one media for educators to tell and explain their ideas in the learning process. Through this interactive media, students can develop their writing skills and through this interactive media. Creating interactive media based on the deep learning model certainly also involves digital sources to create actual concepts; of course, this can help students improve their writing and speaking skills. The success and creativity of educators in the Babat Lamongan elementary and secondary education environment in creating unique and reactive interactive media as a whole, this activity can be a valuable medium to support the writing and speaking skills of students at the elementary school level to the maximum.

Keyword: Training, Interactive Media, Deep Learning Model, Elementary School

Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan dengan penuh kreativitas, mampu menggali potensi anak pada kemampuan menulis dan berbicara. Pendidik harus secara kompeten, inovatif mengajar sesuai karakteristik peserta didik di kelas. Kendala terbesar yang di hadapi oleh pendidi kelas tingkat sekolah dasar lingkungan dikdasmen Babat Lamongan memang belum menguasai pembuatan media pembelajaran inovatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik, sehingga memang kemampuan peserta didik dalam dua aspek

masih banyak belum terselesaikan di sekolah dasar(Nafi'ah, 2018). Pembelajaran menulis dan berbicara dalam kurikulum merdeka di SD mengalami banyak kendala dan tantangan, beberapa diantaranya yaitu muatan materi yang disampaikan terlalu sedikit yang terdapat di dalam buku pendidik dan peserta didik, sehingga pendidik harus kreatif untuk menciptakan media interaktif dan mencari dari sumber lain untuk melengkapi materi. Pendidik terkendala pembuatan media interaktif dikelas karena memang rata-rata pendidik masih belum menguasai digitalisasi dan perlu adanya pelatihan terkait pembuatan media interaktif di SD(Cantarelli & Genovese, 2023).Kreativitas dan inovasi pendidik dalam membuat pembelajaran menarik berbantuan media pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif melalui model *deep learning* sangat bermanfaat bagi peserta didik pada kemampuan menulis dan berbicara.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran dalam pengembangan kreativitas, imajinasi, menulis, berbicara terhadap peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia berpengaruh terhadap perkembangan anak terkait dengan menulis, berbicara namun juga perkembangan bahasa, tumbuhan mental, melatih keterampilan, dan koordinasi gerak serta dapat memperkenalkan, membudayakan dan menanamkan nilai-nilai luhur budaya(Istiningsih, Galih, Minchah E, 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kemampuan menulis, berbicara peserta didik. Selain itu, pengajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi untuk memperkenalkan budaya, nilai-nilai moral, serta identitas nasional melalui berbagai macam teks yang dibaca atau ditulis. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengenal dan mencintai bahasa serta budaya Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa(Lasri et al., 2021). Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, model pembelajaran *deep learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikenalkan dan diimplementasikan kepada peserta didik pada kemampuan menulis dan berbicara. Melalui penciptaan karya media pembelajaran inovatif untuk guru dengan pendekatan inovatif yang melibatkan media inovatif melalui model *deep learning* yang tentu kepdapan akan berkembang lagi melalui video, aplikasi pendidikan, dan platform pembelajaran online. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan zaman(Adriana, 2021)

Media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* ini sangat dibutuhkan untuk menuntaskan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik. Pembelajaran seni merupakan pelajaran yang membangun kreativitas peserta didik. Media inovatif berbasis model *deep learning* dapat digunakan untuk sistem pendidikan adaptif yang dipersonalisasi. Pembelajaran yang dipersonalisasi dapat dimanfaatkan untuk membuat jenis pendidikan ini lebih efektif. Pembelajaran yang dipersonalisasi (juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis kompetensi) adalah pendekatan pendidikan di pengajaran dimana peserta didik dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya. Model ini dianggap sebagai alternatif pendidikan tradisional di mana peserta didik (R. Mayer and H. A. Jacobsen 2020). Media pembelajaran inovatif ini akan memudahkan pendidik dan peserta didik saat pemberian dan menerima tugas serupa, instruksi, dan penilaian. Pendidik akan lebih menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat

dan terkoneksi digital dengan jumlah peserta didik yang banyak, maka pendidik harus mampu berinovasi untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Pendidik harus memfasilitasi peserta didik memiliki potensi dan kreativitas yang unik dan berbeda, dan tidak sampai merugikan prestasi akademiknya. Peserta didik tentu akan semakin senang dan kreatif melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan media pembelajaran inovatif sehingga selain kemampuan menulis, berbicara mereka bagus namun bakat dan minatnya dapat dikembangkan. Hal yang tidak boleh dilupakan pendidik adalah menghargai setiap kreativitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik, sehingga menggugah minat peserta didik untuk berkreasi dan mengembangkan bakat mereka. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik sekolah dasar melalui penciptaan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* oleh pendidik. kegiatan ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi peserta didik untuk berkembang dalam kemampuan menulis, berbicara, serta mempersiapkan mereka untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Metode

Dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat kepada pendidik sekolah dasar di lingkungan dikdasmen Babat Lamongan ini diataranya melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap tahap evaluasi. Berikut penjelasannya. Tahap Perencanaan, semua tim atau peserta PkM merencanakan pelaksanaan PkM secara jelas dan berurutan serta membagi tugas dari masing-masing anggota, menentukan lokasi dan peserta pelatihan, konsumsi dan menentukan tema yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* bentuk pop up book, memprint tema gambar yang telah disepakati yaitu lingkungan sekitar, menggunting dan memisahkan setiap gambar sesuai tema, di mulai pada tanggal 7-10 Januari 2025.

Tahap Pelaksanaan, Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Selasa dan Rabu, 7 dan 8 Januari 2025 bertempat SD Muhammadiyah 2 Babat. Kegiatan dimulai pada pukul 08.00-13.00 WIB. Hal penunjang dalam kegiatan ini berupa sekolah, peserta didik. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini yaitu spanduk,bingkai, kertas, pensil dan bahan-bahan terkait media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* untuk mengatasi kemampuan menulis, berbicara yang akan di buat dan dipresentasikan dan akan ada pendampingan lebih lanjut terkait perbaikan media pembelajaran yang terbaik.

Cara mengukur yang digunakan yaitu melalui pendekatan Participatory ActionResearch (PAR) terdiri dari kegiatan demonstrasi, pendampingan, dan diskusi. Pada pelatihan ini peserta terlibat sepenuhnya dalam proses pelatihan model pembelajaran project based learning. Pelaksanaan pelatihan ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap pertama penyampaian teori atau materi terkait pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* yang terdiri dari pengertian, tujuan, sintaks, penerapan dalam pembelajaran dan sistem penilaian. Tahap kedua, praktek pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* dalam pembelajaran. Praktek dilakukan dengan peer teaching sesama peserta pelatihan dan ketercapaian penguasaan keterampilan peserta pelatihan dalam mempraktekkan

media media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* di sekolah dasar. Tahap ketiga, yaitu evaluasi. secara langsung. Respon yang di dapatkan peserta didik sangat antusias dalam mengikuti keseluruhan kegiatan PKM ini Evaluasi dalam kegiatan PKM ini berupa evaluasi dari pembuatan media pembelajaran inovatif untuk mengatasi kemampuan menulis dan berbicara peserta didik dan berhasil menarik minat dan partisipasi dari peserta didik menjadi pembelajaran bermakna. Media pembelajaran inovatif ini yang di buat telah menjadi wadah yang baik untuk mendorong kolaborasi dan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dimulai pada pukul 08.00 diawali dengan pembukaan oleh bapak Dr. Ari Susandi M.Pd selaku ketua dalam kegiatan PKM dengan judul pembuatan media interatif berbasis model *deep learning* pendidik di sekolah dasar dilingkungan dikdasmen babat Lamongan. Lalu dilanjutkan dengan foto bersama pendidik dan kepala sekolah SD Muhammadiyah 2 Babat Lamongan . Setelah itu dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil karya media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* yang berupa pop up book, gambar imajinatif kepada peserta pelatihan oleh pendidik. Diawali dengan menjelaskan pengertian media pembelajaran inovatif setelah itu menjelaskan model *deep learning* , lalu dilanjutkan dengan menjelaskan langkah-langkah cara pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik terkait dengan kemampuan menulis, berbicara, kemudian team PKM media pembelajaran inovatif bersama peserta didik mempraktekkan langsung pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning*. Seluruh pendidik sebanyak 25 orang membuat media pembelajaran inovatif yang berbeda sesuai dengan kretivitas dan kebutuhan yang disesuaikan sekolah mereka masing-masing.

Media pembelajaran inofativ merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi atau ilmu dalam proses belajar. Pembelajaran disebut dengan interaksi antar pengajar ,peserta didik, serta materi yang disampaikan dari pengajar ke peserta didik. Pembelajaran digital atau e-learning, digital learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi yang berkualitas . Menurut (Khasanah et al., 2023)dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan ttool and practice antara lain : a) tahapan pada saat belajar secara interaktif menggunakan berbagai sumber belajar yang menarik, yang berupa media interaktif, digital atau learning object; b) kemudahan untuk memahami yang dapat mengakses dan menggunakan berbagai sumber informasi; c) pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri; d) penilaian hasil dari kemampuan peserta didik dapat dapat berbasis digital; e) pembelajaran yang memfokuskan terhadap interaksi antar pendidik dan peserta didik. Pembuatan media pembelajaran yang inofativ dalam menunjang pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau media belajar atau dapat membantu pembelajaran dengan metode lain seperti pembelajaran menggunakan pembelajaran secara langsung berbasis model *deep learning* di sekolah dasar untuk mengatasi kemampuan menulis dan membaca peserta didik . Selain itu media pembelajaran inofativ ini merupakan wadah yang memberikan materi pembelajaran yang dapat diakses secara mudah dan efektif yang diintegrasikan secara simultan dalam Learning outcomes(Susandi, 2020).

Langkah pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model *Deep Learning* yaitu, peserta didik menyiapkan bahan-bahan media yang telah dibawa oleh peserta menyesuaikan kreatifitas masing-masing pendidik. Langkah kedua pendidik menyusun pola gambar yang diinginkan. Setelah pola tersusun pendidik menempelkan, mengkreasikan gambar tersebut pada kertas bufallo menggunakan double tip dan lem kertas dan juga kardus, manila. Pendidik terlihat membuat karya sesuai dengan kemampuan tentu berupaya hasil yang baik dan menyelesaikan problematika peserta didik dengan sangat antusias dalam mengerjakan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* yang dirancang oleh mereka. Semua peneidik dapat mengerjakan hasil karya media pembelajaran dengan sangat kreatif. Setelah peserta membuat media pembelajaran tersebut tim kami melakukan umpan balik untuk dilaksanakan perbaikan di tanggal 9-10 Januari 2025 setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan dokumentasi foto tindak lanjut perbaikan.



Gambar 1.

Proses menyusun media pembelajaran inovatif berbasis deep learning.



Gambar 2.

Proses membuat media dan finalisasi project.

Proses pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan kemampuan menulis, berbicara peserta didik. Sebaiknya, media pembelajaran inovatif disesuaikan dengan karakteristik materi dan gaya belajar siswa, agar mereka lebih mudah menyerap informasi dan tetap terlibat aktif dalam proses belajar dan tentu kedepan pelatihan ini akan berlanjut sehingga pendidik lebih kreatif.

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan yang telah dilakukan oleh tim PKM Dosen Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan maka dapat diketahui bahwa kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran inovatif perlu dilakukan terus menerus, dan tentu adanya motivasi dan dukungan, kolaborasi bersama antara akademisi dan pendidik untuk mengatasi permasalahan peserta didik melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran yang inovatif berbasis deep learning model ini juga sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat kreatif yang dimiliki pendidik dengan memberikan pendampingan pembuatan media pembelajaran dan praktek secara langsung. Latihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model *deep learning* menunjukkan perlu adanya pelatihan dan pendampingan oleh tim dari perguruan tinggi terkait media pembelajaran agar kreativitas pendidik lebih bebas mengembangkan kemampuan serta minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Tidak lupa kerjasama berkelanjutan agar pendidik mampu menciptakan suatu karya media pembelajaran inovatif yang lainnya dan keren. Media pembelajaran dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk menceritakan dan menjelaskan idenya. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menulis, berbicara melalui media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran inovatif yang unik dapat meningkatkan rasa percaya diri pendidik dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan PKM tidak hanya menuntaskan kemampuan menulis, berbicara peserta didik namun dapat menjadi pengalaman dan capaian yang berharga pendidik untuk mendukung peserta didik dalam perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, dan kreatif khususnya ditingkat sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada sekolah seluruh guru dilingkungan Dikdasmen Babat Lamongan, kepala sekolah SD Muhammadiyah 2 Babat sebagai tempat pelatihan dan PDM Babat Lamongan yang telah bersinergi dengan Universitas Muhammadiyah Lamongan dalam bidang pengabdian masyarakat untuk membantu problematika di SD yang beragam.

Daftar Pustaka

- Adriana. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Deep Learning Bagi Siswa Inklusi di Pendidikan Vokasi Systematic Literature Review. *Jurnal Tiarsie*, 18(4), 1–9.
- Cantarelli, C. C., & Genovese, A. (2023). Innovation potential of megaprojects: a systematic literature review. *Production Planning and Control*, 34(14), 1350–1370. <https://doi.org/10.1080/09537287.2021.2011462>
- Istiningsih, Galih, Minchah E, P. E. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran "Promister" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Wayang Pandhawa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, II(2), 94–103. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/2637/2788>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>

- Lasri, W., Nurmalina, N., & Pebriana, P. H. (2021). Analisis Kesantunan Tindak Tutur Direktif Guru dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah* <http://103.76.50.195/JIKAP/article/view/23323>
- Nafi'ah, S. A. (2018). *Model-model pembelajaran bahasa Indonesia SD/MI*. Ar-Ruzz Media.
- Susandi, A. (2020). Implementasi Kecerdasan Majemuk di Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 3(3), 260–271.