

Penerapan Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV SD

Rani Wulandari Hasanah, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret
raniwulan989@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the implementation of deep learning approach applying multimedia, (2) enhance creativity, (3) improve learning outcomes, and (4) describe the obstacles and solutions. It was collaborative classroom action research. The subjects were the teacher and the students of fourth-grade. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) three components of deep learning approach applying multimedia were: (a) mindful learning, (b) meaningful learning, and (c) joyful learning; (2) deep learning approach applying multimedia enhanced students' creativity in the first to the third cycle such as 58.68%, 75.52%, and 87.5%; (3) it improved learning outcomes that 70.82%, 87.48%, and 95.85%; (4) the obstacles included understanding, classroom management, and students' engagement. The solutions were teacher's assertiveness, motivation, and effective classroom management. It concludes that deep learning approach applying multimedia enhances students' creativity and learning outcomes on social and natural science of fourth grade.

Keywords: *Deep learning approach, multimedia, creativity, social and natural science*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia, (2) meningkatkan kreativitas, (3) meningkatkan hasil belajar, dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas IV. Data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan tes. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia dilakukan dengan komponen: *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*; (2) peningkatan kreativitas pada siklus I= 58,68%, siklus II= 75,52%, siklus III= 87,5%, (3) peningkatan hasil belajar pada siklus I= 70,82%, siklus II= 87,48%, siklus III= 95,85%; (4) kendala meliputi pemahaman, kekondusifan, dan keaktifandengan solusi melalui ketegasan guru, pemberian motivasi, serta pengelolaan kelas efektif. Kesimpulannya, penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS kelas IV.

Kata kunci: *Deep learning, multimedia, kreativitas, hasil belajar IPAS*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembudayaan pengetahuan kepada manusia yang dilaksanakan melalui lembaga atau instansi tertentu dengan tujuan memanusiakan dan memuliakan manusia (Wahyuni dkk., 2023). Pendidikan berusaha mengubah tingkah laku siswa dalam berpikir dan bertindak atau bertingkah laku (Halean dkk., 2021). Berdasarkan pandangan tersebut, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pengembangan potensi peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pendidikan dasar adalah tahap awal pendidikan yang membantu membentuk pola pikir individu, dan oleh karena itu, kurikulum sekolah dasar harus memberikan dampak yang mendalam pada setiap individu. (Renna, 2022). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Anggita dkk., 2023). Oleh karena itu, IPAS perlu dipelajari sejak sekolah dasar karena dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk membangun pemahaman tentang lingkungan sekaligus mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Memasuki abad ke-21, pendidikan dituntut mengembangkan keterampilan kritis dan inovatif, meliputi kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, serta berpikir kritis dan pemecahan masalah (Maimunah & Jannah, 2025). Di antara keterampilan tersebut, kreativitas menjadi kompetensi yang sangat penting. Guilford (1967) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan berpikir divergen yang mencakup kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Senada dengan itu, Torrance (1974) menegaskan bahwa kreativitas bukan bakat bawaan, melainkan kemampuan yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang tepat. Sternberg & Lubart (1999) lebih lanjut menyatakan bahwa kreativitas berkembang optimal ketika individu didorong berpikir secara mandiri dan menghasilkan gagasan yang bernilai. Dalam konteks penelitian ini, kreativitas difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), dan berpikir orisinal (*originality*) (Lestari & Lingga, 2024).

Penelitian sebelumnya telah mengkaji upaya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui beragam pendekatan. Penelitian Halean dkk. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan keterlibatan siswa, namun belum menyentuh aspek kreativitas berpikir secara mendalam. Nur dkk. (2024) membuktikan efektivitas penggunaan multimedia dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi tidak mengintegrasikannya dengan pendekatan pembelajaran yang terstruktur. Sementara itu, penelitian tentang *deep learning* di sekolah dasar umumnya masih terbatas pada mata pelajaran matematika dan sains dengan fokus pada hasil belajar kognitif semata, tanpa mengukur dampaknya terhadap kreativitas siswa (Mutmainnah dkk., 2025). Dengan demikian, belum ada kajian yang menerapkan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Tamanwinangun, ditemukan bahwa keterampilan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS tergolong rendah; hanya sebagian kecil siswa yang mampu memberikan jawaban bervariasi, menjawab menurut pemikirannya sendiri, dan memerinci penjelasan sehingga lebih jelas. Hal ini karena sebagian besar siswa pasif saat pembelajaran, hanya sedikit yang aktif merespons pertanyaan, dan kesulitan mengembangkan jawaban secara detail. Ini terjadi karena guru belum memaksimalkan pendekatan pembelajaran serta guru hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran. Selain kreativitas, hasil belajar siswa juga menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian. Hasil *pretest* kepada siswa kelas IV SD Negeri 1

Tamanwinangun pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Desember 2025 menunjukkan bahwa sekitar 62,5% siswa atau 15 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini terjadi karena dalam pembelajaran, guru belum menggunakan pendekatan dan media pembelajaran secara optimal dan bervariasi. Pembelajaran umumnya menggunakan buku paket dan presentasi PowerPoint sederhana, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih belum maksimal. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan berlangsung secara monoton sehingga siswa mudah merasa bosan. melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa. Namun, penerapannya belum optimal karena memerlukan persiapan yang lebih matang dalam merancang aktivitas pembelajaran yang bermakna serta koordinasi yang lebih intensif untuk memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran seperti proyektor dan perangkat teknologi lainnya belum dimanfaatkan secara optimal.

Mengacu pada permasalahan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Tamanwinangun guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, kreativitas diartikan sebagai kemampuan siswa menghasilkan banyak ide (*fluency*), mengemukakan berbagai alternatif gagasan (*flexibility*), dan menciptakan gagasan yang unik atau berbeda dari siswa lain (*originality*). Kreativitas tersebut ditunjukkan melalui pembuatan proyek yang berkaitan dengan materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Salah satu upaya yang dapat diterapkan adalah pemilihan pendekatan pembelajaran yang menarik, bermakna, serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Beberapa pendekatan yang dapat diterapkan sebagai solusi permasalahan tersebut antara lain pendekatan yang berorientasi pada siswa, pendekatan yang berorientasi pada guru, dan pendekatan *deep learning*. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar namun penelitian ini memiliki perbedaan karena berfokus pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di kelas IV sekolah dasar dengan mengukur peningkatan kreativitas siswa. Sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS, penelitian ini menerapkan pendekatan *deep learning* yang menekankan pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui kegiatan yang mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, diskusi, dan pembuatan proyek sehingga siswa lebih aktif menghasilkan ide, mengemukakan berbagai gagasan, serta menciptakan karya yang orisinal. Secara filosofis, *deep learning* berakar pada teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pembelajaran sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, serta teori pembelajaran bermakna Ausubel yang menyatakan bahwa pemahaman mendalam terbentuk ketika pengetahuan baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah ada (*meaningful reception learning*). Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan *experiential learning* Kolb, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimentasi aktif sebagai siklus belajar yang bermakna. Haryanti (sebagaimana dikutip oleh Mutmainnnah dkk., 2025) mendefinisikan *deep learning* sebagai pendekatan yang menekankan penguasaan konsep secara mendalam, melampaui sekadar kemampuan menghafal fakta. Arif dkk. (2025) menyatakan bahwa pendekatan *deep learning* terdiri atas tiga komponen utama: *mindful learning* (pembelajaran berkesadaran), *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), dan *joyful learning* (pembelajaran menggembirakan). Multimedia adalah media yang menggabungkan dua atau lebih elemen media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi (Darmawan dkk., 2017). Penggunaan multimedia pembelajaran berupa video, gambar, dan presentasi interaktif tentang keragaman budaya dan kearifan lokal dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, meningkatkan

keterlibatan siswa, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Nur dkk., 2024). Dengan demikian penerapan pendekatan *deep learning* diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Menurut Djamarah (dalam Harahap dkk., 2023) hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperoleh selama dan setelah proses pengajaran dan pembelajaran. Selanjutnya menurut Lestari & Lingga (2024), reativitas difokuskan pada aspek berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan siswa menghasilkan banyak ide atau jawaban; berpikir luwes (*flexibility*), yaitu kemampuan siswa mengemukakan berbagai alternatif gagasan; dan berpikir orisinal (*originality*), yaitu kemampuan siswa menghasilkan ide yang unik atau berbeda dari siswa lainnya.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada siswa kelas SD Negeri 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2025/2026, (2) meningkatkan kreativitas dengan penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia pada pembelajaran IPAS tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada siswa kelas SD Negeri 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2025/2026, (3) meningkatkan hasil belajar IPAS dengan penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada siswa kelas SD Negeri 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2025/2026, dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemukan pada penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada siswa kelas SD Negeri 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif yang mengacu pada model spiral Kemmis & McTaggart, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kolaboratif, yaitu kerjasama antara guru dengan peneliti. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Tamanwinangun Kebumen tahun ajaran 2025/2026, berjumlah 24 siswa. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif meliputi hasil belajar, sedangkan data kualitatif berupa hasil wawancara dan observasi mengenai penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS. Instrumen pengumpulan data terdiri atas: (1) lembar observasi kreativitas dengan 12 butir pernyataan yang mencakup tiga indikator — *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), dan *originality* (berpikir orisinal); serta (2) soal tes dengan 6 butir pilihan ganda, 2 isian singkat, dan 2 soal uraian yang mencakup ranah kognitif C1–C5. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV dan guru kelas IV SDN 1 Tamanwinangun. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari teknik tes dan nontes melalui observasi, wawancara, dan tes. Untuk mendapatkan data yang akurat, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan merujuk pada Miles dan Huberman (Sugiyono, 2020) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Skor kreativitas dihitung menggunakan rumus persentase: $P = (\text{skor perolehan} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$, dengan kategori: 81–100% (tinggi), 61–80% (sedang), 41–60% (rendah), 21–40% (kurang), dan 0–20% (sangat kurang). Penelitian dinyatakan berhasil apabila $\geq 85\%$ siswa mencapai KKTP dan kreativitas siswa berada pada kategori tinggi ($\geq 81\%$). Penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 1 Tamanwinangun dengan indikator kinerja sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pendekatan *Deep Learning* berbantuan Multimedia

Penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS tentang keragaman budaya dan keaktifan lokal pada siswa kelas IV dengan komponen: (1) *mindful learning*, (2) *meaningful learning*, dan (3) *joyful learning*. Hasil observasi terhadap guru dan siswa pada setiap siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Pendekatan *Deep Learning* berbantuan Multimedia

No	Komponen	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
		%	%	%	%	%	%
1.	<i>Mindful</i>	78,47	71,53	86,11	81,25	94,44	86,11
2.	<i>Meaningful</i>	79,86	76,39	85,42	79,86	90,27	87,5
3.	<i>Joyful</i>	79,17	83,33	90,28	95,14	93,06	97,22
Rata-rata		79,17	77,08	87,27	85,42	92,59	90,28

Pada siklus I, guru dan siswa sudah melaksanakan seluruh komponen sesuai skenario, namun pelaksanaannya belum optimal. Pada komponen *mindful*, guru memeriksa kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran tentang kearifan lokal, dan memotivasi siswa dengan menghubungkan materi dengan pengalaman kearifan lokal siswa sehari-hari. Pada komponen *meaningful*, guru mengaitkan materi kearifan lokal dengan tradisi yang dikenal siswa di Kebumen. Pada komponen *joyful*, siswa membuat proyek *mind mapping* tentang kearifan lokal menggunakan bantuan PowerPoint dan kuis interaktif Quizizz. Namun, guru masih kurang dalam memberikan arahan langkah pengerjaan proyek *mind mapping*, kurang memberikan motivasi pada siswa yang kesulitan menghubungkan konsep kearifan lokal dengan pengalaman sehari-hari, serta kurang memberikan apresiasi kepada kelompok yang mempresentasikan hasil proyeknya. Beberapa siswa juga tampak belum terlibat aktif, terutama saat tanya jawab mengenai contoh kearifan lokal di Kebumen, dan masih mengobrol saat penayangan multimedia berlangsung. Rata-rata ketepatan guru pada siklus I mencapai 79,17% dan kesungguhan siswa 77,08%, keduanya belum mencapai indikator kinerja 85%.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Guru lebih baik dalam mengelola kelas dan membimbing kelompok saat mengerjakan proyek diorama yang menampilkan keragaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Multimedia yang digunakan diperkaya dengan game quiz tentang keragaman budaya, sehingga suasana belajar lebih hidup. Kendati demikian, guru masih kurang optimal dalam menampilkan pertanyaan dasar melalui multimedia di awal pembelajaran dan dalam memberikan refleksi mendalam terhadap hasil diorama yang telah dibuat siswa. Rata-rata ketepatan guru meningkat menjadi 87,27% dan kesungguhan siswa menjadi 85,42%, keduanya sudah memenuhi indikator kinerja.

Pada siklus III, pembelajaran berlangsung sangat baik. Guru membimbing siswa membuat proyek poster tentang manfaat keragaman budaya. Penggunaan multimedia berupa PowerPoint yang memuat video singkat tentang manfaat keragaman budaya dan kuis canva di akhir pembelajaran semakin memperkuat pemahaman siswa. Guru secara

konsisten memberikan arahan yang jelas, membimbing diskusi antarsiswa, dan memberikan refleksi bermakna di akhir pembelajaran. Rata-rata ketepatan guru meningkat menjadi 92,59% dan kesungguhan siswa menjadi 90,28%, keduanya berada dalam kategori sangat baik dan melampaui indikator kinerja.

2. Peningkatan Kreativitas

Kreativitas siswa diukur melalui hasil produk proyek yang berkaitan langsung dengan materi keragaman budaya dan kearifan lokal, meliputi tiga indikator: *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Hasil pengukuran kreativitas setiap siklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Kreativitas setiap Indikator Siklus I-III

Indikator	Siklus		
	I	II	III
	(%)	(%)	(%)
<i>Fluency</i>	64,58	77,60	87,5
<i>Flexibility</i>	60,94	80,73	88,54
<i>Originality</i>	50,52	68,23	86,46
Rata-rata	58,68	75,52	87,5
Keterangan	Cukup Kreatif	Kreatif	Sangat Kreatif

Pada siklus I, rata-rata kreativitas siswa berada di angka 58,68% (cukup kreatif). Indikator *fluency* menunjukkan bahwa saat mengerjakan proyek *mind mapping* tentang kearifan lokal. Banyak siswa masih terpaku pada contoh yang diberikan guru dan belum berani mengembangkan gagasan secara mandiri. Pada indikator *flexibility*, siswa belum mampu membuat hasil karya yang unik. Indikator *originality* mencatat skor terendah (50,52%) karena hasil *mind mapping* antarsiswa masih sangat seragam, mencerminkan kurangnya keberanian untuk menghasilkan ide yang berbeda.

Pada siklus II, rata-rata kreativitas meningkat menjadi 75,52% (kreatif). Proyek diorama yang menampilkan gambar rumah adat, baju adat, dan makanan khas mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi berbagai unsur budaya. Pada indikator *fluency*, siswa rata-rata mampu memanfaatkan alat dan bahan yang ada dalam pembuatan dioramanya. Indikator *flexibility* meningkat signifikan karena siswa mulai menghmbuat diorama dengan unik. Meskipun demikian, *originality* masih dalam kategori sedang karena beberapa kelompok masih membuat karya diorama yang serupa.

Pada siklus III, rata-rata kreativitas mencapai 87,50% (sangat kreatif). Proyek poster tentang kearifan lokal daerah asal siswa menjadi wadah paling efektif dalam mengembangkan ketiga indikator kreativitas. Pada indikator *fluency*, siswa mempunyai konsep kreatif, memanfaatkan alat dan bahan, serta mempunyai hasil karya yang berbeda dalam pembuatan poster. Pada indikator *flexibility*, siswa mampu membuat poster dengan rapih, unik, dan dengan caranya sendiri. Pada indikator *originality*, setiap kelompok telah membuat karya dengan menyusun konsep dahulu, membuat karya dengan idenya sendiri, dan mempunyai karya yang berbeda-beda, mencerminkan kemampuan berpikir orisinal yang berkembang pesat. Peningkatan kreativitas dari siklus I ke siklus III menunjukkan bahwa penugasan proyek yang semakin konkret dan

berkaitan langsung dengan konteks budaya siswa terbukti efektif mendorong perkembangan berpikir kreatif.

3. Peningkatan Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal terbukti meningkatkan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Hasil belajar siswa diukur melalui pretest dan posttest pada setiap siklus. Peningkatan persentase ketuntasan siswa dari siklus ke siklus disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siklus I-III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	%	%	%
88-100	12,5	37,5	45,83	50	75
75-87	54,17	37,5	37,5	41,67	20,83
62-74	8,33	12,5	16,67	4,17	0
0-61	25	12,5	0	4,17	4,17
Rata-rata					
Nilai Tertinggi	-	-	-	-	-
Nilai Terendah	-	-	-	-	-
Siswa Tuntas	66,67	75	83,33	91,67	95,83
Siswa Belum Tuntas	33,33	25	16,67	8,33	4,17

Pada siklus I, ketuntasan siswa baru mencapai 66,67%. Pada tahap ini, siswa masih kesulitan menjawab soal yang berkaitan dengan perbedaan antara adat istiadat dan kearifan lokal, serta belum mampu memberikan contoh konkret kearifan lokal yang berasal dari daerah Kebumen. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada pertemuan kedua dengan memperbanyak contoh kearifan lokal melalui tayangan multimedia dan diskusi kelompok ketuntasan meningkat menjadi 75,00%, meskipun belum mencapai indikator kinerja 85%.

Pada siklus II, guru memperkuat pemahaman konsep dengan mengaitkan materi keragaman budaya secara lebih sistematis melalui peta konsep multimedia dan proyek diorama. Hasilnya, ketuntasan pada pertemuan pertama naik menjadi 83,33% dan pada pertemuan kedua mencapai 91,67%, melampaui indikator kinerja. Siswa yang sebelumnya kesulitan membedakan fungsi kearifan lokal mulai mampu menjelaskannya melalui presentasi diorama kelompok masing-masing.

Pada siklus III, ketuntasan mencapai 95,83%, melampaui indikator kinerja 85%. Hanya satu siswa yang belum tuntas, dengan nilai tepat di bawah KKTP. Peningkatan ini sejalan dengan semakin mendalamnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya dan kearifan lokal melalui kegiatan membuat poster, berdiskusi, dan mempresentasikan temuan budaya lokal kepada teman-temannya. Penguasaan materi

yang meningkat terlihat dari kemampuan siswa menjawab soal uraian yang menuntut penjelasan nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan modern — aspek yang paling sulit pada siklus I.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Pendekatan *Deep Learning* berbantuan *Multimedia*

Penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia terdapat kendala yang ditemukan pada siklus I sampai siklus III, yaitu (1) siswa masih belum kondusif saat guru menjelaskan materi pembelajaran, (2) siswa kurang aktif saat melakukan kegiatan tanya jawab, (3) siswa kurang kerjasama saat diskusi kelompok, (4) siswa kurang aktif saat menanggapi, (5) siswa masih belum memperhatikan langkah pembuatan proyek dengan baik, (6) siswa kesulitan saat mempresentasikan hasil proyeknya, (7) terdapat siswa masih bermain sendiri saat guru menjelaskan materi, dan (8) beberapa kelompok tidak dapat menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Banyaknya kendala yang ditemukan tidak menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* tidak tepat digunakan. Kendala tersebut lebih disebabkan oleh proses adaptasi siswa terhadap pembelajaran yang menuntut keaktifan, kerja sama, dan penyelesaian proyek. Selain itu, kendala yang muncul dapat diminimalkan melalui perbaikan pada setiap siklus, yang ditunjukkan dengan meningkatnya kualitas pembelajaran, kreativitas, dan hasil belajar siswa.

Kendala yang muncul sesuai dengan kekurangan pendekatan *deep learning* menurut Khotimah & Abdan (2025) menyatakan bahwa pembelajaran ini membutuhkan waktu yang panjang, karena proses diskusi, eksplorasi, hingga presentasi hasil membutuhkan ruang belajar yang tidak singkat. Dalam praktiknya, keterbatasan waktu di kelas sering menjadi hambatan bagi guru untuk menjalankan seluruh rangkaian kegiatan tersebut secara optimal. Selain itu menurut Dewi dkk. (2025) kesiapan guru juga penting dalam kelancaran penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran. Peneliti telah mengantisipasi kekurangan tersebut melalui perencanaan pembelajaran yang matang dan pengaturan waktu kegiatan. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan kendala yang memerlukan perbaikan pada setiap siklus, terutama terkait pengelolaan waktu dan keterlibatan siswa dalam seluruh tahapan pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi kendala di siklus I, II, dan III, yaitu : (1) guru lebih tegas kepada siswa untuk kondusif saat pembelajaran berlangsung, (2) guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menjawab, (3) guru menetapkan pembagian tugas setiap kelompok, (4) siswa diberikan motivasi dengan didorong untuk berani menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan menanggapi hasil kerja kelompok lain, (5) guru mengondisikan siswa dengan lebih baik sebelum menjelaskan langkah pengerjaan proyek dengan memastikan seluruh siswa duduk dengan tertib serta menghentikan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, (6) guru memberikan arahan terkait langkah pemaparan hasil proyek, (7) guru lebih tegas kepada siswa saat pembelajaran berlangsung, ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dkk. (2024) yang menyatakan jika siswa melakukan kesalahan mereka ditegur dengan cara yang tegas tanpa kekerasan fisik, (8) guru membimbing dan memberikan motivasi kepada siswa serta memberikan peringatan batas waktu pengerjaan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa : (1) penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia dilakukan dengan komponen, yaitu : (a) *mindful learning*, (b) *meaningful learning*, dan (c) *joyful learning*; (2) penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kreativitas (aspek *fluency*, *flexibility*, dan *originality*); (3) hasil belajar mata pelajaran IPAS tentang keragaman budaya dan kearifan lokal pada siswa kelas IV SDN 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2025/2026; (4) kendala yang ditemukan meliputi pemahaman, kekondusifan, dan

keaktifan. Adapun Solusi yang diterapkan melalui pemberian motivasi dan ketegasan dan guru memusatkan perhatian siswa. Peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dilakukan untuk mengkaji penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan multimedia pada materi IPAS yang berbeda atau menggunakan jenis multimedia yang lebih beragam untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada aspek kreativitas lainnya, seperti *elaboration* dan *evaluation*

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(02), 199–212.
- Dewi, A. R., Maily, M. E. W., Safitri, F. N. C., Zaitunnah, P. N., Mala, Z. L., & Sutrisno. (2025). Deep Learning dalam Pembelajaran MI Tinjauan Literatur dalam Meaningful Learning Mindful Learning dan Joyful Learning.pdf. *Jurnal Kepemimpinan & Kepengurusan Sekolah*, 10(2), 584–592.
- Halean, S., Kandowanko, N., & Goni, S. Y. V. I. (2021). Vol. 14 No. 2 / April – Juni 2021. *Journal Holistik*, 14(2), 1–17. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/download/34453/32350>
- Harahap, H. H. Y., Smakmur, & Nurbaiti. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) pada Materi Tema 1 Sub Tema 3 di Kelas III SD Negeri 101350 Purbatua. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS) Journal*, 3(2), 446–459.
- Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 866–879.
- Lestari, R., & Lingga, L. J. (2024). Analisis Faktor Penghambat Berpikir Kreatif Pada Siswa dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 10–12.
- Maimunah, & Jannah, N. (2025). Meningkatkan Keterampilan Abad 21 dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 5. *Education Journal*, 8(1), 79–100.
- Nur, L., Siregar, K., Bofferding, L., & Arfanuddin, I. (2024). Manfaat Multimedia Pembelajaran terhadap Kualitaspemahaman. *NIZHAMIYAH*, XIV(2), 148–156.
- Rahmawati, S. R., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Iskandar, B. A., & Putra, E. C. S. (2024). Pelaksanaan Pendekatan “Tegas tapi Menyenangkan” terhadap Kedisiplinan Siswa di SD Kristen.pdf. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 711–719.
- Renna, H. R. P. (2022). Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 7–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1698>
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di MTS Alwashliyah Pantai Cermin.Pdf. *Edunomika*, 07(01), 1–13.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.