

Workshop Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Deep Learning* Bagi Guru SD Kecamatan Minas Kabupaten Siak

Sehatta Saragih^{1*}, Maimunah, Maimunah 2, Atma Murni³, Sakur⁴, Syarifah Nur Siregar⁵, Elfis Suanto⁶, Elmawati, Elmawati⁷, Wigbertus Ngabu⁸

¹⁻⁸Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Riau, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau
E-mail: sehatta.saragih@lecturer.unri.id.ac

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6178>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 April 2026

Revised: 21 April 2026

Accepted: 30 April 2026

Kata Kunci:

Workshop, Deep learning, Perangkat Pembelajaran

Keywords:

Workshop, Deep learning, Learning Lesson Plan



ABSTRACT

Implementasi Deep Learning (DL) yang baru dicanangkan pada 2025 masih membutuhkan waktu karena kendala pemahaman prinsip serta ketidaksesuaian perangkat pembelajaran. Untuk mempercepat penerapannya, diperlukan pendampingan guru dalam penguatan pemahaman dan penyusunan perangkat. Di UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan Minas, DL masih pada tahap sosialisasi dan belum optimal akibat keterbatasan kompetensi guru. Menanggapi hal tersebut, Tim PKM Program Studi Pendidikan Matematika bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Siak menyelenggarakan workshop pengembangan perangkat pembelajaran bagi 26 guru dari 16 SD. Hasilnya menunjukkan kemampuan peserta berada pada kategori baik dan respon terhadap kegiatan sangat baik.

The implementation of Deep Learning (DL), which was only planned for 2025, still requires time due to constraints in understanding the principles and inconsistencies in learning tools. To accelerate its implementation, teacher mentoring is needed to strengthen understanding and develop tools. At the Minas District Education Office Technical Implementation Unit (UPTD), DL is still in the socialization stage and is not yet optimal due to limited teacher competency. In response, the Mathematics Education Study Program Community Service Team, in collaboration with the Siak Regency Education Office, held a learning tool development workshop for 26 teachers from 16 elementary schools. The results showed that the participants' abilities were in the good category and the response to the activity was very positive.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Sehatta Saragih, et al (2026). *Workshop Pengembangan Perangkat Pembelajaran Deep Learning Bagi Guru SD Kecamatan Minas Kabupaten Siak*, 4(4) 24537-24544. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6178>

PENDAHULUAN

Dalam upaya optimalisasi realisasi penerapan *Deep learning* (DL) di awal Tahun Pelajaran 2025/2026, semua sekolah diharapkan telah menerapkannya. Namun kenyataannya menunjukkan bahwa sampai pertengahan semester pertama penerapan DL belum optimal. Dinata et al (2025) menyatakan bahwa tantangan epistemologis dalam implementasi *deep learning* di pendidikan Indonesia terutama terletak pada kesenjangan kompetensi guru dalam aspek reflektif, literasi kritis, dan pemahaman filosofis. Temuan ini menyoroti kesenjangan mendasar antara tuntutan konseptual *deep learning* dan kondisi nyata tenaga pendidik, yang dapat berakibat pada penyimpangan arah pembelajaran dan gagalnya transformasi pendidikan berbasis pemikiran mendalam.

Kemudian Tuna et al (2026) mengemukakan bahwa guru memiliki pemahaman dasar mengenai konsep *deep learning*, namun interpretasi dan praktik pembelajaran yang diterapkan belum mencerminkan prinsip *deep learning* yang menekankan analisis, refleksi, dan keterkaitan konsep dengan konteks nyata. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh pola penyampaian materi dan latihan soal, sehingga aktivitas belajar siswa belum berkembang menuju berpikir tingkat tinggi.

Keterbatasan kompetensi guru dalam merancang perangkat pembelajaran, asesmen autentik, serta pengelolaan kelas berbasis aktivitas turut memperkuat hambatan implementasi.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa secara teoritis dan praktik pembelajaran DL masih terdapat hambatan sehingga belum optimal. Sejalan dengan pernyataan di atas, berdasarkan informasi guru, kepala sekolah dan pengawasan dilingkungan UPTD Kec. Minas saat ini implementasi DL umumnya baru pada tahap sosialisasi. Beberapa sekolah telah menerapkannya secara terbatas dan ditemukan beberapa kendala diantaranya adalah: (1) lemahnya pemahaman guru tentang prinsip, karakteristik DL; (2) terbatasnya kemampuan guru mengembangkan perangkat pembelajaran (RPP, LKPD dan media pembelajaran) sesuai dengan tuntutan pembelajaran DL.

Memahami hambatan yang dikemukakan dan upaya optimisasi penguatan implementasi DL, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Program Studi (Prodi) Pendidikan Matematika bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kab. Siak menyelenggarakan kegiatan workshop pemberdayaan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran DL.

METODE

Metode Pelaksanaan

Sesuai dengan permasalahan belum optimalnya implementasi *deep learning* pada masyarakat sasaran pengabdian, maka pendampingan yang dilakukan dalam bentuk *workshop*. Metode yang digunakan dalam *workshop* ini adalah presentasi, diskusi, praktek dan simulasi. Untuk mensosialisasikan konseptual *deep learning* digunakan metode presentasi dan diskusi, dengan topik pembahasan: (1) *deep learning* sebagai pendekatan belajar bermakna; (2) konsep, prinsip dan karakteristik *deep learning*; (3) mengintegrasikan aktivitas belajar yang sejalan dengan prinsip dan karakteristik; (4) konsep dan prinsip mengembangkan perangkat pembelajaran *deep learning* (RPP, LKM, dan Media Pembelajaran)

Penggunaan metode presentasi dan diskusi karena peserta sudah memiliki pengalaman belajar tentang *deep learning* sehingga mereka lebih aktif merefleksi pengetahuannya serta memudahkan mereka untuk menstimulus informasi yang diterimanya. Implementasi metode presentasi dalam kegiatan ini dilakukan dengan menekankan pengalaman mitra sasaran sebagai guru dalam pengelolaan pembelajaran, sehingga dengan diskusi-diskusi yang dibangun mitra sasaran lebih memahami prinsip dan karakteristik DL secara teoritis.

Selanjutnya mengingat fokus kegiatan PKM adalah membangun keterampilan peserta mitra dalam mengembangkan perangkat pembelajaran DL maka penerapan metode praktek dan simulasi dipandang sangat tepat. Dalam metode ini, peserta akan terlibat langsung dalam membangun dan mengembangkan keterampilannya mengembangkan perangkat pembelajaran (RPP, LKM, dan media pembelajaran), mensimulasikan dalam pembelajaran terbatas serta merefleksikannya. Fatimah et al (2020) menyatakan metode praktik adalah sebuah pendekatan yang melibatkan siswa (peserta PKM) secara langsung dalam kegiatan nyata sesuai dengan materi pelajaran, Melalui praktik langsung, siswa dapat membentuk pemahaman yang lebih konkret dan aplikatif. Metode praktik memiliki keunggulan meningkatkan keterampilan motorik, pemahaman mendalam karena langsung menghadapi masalah nyata, membangun kepercayaan diri, mempermudah pemahaman teori, meningkatkan motivasi belajar lewat pengalaman langsung (Jasmana, 2021).

Simulasi adalah sebuah aktivitas representasi dalam bentuk nyata, proses perilaku menggunakan model, tiruan atau komputer untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan terkait dengan keterampilan. Penerapan metode ini bertujuan untuk memperkuat pengalaman mitra sasaran dalam praktik pembelajaran DL. Jasmana (2021) menyatakan kelebihan metode simulasi adalah dalam melatih keterampilan praktis, meningkatkan motivasi, mengembangkan kreativitas, dan memungkinkan eksplorasi skenario "bagaimana jika" tanpa resiko nyata. Mengacu pada keutamaan metode ini, maka diharapkan peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan dan mempraktikkan perangkat pembelajaran yang dihasilkan dalam PKM ini.

Mitra Sasaran

Mitra sasaran kegiatan PKM ini adalah guru SD di lingkungan UPTD pendidikan Kecamatan Minas Kab.Siak, yang berjumlah 26 orang berasal dari 16 SD. Secara umum latar belakang pendidikan

mitra sasaran adalah PGSD dan memiliki pengalaman belajar lebih atau sama dengan lima tahun. Sebanyak 10 SD dari 16 SD asal sekolah peserta sedang menerapkan pembelajaran DL.

Rancangan Evaluasi

Untuk merefleksi dampak *workshop* maka perlu evaluasi, baik dampaknya terhadap kemampuan mitra sasaran dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dan keterlaksanaan PKM untuk melakukan perbaikan kedepannya. Dampak *workshop* terhadap kemampuan mitra sasaran dalam mengembangkan perangkat pembelajaran didasarkan indikator: (1) kesesuaian aktivitas pembelajaran dalam RPP dengan prinsip dan karakteristik DL, (2) kesesuaian assesmen dengan instrumen yang dibuat; (3) kesesuaian muatan LKPD dengan aktivitas belajar (karakteristik DL) yakni mengamati, menerapkan dan merefleksi dan (4) kesesuaian media dengan materi yang disajikan berdasarkan pada aspek evaluasi ini.

Selanjutnya keterlaksanaan PKM dievaluasi berdasarkan respon mitra sasaran dengan indikator: (1) kebermanfaatan PKM dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, (2) metode yang diterapkan dalam *workshop*; (3) kebersamaan yang dibangun selama kegiatan *workshop*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mengacu pada rancangan implementasi pelaksanaan *workshop* maka penjabaran hasil-hasil kegiatan pengabdian disajikan urutan sebagai berikut: (1) Deskripsi pelaksanaan kegiatan, (2) Kemampuan mengembangkan perangkat pembelajaran; (3) kegiatan simulasi; dan (3) Respon mitra sasaran terhadap kegiatan PKM.

Gambaran Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan inti PKM secara garis besarnya dibagi atas tahap pembukaan, presentasi dan diskusi, praktik pengembangan perangkat pembelajaran, simulasi dan penutup. Berikut ini akan digambarkan kondisi singkat aktivitas PKM dan materi yang dibahas dalam setiap tahapannya.

Tahap Pembukaan

Kegiatan serimonial pembukaan mengawali kegiatan PKM yang ditaja oleh Prodi. Pendidikan Matematika FKIP UNRI dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Siak. Kegiatan ini dihadiri oleh 26 peserta dari 16 SD dilingkungan Kec. Minas, kepala sekolah mitra, dan dibuka oleh Korwilcam.



Gambar 1. Dokumentasi Pembukaan PKM

Dalam sambutannya Korwilcam Pendidikan dan Kebudayaan mengharapkan semua peserta terlibat aktif agar mendapatkan hasil optimal, dapat mengimbaskan pengalamannya kepada teman sejawat khususnya disekolah asal, Sedangkan dari TIM pengabdian, sambutan pembukaan disampaikan oleh Dr. Sehatta S, M.Pd. Dalam sambutannya beliau menyampaikan bahwa PKM ini adalah salah satu implementasi dari Tridarma Perguruan tinggi, dan bukti nyata peran PT dalam mensukseskan program pemerintah khususnya pada bidang pendidikan, seperti ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.

Tahap Presentasi dan Diskusi

Kegiatan presentasi dan diskusi membahas tentang empat hal yakni (1) *deep learning* sebagai pendekatan belajar bermakna; (2) konsep, prinsip dan karakteristik *deep learning*; (3) mengintegrasikan aktivitas belajar yang sejalan dengan prinsip dan karakteristik; (4) konsep dan prinsip mengembangkan perangkat pembelajaran DL (RPP, LKM, dan Media Pembelajaran).

Selama kegiatan diskusi dapat digambarkan pada Gambar 2 bahwa secara umum mitra sasaran sudah mengenal secara konseptual tentang prinsip dan karakteristik DL namun belum terampil mengidentifikasi aktivitas belajar yang sesuai dengan prinsip dan karakteristik tersebut. Ini adalah fakta yang menunjukkan bahwa guru belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran *deep learning*.

Temuan ini sejalan pendapat Khafizah & Sayekti (2026) yang menyatakan problematika utama yang dihadapi guru dalam implementasi pendekatan *deep learning* pada pembelajaran IPA di SD adalah: (1) problematika konseptual yaitu kesulitan mengintegrasikan tiga pilar *deep learning*; (2) kesulitan merancang perangkat pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan presentasi

Tahap Praktek

Kegiatan ini fokus pada penguatan *softskill* peserta dalam mengembangkan perangkat pembelajaran (RPP, LK, dan media Pembelajaran). Sehubungan dengan tugas penguatan ini, materi yang disajikan adalah menjelaskan cara membuat RPP, LKPD dan media pembelajaran menggunakan IT. Untuk kelancaran mengembangkan perangkat ini, peserta difasilitasi dengan tahapan: menetapkan materi tugas proyek, mengidentifikasi konteks kehidupan siswa yang digunakan sebagai desain media atau masalah yang diangkat; membrowsing, mendownload, mengcutting dan menata desain media sesuai dengan materi.

Untuk kelancaran mengembangkan perangkat pembelajaran peserta difasilitasi secara berkelompok sesuai dengan kelasnya. Setiap kelompok diminta menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran pada materi tertentu. Selama berlangsungnya kegiatan penyusunan perangkat pembelajaran beberapa temuan TIM yakni: (1) dalam menyusun RPP ditemukan banyak mitra sasaran yang belum mampu mengimpementasikan prinsip DL yakni *joyfull*, *mindfull*, dan *meaningfull*; (2) dalam menyusun LKPD, mitra sasaran masih kesulitan memilih masalah yang rill bagi siswa untuk dijadikan sebagai sumber belajar; (3) dalam mengembangkan media menggunakan IT, mitra sasaran kesulitan dalam membrowsing, mendownload, mengcutting dan menata desain media sesuai dengan materi.

Beberapa temuan dalam kegiatan praktik pada Gambar 3 diantaranya adalah kelemahan mitra sasaran dalam mengidentifikasi aktivitas belajar yang sejalan dengan prinsip *joyfull*, *mindfull* dan *meaningfull*. Secara konseptual peserta sudah mengerti makna dari kedua prinsip ini namun dalam menerapkannya kurang tepat. Misalnya aktivitas memberikan apersepsi meraka masih lemah dalam mendesain cara memberikan apersepsi agar dapat membangun *mindfull* siswa. Demikian halnya, walaupun aktivitas yang dipilihkan untuk prinsip *meaningfull* sudah tepat namun tidak bermakna secara konsep belajar. Fakta ini merupakan salah satu gambaran implementasi dari *deep learning* masih sebatas konseptual. Hal ini juga sejalan dengan temuan (Khafizah & Sayekti, 2026) yang dikemukakan di atas.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Praktek

Tahap Simulasi

Mengawali kegiatan TIM memberikan contoh bagaimana mensimulasikan pembelajaran dengan konsep *deep learning*. Kepada peserta diminta membuat catatan sebagai pengamat, untuk didiskusikan diakhir simulasi. Dari pertanyaan dan masukan peserta beberapa hal yang menjadi fokus diskusi, yakni : (1) terkait dengan prinsip *mindfull* didesain dengan memperhatikan pengalaman/pengetahuan bawaan siswa dan mendorong aktivitas berpikir kritis; (2) *meaningfull* harus dirancang yang terkait dengan kehidupan terdekat siswa sehingga menantang; (3) penggunaan media menggunakan ICT dengan desain kehidupan siswa meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Setelah diskusi terkait dengan contoh simulasi, selanjutnya kepada semua kelompok diminta melakukan simulasi produk yang dihasilkannya. Gambar 4 menunjukkan kegiatan simulasi peserta terdapat beberapa hal yang menjadi catatan, yakni: (1) beberapa konteks masalah yang disajikan melalui media sebagai wahana memotivasi siswa berbeda dengan yang dimuat dalam LKPD sehingga pemahaman siswa terhadap masalah yang dibahas tidak optimal; (2) aktivitas menerapkan sebagai latihan atau proyek karena harus melakukan observasi ke lingkungan siswa tidak terlaksana mengingat waktu yang terbatas. Saran terkait ini dengan hal ini, adalah aktivitas tersebut dapat digantikan dengan video pembelajaran.



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Simulasi

Tahap Penutupan

Tahap akhir kegiatan PKM adalah sesi penutupan seperti pada Gambar 5. Mengawali kegiatan ini, kepada salah seorang mitra sasaran diminta kesan dan pesan. Adapun kesan yang disampaikan adalah: (1) kegiatan ini sangat menyenangkan karena sangat bersifat kekeluargaan; (2) dalam kegiatan peserta memperoleh pengetahuan yang lengkap yakni, teori, praktik dan penerapannya. Sedangkan pesan yang disampaikan adalah semoga ada tindak lanjut agar pengalaman yang diperoleh menjadi lebih kuat.

Kegiatan PKM ditutup secara resmi oleh Korwilcam Pendidikan dan Kebudayaan, yang berpesan agar hasil kegiatan ini menjadi pengetahuan yang memperkuat pemahaman dan implementasi DL di sekolah masing-masing. Dengan penguatan ini diharapkan peserta yang ikut dalam kegiatan ini dapat mengimbaskannya kepada teman sejawat.



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Penutupan

Kemampuan Mengembangkan Perangkat Pembelajaran

Sebagaimana dikemukakan sebelumnya bahwa penilaian produk Perangkat Pembelajaran didasarkan atas aspek: (1) kesesuaian aktivitas pembelajaran dalam RPP dengan prinsip dan karakteristik *deep learning* , (2) kesesuaian assesmen dengan instrumen yang dibuat; dan (3) kesesuaian muatan LKPD dengan aktivitas belajar (karakteristik *deep learning*) yakni mengamati, menerapkan dan merefeksi (4) kesesuaian media dengan materi yang disajikan. Berdasarkan aspek evaluasi ini, berikut digambarkan rekapitulasi penilaian produk yang dimuat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk Perangkat Pembelajaran

Klpk Aspek	1	2	3	4	5	6	7	8	Rataan	Kat
1	75	75	70	70	70	75	75	70	72,4	B
2	80	85	80	80	90	85	80	80	82,5	B
3	85	90	85	85	85	85	90	85	86,25	SB
4	70	75	80	70	75	70	75	75	73,75	B

Ket: B : Baik; SB : Sangat Baik

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa secara keseluruhan rataan kemampuan mitra sasaran dalam mengembangkan perangkat pembelajaran adalah 78,74 dan berada pada kategori baik. Fakta ini menunjukkan bahwa secara umum keterampilan mitra sasaran dalam menyusun perangkat pembelajaran belum optimal. Hal ini sejalan dengan temuan dalam kegiatan praktik yang menunjukkan bahwa: (1) dalam menyusun RPP mitra sasaran yang belum mampu mengimpementasikan prinsip DL yakni *joyfull*, *mindfull*, dan *meaningfull*; (2) dalam menyusun LKPD, mitra sasaran masih kesulitan memilih masalah yang rill bagi siswa untuk dijadikan sebagai sumber belajar; (3) dalam mengembangkan media menggunakan IT, mitra sasaran kesulitan dalam membrowsing, mendownload, mengcutting dan menata desain media sesuai dengan materi. Tantangan serupa muncul dalam penelitian Anggrayni et al (2025) yang menyatakan bahwa pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran *deep learning* masih berada pada level dasar, sehingga guru belum mampu merancang modul ajar, RPP, maupun asesmen yang sesuai dengan pendekatan ini.

Untuk merefeksi hasil kerja mitra sasaran, diakhir kegiatan praktik ini semua kelompok diminta untuk mempresentasikan produknya. Beberapa temuan dalam kegiatan praktik ini diantaranya adalah: (1) kelemahan menerapkan *meaningfull* menggunakan media IT sebagai wahana memotivasi siswa diawal pembelajaran; (2) penggunaan LKPD masih terlalu verbal, yang seharusnya kontekstual mengingat perkembangan intelektual siswa SD yang konkret. Temuan ini adalah fakta yang menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang dihasilkan siswa belum sepenuhnya sesuai dengan konsep DL.

Berdasarkan jawaban angket respon mitra sasaran tentang tanggapan peserta terhadap kegiatan PKM, diperoleh fakta seperti yang dimuat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Presentase Respon Peserta Kegiatan PKM

Aspek	Respon (%)			
Kebermanfaatan PKM dalam mengembangkan perangkat pembelajaran	SM	M	KM	TM
	82	18	0	0
Metode yang diterapkan dalam workshop	ST	T	KT	TT

Kebersamaan yang dibangun selama kegiatan workshop	86	4	0	0
	SB	B	KB	TB
	86	14	0	0

Berdasarkan data yang dimuat pada Tabel 2 diperoleh informasi bahwa ketiga indikator respon mitra sasaran berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa *workshop* yang diberikan dapat menguatkan kemampuan mitra sasaran dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan diterima dengan sangat baik. Fakta ini bermakna bahwa bimbingan teknis yang diberikan dalam bentuk *workshop* memberikan dampak terhadap kemampuan mitra sasaran dalam mengembangkan perangkat. Respon ini sejalan dengan pernyataan Siti Fatimatusz. et.al (2025) yang menyatakan bimbingan teknis (bimtek) yang mengutamakan pendekatan *deep learning* terbukti memberikan efek besar dalam meningkatkan kemampuan pedagogik guru di tingkat SD/MI.

Pembahasan

Memperhatikan hasil-hasil kegiatan *workshop* di atas secara umum terlaksana dengan baik dan memberikan dampak terhadap pemahaman konseptual DL dan keterampilan mengembangkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, LKPD dan media pembelajaran. Hasil ini didukung oleh fakta respon peserta yang menyatakan bahwa *workshop* memberikan dampak kemampuan mitra sasaran dan pelaksanaan kegiatan *workshop* sudah baik.

Selanjutnya, memperhatikan gambaran respon peserta diperoleh fakta keterampilan (*skill*) mitra sasaran yang menjadi hambatan dalam pengembangan media berbasis ICT yang dominan:

1. Menata struktur penyajian materi sebagai dasar mengembangkan desain media.
2. Membrowsing konteks yang dijadikan desain media
3. Mendesain media yang sesuai desain dengan materi

Fakta ini sejalan dengan data kemampuan peserta dalam mengembangkan media seperti dimuat pada Tabel 1, dimana kemampuan peserta pada aspek pertama yakni kesesuaian struktur sajian media dengan materi, dan aspek kedua yakni kesesuaian desain media dengan materi belum optimal. Hasil ini didukung dengan fakta pada Tabel 2 bahwa kelemahan dominan peserta dalam mengembangkan media adalah membuat struktur materi agar sajiannya logis dan bermakna, menyiapkan konteks (membrowsing, mendownload, mengcutting).

Hasil ini memperkuat hasil pengabdian terdahulu yang menyatakan bahwa kesulitan peserta (guru) dalam mengembangkan media berbasis ICT adalah membuat struktur materi agar sajiannya logis dan bermakna, menyiapkan konteks, Winda & Dafit, (2021), Pioma & Pardede, (2024)

Selanjutnya mengacu pada fakta respon peserta yang dimuat pada Tabel 3 diperoleh informasi bahwa kekuatan yang dimiliki masyarakat sasaran yakni: (1) Memahami arti penting keberadaan media dalam pembelajaran; (2) Kemampuan awal peserta menggunakan ICT yang baik. Fakta ini menunjukkan bahwa peserta menyadari pentingnya kemampuan mengembangkan dalam pembelajaran dan mereka memiliki kemampuan untuk mewujudkannya. Respon ini menunjukkan bahwa peserta memiliki motivasi mengembangkan media pembelajaran, namun terkendala keterbatasan SDM.

Berdasarkan data pada Tabel 2 diperoleh informasi bahwa kegiatan pengabdian (*workshop*) yang dilakukan direspon dengan sangat baik oleh peserta. Pernyataan ini mengacu pada respon peserta yang menyatakan bahwa kegiatan PKM membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa, dan pelaksanaannya kegiatan PKM sangat baik.

Memahami kelemahan, kekuatan dan respon peserta terhadap kegiatan pengabdian ini maka dipandang penting untuk melakukan pendampingan kepada guru SD umumnya dan khususnya guru kelas rendah dengan penekanan pada:

1. Tim menyediakan teknisi ICT yang cukup sehingga dapat memberikan pendampingan kepada peserta dengan optimal.
2. Kemampuan dan keterampilan yang menjadi fokus pendampingan adalah mendesain media sesuai struktur sajian materi dan membrowsing dan mengcutting konteks sebagai desain media yang akan dikembangkan.
3. Agar keterlibatan peserta berlatih mengembangkan media sesuai materi, maka sebaiknya *setting* kelompok kecil sebaiknya hanya terdiri dari 2-3 orang.

Selanjutnya mengacu pada respon positif peserta terhadap kegiatan pendampingan dan apresiasi mereka terkait pelaksanaan kegiatan pendampingan yang sejenis masih dipandang penting dalam upaya menunjang pembelajaran mendalam khususnya dan meningkatkan kualitas pembelajaran umumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan: 1) Kegiatan *workshop* memberikan dampak terhadap (1) pemahaman konseptual DL yakni prinsip dan karakteristiknya; (2) keterampilan mitra sasaran dalam menyusun perangkat pembelajaran (RPP, LKPD dan media pembelajaran). 2) Mitra sasaran merespon kegiatan PKM dengan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode, materi dan suasana *workshop* yang dibangun TIM dan mitra sasaran sangat mendukung upaya penguatan kemampuan mitra sasaran dalam optimalisasi implementasi DL. 3) Kegiatan PKM, memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam mengembangkan media berbasis ICT berdesain lingkungan siswa. Fakta menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT.

Berdasarkan simpulan dan temuan dalam kegiatan pengabdian, maka jika kegiatan yang sejenis dilakukan agar hasilnya optimal sebaiknya memperhatikan saran berikut: 1) Pendampingan bimbingan teknis dalam bentuk *workshop* ini sebagiannya menekankan pada praktik dan simulasi yang cukup sehingga pengalaman mitra sasaran dalam menyusun perangkat pembelajaran lebih baik. 2) Dalam mengembangkan media, sebaiknya dalam kelompok kecil 2-3 orang agar semua peserta terlibat secara optimal. 3) Perlu pendampingan guru mempraktikkan produk media yang dihasilkan agar mereka lebih terampil dalam pengelolaan media dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini, serta responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini

REFERENSI

- Anggrayni, P., Rahayu, S., Wawo, A., & Lede, M. (2025). Analisis kompetensi guru dalam merancang pembelajaran deep learning pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik*, 4(1), 1–18.
- Dinata, Y., Dalillah, A., Septiani, I., & Mudasir, M. (2025). Tantangan Epistemologis Dalam Implementasi Deep Learning Di Pendidikan Indonesia: Refleksi Atas Kesenjangan Konsep, Kompetensi, Dan Realitas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 534–548. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5412>
- Fatimah, C., Pd Guru, S., Smpn, P., Abstrak, R. S., Kunci, K., Daya, B., Obat, T., & Siswa, K. (2020). Penggunaan Metode Praktik Dalam Meningkatkan Keterampilan Teknik Budi Daya Tanaman Obat.
- Jasmana, J. (2021). Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan di SD Negeri 2 Tambakan Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4, 164–172.
- Khafizah, N., & Sayekti, I. C. (2026). Problematika Guru dalam Mengimplementasikan Deep Learning pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 14(2), 410–423. <https://doi.org/10.21831/jpms.v14i2.93953>
- Pioma, O., & Pardede, G. (2024). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 6(4), 21535–21540.
- Tuna, M., Lelo, T. A. M., Rey, V. Y., Walona, Y. B., & Lawe, Y. U. (2026). Tantangan Guru Dalam Mengintegrasikan Model Pembelajaran Deep Learning Di SDK Ngedukelu. *Jurnal Citra Multidisiplin*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.38048/jcm.v1i1.6498>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221.