

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Deep Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di Kelas III SD Negeri Krapyak Wetan

**Rika Rahma Yeni¹, Fatwa Saputri², Arum Puspa Kencana³, Retna Mega Kartika⁴,
Mahilda Dea Komalasari⁵**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Yogyakarta

¹ email rikarahma1204@gmail.com

² email fatwasaputri49@gmail.com

³ email arumkencana00@gmail.com

⁴ email retnamega.id@gmail.com

⁵ email mahilda_dea@yahoo.com

Kata-kata kunci:

Kata kunci 1; Deep Learning

Kata kunci 2; Tematik

Kata kunci 3; Gaya Belajar

: ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Deep Learning* dengan platform Quizizz yang diterapkan dalam pembelajaran tematik di kelas III SDN Krapyak Wetan serta dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Krapyak Wetan pada Rabu, 04 Juni 2025 dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan rancangan one group pretest-posttest. Desain ini melibatkan satu kelompok peserta didik yang diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan dilakukan, tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa kelas III. Hasil belajar siswa diukur melalui soal dari platform Quizizz, data di kumpulkan melalui pretest dan posttest. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya penurunan nilai setelah perlakuan diberikan. Rata-rata nilai pretest yaitu sebesar 84,028 dengan standar deviasi 10,3305, sedangkan rata-rata nilai posttes adalah sebesar 79,444 dengan standar deviasi 14,3372. Selisih rata-rata antara nilai pretes dan postes yaitu sebesar 4,5833. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Deep Learning* berbasis platform Quizizz dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Krapyak Wetan belum cukup efektif.

Keywords:

Keyword 1; Deep Learning,

Keyword 2; Thematic

Keyword 3; Learning Result

ABSTRACT

The aim of this research is to describe how the Deep Learning learning model with the Quizizz platform is implemented in thematic learning in class III at SDN Krapyak Wetan and its impact on improving student learning outcomes. The research was carried out at SDN Krapyak Wetan on June 4 2025 using a quasi-experimental method with a one group pretest-posttest design. This design involves a group of students who are given an initial test (pretest) before treatment and a final test (posttest) after the treatment is carried out, without a control group as a comparison. The subjects in this research were 18 class III students. Student learning outcomes are measured through questions from the Quizizz platform, data is collected through pretest and posttest. The results of the descriptive analysis showed a decrease in scores after the treatment was given. The average pretest score is 84.028 with a standard deviation of 10.3305, while the average posttest score is 79.444 with a standard deviation of 14.3372. The average difference between the pretest and posttest scores is 4.5833. This shows that the Deep Learning learning model based on the Quizizz platform using quasi-experimental research methods to increase class III students' interest in learning at SDN Krapyak Wetan is not effective enough.

Pendahuluan

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang menggabungkan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema guna memberikan pengalaman belajar yang lebih menyatu dan bermakna, khususnya di jenjang sekolah dasar. Namun, realitanya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan cenderung satu arah. Hal ini tampak dari rendahnya capaian hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), khususnya di kelas III SD Negeri Krapyak Wetan. Hasil observasi awal Di SD Negeri Krapyak Wetan, pada siswa kelas III menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar masih tergolong rendah. Kondisi ini berkaitan dengan minimnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat tradisional. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang maksimal, terutama dalam pembelajaran tematik yang menuntut keterhubungan antar konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus segera menemukan solusi dengan cepat. Pembelajaran yang kurang menggunakan media juga dapat mengakibatkan perkembangan kemampuan berfikir kritis siswa menjadi menurun, guru sebagai penyalur ilmu kepada siswa harus paham kejemuhan para siswa dalam pembelajaran (Sari & Komalasari, 2025) . Secara umum, kesulitan yang dihadapi siswa berkaitan dengan rendahnya minat mereka dalam membaca dan memahami materi pembelajaran yang bersifat teoritis (Komalasari & Wihaskoro, 2019). Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa, sehingga keadaan ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, diperlukan alternatif pendekatan yang mampu mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu pendekatan inovatif yang kini berkembang adalah model pembelajaran Deep Learning. Pendekatan ini tidak sekadar berfokus pada kemampuan menghafal, melainkan mendorong siswa untuk memahami, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan secara mendalam dalam berbagai situasi nyata. Deep Learning diyakini mampu mendorong proses belajar yang reflektif dan bermakna, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut (Hattie 2013), Deep Learning menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Berdasarkan hasil analisis, strategi pembelajaran yang mengutamakan pemahaman mendalam memberikan pengaruh besar terhadap pencapaian akademik siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat tepat untuk diintegrasikan dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. (Biggs dan Tang 2015) menekankan bahwa Deep Learning mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pemahaman konsep. Pembelajaran tidak hanya sebatas pada penguasaan informasi, namun juga mendorong siswa membangun makna dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dengan konteks yang relevan.

Di era digital saat ini, teknologi pendidikan seperti platform Quizizz dapat dikombinasikan dengan model Deep Learning untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital. (Lestari & Santosa 2020) menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi dengan

pendekatan mendalam menjadi peluang besar dalam pengembangan pembelajaran tematik yang inovatif.

Berdasarkan tantangan dan potensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Deep Learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri Krapyak Wetan. Selain itu, penelitian ini juga ingin mendeskripsikan proses penerapan model tersebut serta perubahan perilaku belajar siswa setelah implementasi dilakukan. Pendekatan ini juga mendukung penerapan pembelajaran diferensiatif, yang memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan masing-masing. Dengan demikian, model Deep Learning dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Keberhasilan implementasinya tentu memerlukan dukungan sarana yang memadai serta peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis pemahaman mendalam. Penelitian ini diharapkan mampu membuktikan efektivitas model pembelajaran Deep Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Studi ini dapat menjadi referensi bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam menyusun kurikulum dan strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran tematik, baik dari segi pendekatan, strategi, maupun pemanfaatan media belajar. Hal ini penting untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan membentuk dasar kuat bagi perkembangan akademik dan karakter siswa.

Selain itu, penelitian ini akan memperkaya literatur empiris mengenai efektivitas Deep Learning dalam konteks pendidikan dasar. Mengingat masih minimnya penelitian serupa, terutama dalam pembelajaran tematik dan di konteks lokal, hasil studi ini akan menjadi tambahan penting dalam pengembangan praktik pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam membangun suasana belajar yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa (Andriani et al., 2024). Menurut (Imroah & Komalasari, 2025), keberhasilan belajar anak ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Capaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai aktivitas yang terjadi di dalam kelas, baik secara individu maupun kelompok. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar yang cenderung berpikir konkret. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah dengan penerapan model pembelajaran deep learning melalui platform Quizizz dapat meningkatkan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas III SD Krapyak Wetan.

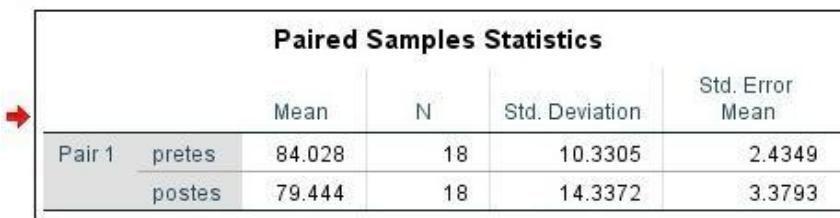
Metode

Penelitian ini menerapkan metode quasi eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Pendekatan ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan model pembelajaran *deep learning* yang terintegrasi dengan platform Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III SD Negeri Krapyak Wetan. Penelitian ini dilaksanakan pada Rabu, 04 Juni 2025, di kelas III SD Negeri Krapyak Wetan, Sewon, Bantul, DIY. Desain ini melibatkan satu kelompok peserta didik yang diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan dilakukan, tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa kelas III SD Negeri Krapyak Wetan dengan menggunakan model pembelajaran Deep Learning berbasis platform Quizizz. Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan dilakukan untuk mengukur Hasil belajar serta dilakukan observasi guna mengamati kondisi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran tematik yang menggabungkan pendekatan *deep learning* dengan pemanfaatan media digital Quizizz. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan rata –rata nilai pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil dan pembahasan

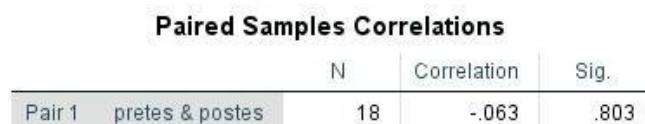
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 18 siswa kelas III di SD Negeri Krapyak Wetan, diperoleh informasi terkait tingkat minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran tematik.. Soal diberikan sebelum penerapan pembelajaran tematik (pretest) dan setelah penerapan pembelajaran tematik (posttest). Berikut ini adalah paparan data dari hasil pretest dan posttest.



Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretes	84.028	18	10.3305	2.4349
	postes	79.444	18	14.3372	3.3793

Gambar 1.1 paired sample test

Demikian uji *Paired Sample T-Test* terhadap 18 responden, diketahui bahwa rata-rata nilai pretes yaitu sebesar 84,028 dengan standar deviasi 10,3305, sedangkan rata-rata nilai postes adalah sebesar 79,444 dengan standar deviasi 14,3372. Selisih rata-rata antara nilai pretes dan postes yaitu sebesar 4,5833, menunjukkan adanya penurunan nilai setelah perlakuan diberikan. Uji statistik menghasilkan nilai *t hitung* sebesar 1,069 dengan derajat kebebasan (df) 17 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,300. Karena nilai signifikansi melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara hasil pretest dan posttest tidak signifikan secara statistik. Selain itu, nilai korelasi antara pretes dan postes adalah -0,063 dengan nilai signifikansi 0,803, yang berarti tidak ada hubungan yang kuat antara keduanya. Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh, perlakuan yang diberikan belum menunjukkan dampak signifikan secara statistik terhadap hasil belajar peserta didik.



		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretes & postes	18	-.063	.803

Gambar 1.2 paired sample statistics

Menunjukkan bahwa model atau strategi pembelajaran yang digunakan selama perlakuan kemungkinan belum memberikan dampak yang maksimal terhadap peningkatan kemampuan peserta didik. Beberapa hal yang diduga menjadi penyebab antara lain kurang efektifnya metode yang diterapkan, keterbatasan waktu pelaksanaan, serta faktor internal siswa seperti semangat belajar dan kesiapan dalam memahami materi. Nilai korelasi yang

sangat rendah bahkan negatif antara hasil pretes dan postes semakin menegaskan bahwa tidak terjadi perubahan hasil belajar yang konsisten. Kondisi ini sejalan dengan beberapa studi sebelumnya yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang tidak dirancang secara mendalam dan tidak berbasis konteks nyata cenderung gagal meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Oleh sebab itu, diperlukan evaluasi menyeluruh terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan, dan perlu dipertimbangkan penggunaan metode yang lebih interaktif serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa serta didukung oleh variasi media pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan capaian belajar secara lebih efektif.

Paired Samples Test								
	Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
Pair 1	pretes - postes	4.5833	18.1952	4.2887	-4.4649 13.6316	1.069	17	.300

Gambar. 1.3 paired samples test

Hasil Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Krapyak Wetan pada siswa kelas III dengan menerapkan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran tematik menunjukkan bahwa terjadi penurunan terhadap nilai dan Kurangnya efektif setelah dilakukan Hasil uji *Paired Sample T-Test* terhadap minat belajar siswa, akan tetapi siswa berperan aktif dalam belajar dan lebih semangat dikarenakan belajar menggunakan quizizz sangat menyenangkan bagi mereka. Akan tetapi di samping itu, keterbatasan dalam menggunakan perangkat digital membuat sebagian siswa kesulitan dalam mengakses dan memahami soal-soal yang disajikan melalui *Quizizz*, sehingga mengganggu fokus mereka, sehingga mengalami penurunan nilai pada saat pelaksanaan posstest. Penelitian oleh (Hanifah Kluhud 2023) menunjukkan bahwa meskipun *Quizizz* efektif sebagai media evaluasi, keberhasilannya sangat bergantung pada persiapan digital siswa dan dukungan teknis yang memadai. Faktor internal seperti kurangnya motivasi belajar dan rendahnya rasa percaya diri juga menjadi penghambat dalam menjawab pertanyaan, khususnya yang memerlukan kemampuan berpikir analitis. Selain itu, soal yang disusun dengan tingkat kompleksitas tinggi atau tidak relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa seringkali sulit dipahami. Disisi lain penggunaan gadget diusia dibawah umur akan menimbulkan beberapa masalah terhadap fokus anak dalam belajar, dimana anak lebih cenderung suka bermain game, menonton youtube, atapun hal lainnya yang nantinya dapat mempengaruhi fokus belajar mereka (Komalasari, M.D.. 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih responsif, seperti penyusunan soal yang lebih kontekstual, pembiasaan refleksi diri dalam belajar, serta pendampingan dalam penguasaan teknologi digital agar pendekatan *deep learning* dapat diterapkan secara optimal dan merata serta pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak.

Tetapi berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran tematik, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka tampak fokus, merespons pertanyaan guru dengan cepat, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan yang telah dipaparkan oleh (Solikah,2020) dalam jurnalnya yang membahas tentang penelitian menunjukkan adanya

peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif **Quizizz**. Melalui penggunaan quizziz ini memudahkan untuk menarik minat dan konsentrasi siswa, karena mereka tertarik dan merasa penasaran dengan model pembelajaran yang baru. Akan tetapi setelah dilakukannya penerapan Quizizz ada penurunan nilai dari hasil posttest. Quizizz juga memudahkan pengajar untuk merangkum point penting pembahasan yang disampaikan kepada murid. Dengan soal-soal yang disajikan di dalamnya, Quizizz menawarkan fitur yang menyerupai permainan, seperti penggunaan avatar, tema yang menarik, meme humoris, serta musik yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Selain itu, platform ini memungkinkan adanya kompetisi antar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Melalui Quizizz, siswa dapat mengerjakan latihan secara langsung di kelas menggunakan perangkat elektronik masing-masing (Dari, 2022). Selain untuk mengerjakan tugas, siswa dapat merasakan proses belajar yang lebih ringan tanpa beban berpikir berlebihan, karena tampilan pada aplikasi Quizizz dirancang segar dan penuh elemen yang menghibur. Permainan pada dasarnya tidak terlepas dari unsur kreativitas, inovasi, petualangan, serta kesenangan, yang mampu menumbuhkan motivasi positif dalam diri siswa untuk belajar. Dengan demikian, semangat belajar yang tumbuh dapat membantu mewujudkan tujuan dan cita-cita pendidikan secara nyata (Dari, 2022).

Foto Penelitian SD Negeri Krapyak Wetan



Gambar. 1.4 Pengumpulan jawaban Posttest



Gambar. 1.4 Siswa mengerjakan soal Posttest

Simpulan

Penggunaan model pembelajaran *deep learning* berbasis platform Quizizz dalam pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri Krapyak Wetan menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Walaupun hasil analisis statistik tidak menunjukkan perbedaan nilai yang signifikan antara pretest dan posttest, diketahui bahwa rata-rata nilai pretes adalah sebesar 84,028 dengan standar deviasi 10,3305, sedangkan rata-rata nilai postes adalah sebesar 79,444 dengan standar deviasi 14,3372. Selisih rata-rata antara nilai pretes dan postes yaitu sebesar 4,5833, menunjukkan adanya penurunan nilai setelah perlakuan diberikan. observasi selama pembelajaran mencerminkan peningkatan antusiasme, keaktifan, dan partisipasi siswa. Hal ini menandakan bahwa metode

pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi keterlibatan mereka. Namun, hambatan seperti kurangnya perangkat dan keterampilan digital siswa menjadi kendala yang perlu diperhatikan. Untuk itu, diperlukan langkah strategis yang mencakup peningkatan kemampuan teknologi siswa serta pengembangan materi pembelajaran yang kontekstual agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Referensi

Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>

Biggs, J., & Tang, C. (2015). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.

Publising, K. A. (2025). ANALISIS LITERATUR : PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING DALAM PENDIDIKAN. 2(3), 50–57.

Ru, C. (2024). Research on the design and application of smart classroom teaching models for promoting deep learning. 01025.

Dr. Endang Fatmawati, M.Si., M.A; Abdi Yalida, M.Pd; Jonata, S.Pd; Didik Efendi, M.Pd; Dr. Abdul Wahab, M.Si; Rofiatun Nisa', M.Pd; Marlina, M.Pd; Akhmad Riandy Agusta, M.Pd; Retno Novitasari Kusumawardani, S.Pd; Diani Ayu Pratiwi, M.Pd; Dea Mustika, S.Pd, M. P. D. I. J. D. S. K. M. M. M. P. (2022). pembelajaran tematik.

Aprilia, L., Sundari, M. I., Rahmawati, P., & Komalasari, M. D. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial dan Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 719–730. <https://jurnal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim>

Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi*. 8.

Imroah, M., & Komalasari, M. D. (2025). *Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila melalui model pembelajaran kooperatif*. 11(2), 221–233.

Komalasari, M. D., & Wihaskoro, A. mabruri. (2019). Mengatasi Kesulitan Memahami Soal Cerita Matematika Melalui Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Prosiding SEMNAS PGSD, July*, 1–12.

Sari, M. A., & Komalasari, M. D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking stick Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 15–22.