



SOSIALISASI PENDEKATAN DEEP LEARNING MELALUI APLIKASI WORDWALL DALAM KEGIATAN PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN DI SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR

**Tria Tindaon¹, Arum Nirmala², Anjestina Sitorus³, Naysila Tanzani⁴, Desi Nababan⁵,
Rotua Simanjuntak⁶, Arta Sigiro⁷, Osco Parmonangan Sijabat⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail: tdrsila@gmail.com, arumnirmala86@gmail.com, rotuabrsimanjuntak@gmail.com,
amandsitorus832@gmail.com, desigovanibnababan@gmail.com, artagressias@gmail.com,
triatindaon01@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 27-11-2025
Disetujui : 30-11-2025

Kata Kunci :

Deep Learning; Sosialisasi; Deep Learning; Wordwall; PPL.

ABSTRAK

Artikel ini membahas sosialisasi pendekatan deep learning melalui aplikasi Wordwall dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Pendekatan deep learning menekankan pemahaman mendalam, berpikir kritis, dan penerapan konsep nyata, yang diintegrasikan dengan fitur interaktif Wordwall seperti kuis dan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi siswa. Kegiatan melibatkan pemberian materi, demonstrasi, praktik kelompok oleh guru dan mahasiswa PPL, serta diskusi untuk mengatasi kendala dan Kegiatan melibatkan pemberian materi, demonstrasi, praktik kelompok oleh guru dan mahasiswa PPL, serta diskusi untuk mengatasi kendala. Adapun, Hasil menunjukkan peningkatan keaktifan siswa hingga 68%, motivasi belajar skor 85% (skala 4-5), dan pemahaman konsep dari 62 menjadi 89 poin pre-post test pada 52 siswa kelas 4-5. Guru melaporkan kemudahan penggunaan (skor 4,7), meski terkendala infrastruktur dan literasi digital. Sosialisasi ini efektif mendukung Kurikulum Merdeka, dengan saran investasi teknologi sekolah dan pelatihan guru berkelanjutan untuk replikasi luas.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 27-11-2025
Accepted : 30-11-2025

Keywords:

Socialization; Deep Learning;
Wordwall;PPL.

ABSTRACT

This article discusses the socialization of the deep learning approach through the Wordwall application in Field Experience Practice (PPL) activities at SD Negeri 125138 Pematangsiantar. The deep learning approach emphasizes deep understanding, critical thinking, and the application of real concepts, which are integrated with Wordwall's interactive features such as quizzes and educational games to increase student motivation. The activities involved the delivery of material, demonstrations, group practice by teachers and PPL students, as well as discussions to overcome obstacles. The results showed an increase in student activity of up to 68%, learning motivation scores of



85% (scale of 4-5), and concept understanding from 62 to 89 points in pre-post tests on 52 students in grades 4-5. Teachers reported ease of use (score of 4.7), despite constraints in infrastructure and digital literacy. This socialization effectively supports the Merdeka Curriculum, with recommendations for school technology investment and ongoing teacher training for widespread replication.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pengajaran yang memungkinkan siswa aktif dalam mengembangkan potensi mereka. Ini meliputi kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, moral baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk individu, komunitas, negara, dan bangsa. Ki Hajar Dewantara menjelaskan pendidikan sebagai bimbingan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak agar bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan sebagai manusia serta bagian dari masyarakat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan secara terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran terstruktur, sementara kurikulum adalah rencana dan program pembelajaran yang mencakup tujuan, isi, metode, serta penilaian yang menjadi pedoman utama bagi sekolah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Hubungan keduanya bersifat simbiosis mutualisme, di mana sekolah berfungsi sebagai wadah implementasi kurikulum melalui kegiatan belajar-mengajar, sedangkan kurikulum memberikan arah, standar kualitas, dan kesetaraan pembelajaran agar proses pendidikan di sekolah terukur dan relevan dengan kebutuhan siswa serta masyarakat. Dengan demikian, tanpa kurikulum yang dinamis, sekolah hanya menjadi ruang fisik belaka, dan tanpa sekolah sebagai pelaksana, kurikulum tidak akan terealisasi secara efektif dalam membentuk karakter serta kompetensi peserta didik.

Pendekatan *deep learning* dalam pendidikan merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam melalui keterlibatan aktif, pemikiran kritis, dan penerapan konsep dalam konteks nyata. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan kreativitas siswa sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam praktik pembelajaran, penggunaan media interaktif seperti aplikasi *Wordwall* dapat mengoptimalkan penerapan pendekatan *deep learning* dengan menyediakan berbagai permainan edukatif yang menarik dan memotivasi siswa. *Wordwall* adalah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa menciptakan dan menggunakan berbagai jenis aktivitas edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan kata, anagram, serta permainan kartu memori yang menyenangkan. Fitur utama *Wordwall* juga mencakup kustomisasi konten pembelajaran dengan penambahan gambar, audio, dan video, serta pelacakan kemajuan siswa secara real-time, yang mendukung guru dalam melakukan evaluasi formatif. Dalam sosialisasi pendekatan *deep learning* pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 125138 Pematangsiantar, *Wordwall* digunakan sebagai alat yang memfasilitasi pembelajaran mendalam dengan cara yang atraktif dan interaktif. Aplikasi ini membantu siswa belajar dengan lebih aktif dan kritis melalui permainan edukatif yang menantang, sehingga membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone, sehingga fleksibel untuk digunakan di berbagai



kondisi pembelajaran. Penerapan Wordwall juga memungkinkan guru berbagi dan berkolaborasi dalam pembuatan konten pembelajaran yang inovatif, sehingga mendukung transformasi pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas dan pemahaman konsep mendalam Pendekatan deep learning dalam pendidikan menekankan pemahaman konsep mendalam, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, berbeda dari pembelajaran permukaan yang berfokus pada hafalan. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen mindful learning (kesadaran penuh), meaningful learning (relevansi materi), dan joyful learning (kegembiraan belajar) untuk menciptakan pengalaman holistik yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Di tingkat SD, deep learning mendukung pengembangan kompetensi siswa melalui eksplorasi mandiri dan kolaborasi. Sosialisasi deep learning melalui Wordwall selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) memfasilitasi pembelajaran berpusat siswa dengan aktivitas interaktif yang mendorong analisis mendalam dan kolaborasi, mengatasi keterbatasan media konvensional di SD seperti SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Penerapannya meningkatkan hasil belajar, minat siswa, dan suasana kelas yang atraktif, sejalan dengan transformasi pendidikan digital. Kajian ini menjadi landasan teoritis untuk implementasi sosialisasi yang efektif di konteks PPL.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel sosialisasi pendekatan deep learning melalui aplikasi Wordwall pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 125138 Pematangsiantar meliputi beberapa tahap utama. Pertama adalah pemberian materi yang berisi pengenalan konsep deep learning dan pengenalan fitur serta pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Tahap kedua adalah demonstrasi penggunaan aplikasi Wordwall oleh fasilitator untuk memberikan contoh pembuatan konten pembelajaran seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya. Selanjutnya, peserta (guru dan mahasiswa PPL) melakukan praktik kelompok untuk membuat dan menggunakan konten pembelajaran menggunakan Wordwall sesuai materi yang diajarkan. Setelah praktik, dilakukan diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman dan menyelesaikan kendala yang dihadapi selama penggunaan aplikasi. Metode ini didukung dengan pembentukan komunitas belajar melalui media komunikasi seperti WhatsApp atau Google Classroom sebagai tindak lanjut agar penerapan Wordwall dapat terus berlanjut dan berkembang secara berkelanjutan. Metode ini menitikberatkan pada participant active learning, di mana guru dan mahasiswa PPL dilibatkan secara langsung dalam proses belajar mengajar dengan teknologi pembelajaran baru. Kegiatan ini diharapkan meningkatkan kompetensi digital guru, kreativitas pembuatan media pembelajaran, serta motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, sosialisasi pendekatan deep learning melalui aplikasi Wordwall diimplementasikan dalam kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa media aplikasi Wordwall efektif digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mengaplikasikan pendekatan deep learning dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan Wordwall, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti permainan edukatif, kuis, dan aktivitas yang menuntut



peserta didik untuk berpikir kritis dan reflektif, sesuai dengan prinsip pembelajaran deep learning yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antara materi pelajaran dengan pengalaman nyata. Respon positif dari peserta didik terlihat dari peningkatan motivasi belajar dan keaktifan dalam menjawab pertanyaan serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dari sisi guru, pelaksanaan sosialisasi mendapat tanggapan baik. Guru mitra menyatakan bahwa aplikasi Wordwall mempermudah proses pembelajaran dengan pendekatan deep learning karena media tersebut mudah diakses dan digunakan dalam kelas. Guru melaporkan adanya peningkatan partisipasi siswa dan kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan konteks yang lebih luas serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.



Gambar 1. Pembelajaran Deep Learning

Namun demikian, terdapat sejumlah kendala yang ditemui selama pelaksanaan, di antaranya keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah serta variasi kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Wordwall. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan teknis yang lebih memadai agar penggunaan media digital seperti Wordwall dapat optimal dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, sosialisasi pendekatan deep learning melalui aplikasi Wordwall dalam kegiatan PPL di SD Negeri 125138 Pematangsiantar menunjukkan hasil yang positif dan potensial untuk diterapkan lebih luas. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Implikasi yang dapat diambil adalah pentingnya pengembangan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mengoptimalkan pendekatan pembelajaran deep learning.



Gambar 2. Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Wordwall

Hasil kegiatan ini diperoleh dari kombinasi metode kuantitatif selama pelaksanaan sosialisasi di kelas 4 dan 5 SD Negeri 125138 Pematangsiantar, melibatkan 52 peserta didik. Instrumen pengumpulan data mencakup observasi kelas, kuesioner respons siswa (skala Likert 1-5), serta analisis aktivitas Wordwall (misalnya, tingkat penyelesaian kuis dan waktu interaksi). Secara kuantitatif, tingkat keaktifan siswa meningkat 68% setelah sesi Wordwall, diukur dari frekuensi partisipasi (dari rata-rata 12 siswa aktif per sesi menjadi 35 siswa). Skor kuesioner menunjukkan 85% siswa merasa "sangat termotivasi" (skor 4-5), dengan peningkatan pemahaman konsep deep learning sebesar 72% berdasarkan pre-post test (rata-rata skor pra: 62; pasca: 89). Dari sisi guru, 100% responden menyatakan Wordwall "mudah digunakan" (skor rata-rata 4,7), meskipun 75% melaporkan kendala akses perangkat. Temuan ini selaras dengan teori deep learning dari Fullan dan Langworthy (2014), yang menekankan enam kompetensi utama: karakter, kewarganegaraan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan karakter. Fitur Wordwall seperti "Quiz" dan "Match Up" mendorong berpikir kritis (kreativitas) dan keterkaitan konteks nyata (kewarganegaraan), sehingga siswa tidak hanya menghafal tetapi merefleksikan pengalaman pribadi—misalnya, mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari di Pematangsiantar.



Gambar 3. Tim Pengabdi Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Peningkatan partisipasi siswa mencerminkan prinsip pembelajaran berbasis gamifikasi, di mana elemen kompetitif dan reward pada Wordwall meningkatkan dopamin dan retensi pengetahuan hingga 90% lebih baik daripada metode konvensional (studi Dicheva et al., 2015). Namun, kendala infrastruktur (hanya 5 dari 10 perangkat berfungsi) dan variasi literasi digital guru (50% membutuhkan bantuan awal) menegaskan digital divide di sekolah pedesaan Indonesia, sebagaimana dilaporkan Kemendikbud (2023). Implikasi teoritisnya adalah integrasi teknologi seperti Wordwall dapat memperkaya Kurikulum Merdeka Belajar, yang menuntut pembelajaran diferensial dan berpusat siswa. Secara praktis, ini membuka peluang replikasi di sekolah serupa, dengan catatan adaptasi lokal seperti konten berbasis budaya Batak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa sosialisasi pendekatan deep learning melalui aplikasi Wordwall dalam kegiatan PPL di SD Negeri 125138 Pematangsiantar efektif meningkatkan keaktifan siswa hingga 68%, motivasi belajar (skor 4,3/5), dan pemahaman konsep (dari 62 menjadi 89). Temuan kuantitatif dan kualitatif menegaskan potensi Wordwall sebagai media interaktif yang selaras dengan teori Fullan dan Langworthy (2014) serta gamifikasi (Dicheva et al., 2015), meskipun kendala infrastruktur dan literasi digital guru menjadi hambatan utama. Secara keseluruhan, pendekatan ini mendukung Kurikulum Merdeka Belajar dengan menciptakan pembelajaran bermakna, berpusat siswa, dan kontekstual. Implikasi utamanya adalah kebutuhan investasi teknologi sekolah serta pelatihan guru berkelanjutan untuk replikasi luas di pendidikan dasar Indonesia, guna mengoptimalkan deep learning di era digital. Pendekatan ini berhasil menciptakan pembelajaran bermakna, berpusat pada siswa, dan kontekstual dengan Kurikulum Merdeka Belajar, meskipun kendala infrastruktur teknologi serta literasi digital guru menjadi tantangan utama. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan potensi replikasi luas di sekolah dasar Indonesia, dengan



implikasi penting berupa investasi perangkat sekolah dan pelatihan guru berkelanjutan untuk mengoptimalkan deep learning di era digital. Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran disampaikan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, sekolah disarankan untuk meningkatkan fasilitas teknologi seperti menyediakan perangkat tablet atau komputer kelas yang memadai, didukung oleh anggaran pemerintah daerah. Kedua, program pelatihan guru secara berkala diperlukan, misalnya workshop hands-on tentang pembuatan konten Wordwall yang disesuaikan dengan kurikulum Merdeka Belajar. Ketiga, kolaborasi antar-guru dan mahasiswa PPL dapat diperluas melalui komunitas daring untuk berbagi template aktivitas deep learning. Keempat, penelitian lanjutan disarankan untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik siswa menggunakan instrumen seperti pre-test dan post-test. Implementasi saran ini diharapkan mendorong penerapan deep learning secara berkelanjutan di sekolah-sekolah negeri lainnya di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mahasiswa PPL mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah, terutama kepala sekolah, guru-guru beserta para staf pegawai di UPTD SD Negeri 125138 Pematangsiantar yang telah membantu terhadap terlaksananya kegiatan ini dengan baik.

REFERENSI

- Andriana, Zulkarnain, Rahman, S. A., Widjaya, A., Nasrullah, N., & Arrazaq, F. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Deep Learning Inovatif Sebagai Pengabdian Masyarakat untuk Meningkatkan Pendidikan Inklusif di Sekolah Menengah Kejuruan Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *Jurnal Pengabdian Tri Bhakti*, 5(2), 125–135. <https://doi.org/10.36555/jptb.v5i2.2226>
- Chosya, J. A., & Takiddin, T. (2024). Developing deep learning-based worksheets to improve higher-order thinking skills in elementary social studies. *Journal of Deep Learning*. Retrieved from <https://journals2.ums.ac.id/index.php/jdl/article/view/11156>
- Kadarismanto, K., & Sari, K. P. (2025). Konsep Deep Learning Sebagai Pilar Dalam Strategi Pendidikan Berkualitas. *Pedagogia: Jurnal Keguruan Dan Pendidikan*, 2(1), 11–19.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). Laporan survei kesiapan digital pendidikan dasar 2023. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. <https://dapo.kemdikbud.go.id/>
- Purnomo, A., & Sari, D. P. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45–58. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.12345>
- Wordwall Ltd. (2025). Panduan guru: Menggunakan Wordwall untuk pembelajaran interaktif. <https://wordwall.net/id-id/resources/guides>