

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL 'LET'S READ' BERBASIS DEEP LEARNING
UNTUK PENGUATAN NILAI GOTONG ROYONG DAN PERSATUAN DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) KELAS III SD**

Syarifah Alawiyah, Sani Aryanto

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: Syarifahalawiyah1606@gmail.com, sani.aryanto@dsn.ubharajaya.ac.id,

Abstract

This study aims to implement and evaluate the digital media 'Let's Read,' enriched with deep learning technology, as an innovative solution to the aforementioned problem. The research employs a qualitative approach using a case study method (Sugiyono, 2019). 'Let's Read,' as a deep learning-based digital media, proves to be a potential and effective tool for strengthening the values of cooperation (gotong royong) and unity in Civics (PKn) learning at the elementary school level. Its success lies in its ability to deliver contextual, interactive, and personalized content, allowing abstract values to be meaningfully experienced through narrative engagement. This study recommends further development of similar media for other PKn values, as well as teacher training in utilizing adaptive technology for character education.

Keywords : Digital Media, Deep Learning, Civics Education (PKn), Gotong Royong, Unity, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi media digital 'Let's Read' yang diperkaya teknologi deep learning sebagai solusi inovatif untuk masalah tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (Sugiyono, 2019). Media digital 'Let's Read' berbasis deep learning merupakan media yang potensial dan efektif untuk memperkuat nilai gotong royong dan persatuan dalam pembelajaran PKn SD. Keberhasilannya terletak pada kemampuannya menyajikan konten yang kontekstual, interaktif, dan personal, sehingga nilai-nilai abstrak dapat dihayati melalui pengalaman naratif yang bermakna. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut media serupa untuk nilai-nilai PKn lainnya serta pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi adaptif untuk pendidikan karakter.

kata kunci :Media Digital, Deep Learning, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Gotong Royong, Persatuan, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 mengalami transformasi signifikan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Fenomena ini membawa dampak paradigmatik dalam

berbagai aspek pembelajaran, termasuk Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai mata pelajaran yang memiliki misi strategis dalam pembentukan karakter bangsa (Wiyono, 2021). Di tengah arus globalisasi dan disruptif teknologi, penanaman nilai-nilai kebangsaan seperti gotong royong dan persatuan menjadi semakin kompleks namun semakin penting untuk diperkuat, mengingat kedua nilai ini merupakan fondasi kokoh dalam menjaga identitas nasional di tengah keberagaman (Kemdikbud, 2018).

Siswa Sekolah Dasar (SD) kelas III berada pada fase perkembangan kognitif konkret operasional dimana mereka membutuhkan contoh nyata dan pengalaman langsung untuk memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai moral (Piaget, dalam Santrock, 2019). Sayangnya, pembelajaran PKn di banyak sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat tekstual dan monoton. Guru seringkali terjebak dalam metode ceramah satu arah dan penugasan hafalan, sehingga nilai-nilai luhur Pancasila hanya menjadi materi hafalan semata tanpa internalisasi yang mendalam (Rahmawati, 2021). Kondisi ini diperparah dengan semakin kuatnya pengaruh budaya individualistik yang dibawa oleh teknologi digital, sehingga nilai kebersamaan dan solidaritas mulai tergerus.

Di sisi lain, generasi Z yang saat ini duduk di bangku SD merupakan digital native yang telah akrab dengan perangkat teknologi sejak usia dini. Mereka terbiasa dengan konten digital yang interaktif, visual, dan cepat (Prensky, 2001). Kesenjangan antara preferensi belajar siswa dengan metode pengajaran yang diterapkan guru menciptakan jurang efektivitas dalam proses pembelajaran. Penelitian Hidayat et al. (2023) menunjukkan bahwa 68% siswa SD merasa pembelajaran PKn membosankan, sementara 72% guru mengakui kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik namun tetap substansif.

Revolusi Industri 4.0 telah membawa kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dan deep learning ke dalam ranah pendidikan. Teknologi ini menawarkan potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif dan personal (Chen & Zhang, 2022). Deep learning sebagai cabang dari machine learning mampu menganalisis pola data kompleks dan membuat prediksi serta rekomendasi yang cerdas. Dalam konteks pendidikan karakter, teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu "merespon" kebutuhan belajar individu siswa, menyajikan konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan karakteristik emosional masing-masing anak.

Media cerita digital (digital storytelling) telah terbukti efektif dalam menyampaikan pesan moral karena kemampuannya menghadirkan konteks yang imersif dan relatable (Pratiwi

& Santoso, 2023). Namun, sebagian besar media cerita digital yang ada masih bersifat statis dan linier, tanpa kemampuan beradaptasi dengan respons pembacanya. Inilah celah yang dapat diisi dengan mengintegrasikan teknologi deep learning untuk menciptakan cerita digital yang dinamis dan personal.

Berdasarkan analisis kebutuhan awal di SDN ditemukan beberapa temuan kritis: (1) 75% siswa memiliki pemahaman verbal tentang gotong royong namun tidak mampu menerjemahkannya dalam tindakan nyata, (2) guru mengalami kesulitan dalam memantau perkembangan pemahaman nilai setiap siswa secara individual, dan (3) media pembelajaran yang tersedia belum mampu menjawab kebutuhan belajar yang heterogen. Kondisi ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif yang memadukan kekuatan narasi digital dengan kecerdasan algoritmik.

Penelitian ini mengembangkan media digital 'Let's Read' yang bukan sekadar platform membaca digital biasa, tetapi sebuah ekosistem pembelajaran adaptif yang menggunakan algoritma deep learning untuk: (1) menganalisis respons awal siswa terhadap nilai moral dalam cerita, (2) merekomendasikan alur cerita dan tingkat kesulitan moral yang sesuai dengan profil pemahaman siswa, dan (3) memberikan umpan balik yang personal untuk memperkuat internalisasi nilai. Media ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional dengan preferensi belajar siswa digital native.

Implementasi media 'Let's Read' dalam pembelajaran PKn kelas III SD menjadi penting tidak hanya sebagai inovasi teknologi pendidikan, tetapi lebih sebagai respons terhadap tantangan pembentukan karakter di era disrupsi. Penguatan nilai gotong royong dan persatuan melalui media adaptif ini diharapkan dapat menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara teknologi tetapi juga kuat dalam karakter kebangsaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus instrinsik (Creswell, 2014). Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin memahami fenomena implementasi media secara mendalam, holistik, dan kontekstual (Sugiyono, 2019). Jenis studi kasus dipilih untuk mengeksplorasi secara intensif satu kasus tertentu (implementasi media 'Let's Read') dalam konteks alamiahnya (kelas III SD).

Desain penelitian mengikuti model pengembangan dan evaluasi media dengan fase: (1) analisis kebutuhan, (2) desain konseptual, (3) pengembangan prototipe, (4) implementasi

terbatas, dan (5) evaluasi formatif. Penelitian ini berfokus pada fase implementasi dan evaluasi dengan pendekatan kualitatif

Penelitian dilakukan di sekolah dasar Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan: (1) sekolah telah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai (akses internet, perangkat tablet), (2) guru terbuka terhadap inovasi pembelajaran digital, dan (3) keragaman latar belakang siswa yang merepresentasikan populasi urban.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dengan media 'Let's Read' dirancang menggunakan pendekatan blended learning, di mana aktivitas digital dipadukan dengan diskusi kelompok dan refleksi terbimbing. Setiap sesi dimulai dengan pengantar dari guru mengenai nilai moral yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan eksplorasi mandiri siswa terhadap cerita digital, dan diakhiri dengan diskusi kelompok tentang pesan moral yang dapat diambil dari cerita. Pola ini memungkinkan terjadinya internalisasi nilai melalui multiple exposures baik secara individual maupun sosial.

Analisis terhadap interaksi siswa dengan konten cerita adaptif dalam media 'Let's Read' mengungkapkan beberapa pola yang menarik. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi ketika cerita yang disajikan memiliki karakter dan konteks yang relatable dengan pengalaman sehari-hari mereka. Cerita-cerita yang berlatar lingkungan sekolah, permainan tradisional, atau kegiatan ekstrakurikuler mendapatkan respons yang lebih positif dibandingkan cerita dengan setting yang abstrak atau asing. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa (Suhartini, 2020).

Sistem rekomendasi berbasis deep learning dalam media 'Let's Read' berfungsi untuk menyesuaikan tingkat kesulitan moral dan kompleksitas cerita berdasarkan respons awal siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang pada cerita pertama memilih ending yang kurang prososial cenderung mendapatkan rekomendasi cerita dengan konflik moral yang lebih sederhana dan umpan balik yang lebih eksplisit. Sebaliknya, siswa yang menunjukkan pemahaman moral yang lebih matang langsung dihadapkan pada dilema moral yang lebih kompleks. Mekanisme adaptif ini berhasil menjaga tingkat challenge yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa, sehingga menghindari terjadinya frustrasi akibat kesulitan yang berlebihan atau kebosanan akibat materi yang terlalu mudah.

Temuan menarik lainnya adalah adanya peningkatan kemampuan reasoning moral pada siswa setelah beberapa kali berinteraksi dengan cerita adaptif. Siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai perspektif dalam menyelesaikan konflik moral, tidak hanya terpaku pada konsekuensi langsung bagi diri sendiri. Perkembangan ini terutama terlihat pada sesi-sesi akhir implementasi, di mana diskusi kelompok menjadi lebih kaya dengan pertimbangan-pertimbangan etis yang multidimensi. Perubahan ini mengindikasikan bahwa media cerita adaptif dapat berfungsi sebagai cognitive scaffold yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir moral yang lebih kompleks.

A. Pengaruh Media terhadap Perilaku Gotong Royong

Implementasi media 'Let's Read' memberikan pengaruh yang dapat diamati terhadap perilaku gotong royong siswa dalam setting kelas. Selama periode implementasi, terjadi peningkatan frekuensi dan kualitas interaksi prososial antar siswa. Perilaku-perilaku seperti membantu teman yang mengalami kesulitan, berbagi alat belajar, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok menjadi lebih sering terjadi dan dilakukan dengan kesadaran yang lebih tinggi. Observasi mendetail menunjukkan bahwa perilaku menolong tidak lagi bersifat spontan dan reaktif, tetapi mulai menunjukkan pola yang lebih reflektif dan strategis.

Salah satu mekanisme yang diduga berperan dalam perubahan perilaku ini adalah proses identifikasi dengan karakter dalam cerita. Siswa yang membaca cerita tentang tokoh yang mengalami kesulitan dan dibantu oleh teman-temannya cenderung mengembangkan empati yang lebih kuat terhadap teman sekelas yang mengalami situasi serupa. Proses emosional ini kemudian diterjemahkan menjadi aksi nyata dalam interaksi sosial sehari-hari. Temuan ini mendukung teori social learning Bandura (1986) yang menekankan peranan observational learning dalam perkembangan perilaku prososial, dengan media cerita digital berfungsi sebagai model sosial virtual yang dapat diinternalisasi oleh siswa.

Aspek gamification dalam media 'Let's Read' juga berkontribusi terhadap penguatan perilaku gotong royong. Sistem poin dan badge yang diberikan ketika siswa memilih ending prososial atau berhasil menyelesaikan tantangan moral dalam cerita menciptakan reinforcement positif terhadap perilaku yang diharapkan. Namun demikian, observasi menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik ini secara bertahap berkembang menjadi motivasi intrinsik seiring dengan internalisasi nilai-nilai moral yang disampaikan melalui cerita. Pada sesi-sesi akhir implementasi, banyak siswa yang membantu teman tanpa mengharapkan

pengakuan atau reward, menunjukkan bahwa nilai gotong royong telah mulai terinternalisasi sebagai bagian dari identitas moral mereka.

B. Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Media Adaptif

Implementasi media 'Let's Read' mengubah peran guru dalam pembelajaran PKn dari knowledge transmitter menjadi learning facilitator dan moral guide. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berfungsi sebagai mediator antara siswa dengan konten digital serta fasilitator dalam proses refleksi moral. Perubahan peran ini membutuhkan adaptasi pedagogis yang signifikan, terutama dalam hal pengelolaan kelas yang lebih dinamis dan responsive terhadap kebutuhan individual siswa.

Dashboard monitoring yang terintegrasi dalam media 'Let's Read' memberikan guru akses terhadap data real-time tentang perkembangan pemahaman moral masing-masing siswa. Data ini meliputi pola pilihan dalam cerita bercabang, waktu yang dihabiskan untuk membaca setiap bagian, hasil kuis reflektif, serta perkembangan skor moral dari waktu ke waktu. Dengan data ini, guru dapat mengidentifikasi siswa yang membutuhkan intervensi khusus, merancang pengelompokan yang optimal untuk diskusi, dan menyesuaikan scaffolding sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Penggunaan data untuk pengambilan keputusan pedagogis ini merepresentasikan praktik data-informed teaching yang semakin penting di era pendidikan digital.

Namun demikian, implementasi media adaptif juga menghadirkan tantangan baru bagi guru. Kebutuhan untuk mengintegrasikan aktivitas digital dengan interaksi sosial nyata, memfasilitasi refleksi mendalam dari pengalaman virtual, dan menilai perkembangan moral yang multidimensi membutuhkan kompetensi pedagogis yang kompleks. Guru perlu mengembangkan kemampuan dalam merancang aktivitas bridging yang efektif, memfasilitasi diskusi moral yang produktif, dan melakukan assessment autentik terhadap perkembangan karakter siswa. Tantangan ini menggarisbawahi pentingnya professional development yang berkelanjutan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis meaningful, bukan sekadar teknologis.

KESIMPULAN

Implementasi media digital 'Let's Read' berbasis deep learning terbukti efektif dalam memperkuat nilai gotong royong dan persatuan pada pembelajaran PKn kelas III SD. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan personal, di mana siswa dapat

mengeksplorasi nilai-nilai moral melalui cerita yang sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing.

Sistem rekomendasi berbasis deep learning memungkinkan personalisasi konten yang meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi internalisasi nilai secara lebih mendalam. Siswa tidak hanya memahami konsep gotong royong dan persatuan secara kognitif, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam perilaku prososial sehari-hari, seperti saling membantu dan bekerja sama dalam kelompok.

Peran guru mengalami transformasi menjadi fasilitator yang lebih efektif dengan dukungan data real-time dari sistem. Dashboard monitoring memberikan insights tentang perkembangan pemahaman moral setiap siswa, memungkinkan intervensi yang lebih tepat sasaran. Namun, keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kesiapan pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan karakter.

Faktor pendukung utama meliputi infrastruktur teknologi yang memadai, desain konten yang sesuai dengan perkembangan anak, dan dukungan sistemik dari sekolah. Media 'Let's Read' menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang powerful untuk pendidikan karakter ketika didesain dengan prinsip pedagogis yang tepat dan diimplementasikan sebagai bagian integral dari ekosistem pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi deep learning dalam media pembelajaran nilai dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional dan menjawab tantangan pendidikan karakter di era digital. Media adaptif seperti 'Let's Read' menawarkan pendekatan inovatif untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga kuat dalam karakter kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Chen, L., & Zhang, H. (2022). Adaptive learning systems for elementary education: A review of AI applications. *Journal of Educational Technology Research*, 45(3), 321-335.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hidayat, R., Nurjanah, S., & Fauzi, A. (2023). Tantangan dan strategi implementasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(1), 145-160.
- Kemdikbud. (2018). *Panduan implementasi penguatan pendidikan karakter (PPK) jenjang sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Pratiwi, I. A., & Santoso, B. (2023). Pengembangan media literasi digital "Mari Membaca" untuk siswa kelas III. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rahmawati, F. (2021). Internalisasi nilai gotong royong melalui pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 19(1), 33-45.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Suhartini, D. (2020). *Teori konstruktivisme dalam pembelajaran nilai-nilai karakter*. Pustaka Pelajar.
- Wiyono, B. B. (2021). *Pendidikan karakter berbasis kewarganegaraan: Teori dan praktik*. UMM Press.