

Implementasi Deep Learning dan Media Satu Atap Seribu Kisah untuk Meningkatkan Komunikasi dan Kreativitas Siswa

Ayuna Kurnia Darojah^{1*}, Akbar Al Masjid², Insanul Qisti Barriyah³, Ana Fitronun Nisa⁴

^{1,2,3,4} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: ayunadarojah03@guru.sd.belajar.id

ARTICLE INFO

Section:

Research Articles

Article history:

Received: January 04, 2026

Revised: May 04, 2026

Accepted: September 08, 2026

Published: September 18, 2026

Kata kunci:

Deep Learning; Media Interaktif; Komunikasi; Kreativitas; PTK

Keywords:

Deep Learning, Interactive Media, Communication, Creativity, PTK

How to Cite (APA Style 7):

Darojah, A. K., Al Masjid, A., Barriyah, I. Q., & Nisa, A. F. (2026). Implementasi deep learning dan media satu atap seribu kisah untuk meningkatkan komunikasi dan kreativitas siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 11(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v11i1.2299>



This is an open access article under the [CCBY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) international license. Copyright © 2026 Ayuna Kurnia Darojah, Akbar Al Masjid, Insanul Qisti Barriyah, Ana Fitronun Nisa

ABSTRAK

Keaktifan siswa merupakan indikator vital keberhasilan pembelajaran, namun realita di lapangan menunjukkan rendahnya keberanian berpendapat dan minimnya kreativitas siswa yang cenderung hanya meniru karya tanpa bereksperimen. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode *Deep Learning* yang dipadukan dengan media interaktif "Satu Atap Seribu Kisah" untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Sidomukti tahun ajaran 2025/2026 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPAS, dan Seni. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian melibatkan 13 siswa (8 laki-laki dan 5 perempuan). Setiap siklus PTK mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan menggunakan media interaktif, pengamatan aktivitas/respon, serta refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Rata-rata skor komunikasi melonjak dari 66,25 menjadi 88,75, sementara aspek kreativitas meningkat dari 60 menjadi 86. Data observasi dan wawancara mengonfirmasi bahwa integrasi *deep learning* dan media "Satu Atap Seribu Kisah" efektif meningkatkan keterlibatan kognitif, keberanian berpendapat, serta kemampuan menghasilkan ide orisinal dalam pemecahan masalah lintas disiplin. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar media ini digunakan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan literasi digital pada cakupan materi yang lebih luas.

ABSTRACT

Student activeness is a vital indicator of learning success, but the reality in the field shows the low courage to speak up and the lack of creativity of students who tend to only imitate their work without experimenting. This study aims to describe the application of the Deep Learning method combined with the interactive media "Satu Atap Seribu Kisah" to improve the communication skills and creativity of grade V students of SD Negeri Sidomukti for the 2025/2026 school year in the subjects of Indonesian Language, Social Studies, and Arts. This study uses the Classroom Action Research (PTK) model with a combination of qualitative and quantitative approaches. The subjects of the study involved 13 students (8 males and 5 females). Each PTK cycle includes four stages: planning, implementation using interactive media, observation of activities/responses, and reflection. The results of the study showed a significant increase from Cycle I to Cycle II. The average communication score jumped from 66.25 to 88.75, while the creativity aspect increased from 60 to 86. Observation and interview data confirmed that the integration of deep learning and "One Roof of a Thousand Stories" media was effective in increasing cognitive engagement, courage to speak up, and the ability to generate original ideas in cross-disciplinary problem-solving. For future development, it is suggested that this media be used to hone critical thinking skills and digital literacy on a wider scope of material.

1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar terus mengalami perubahan seiring munculnya berbagai kebutuhan baru dalam proses belajar peserta didik. Guru menghadapi tantangan besar saat mencoba menghidupkan suasana kelas agar lebih menarik dan tidak monoton. Salah satu cara yang sering ditempuh ialah menghadirkan media pembelajaran kreatif yang mampu merangsang imajinasi anak. Media berbasis cerita menjadi pilihan karena dekat dengan dunia anak dan mudah dipahami. Fabel termasuk jenis cerita yang mampu memberi pengaruh kuat terhadap perkembangan bahasa serta cara berpikir peserta didik (Fahmi, 2021). Pernyataan ini didukung oleh penelitian Alfia dkk. (2025) yang mengembangkan media FLIRIBEL (Flipbook Cerita Fabel) berbasis ekoliterasi, di mana penggunaan media tersebut terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan dengan rata-rata nilai posttest mencapai 92,60.

Fabel banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena menghadirkan tokoh hewan yang berperilaku seperti manusia. Cerita seperti ini membantu anak memahami nilai moral tanpa merasa sedang digurui. Selain itu, fabel dapat memperluas kosakata serta memantik rasa ingin tahu anak terhadap alur cerita. Ketika peserta didik terlibat aktif, proses belajar terasa lebih ringan dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan temuan Annisya (2022) tentang efek fabel terhadap karakter dan bahasa. Sebagian besar penggunaan cerita fabel di sekolah dasar selama ini masih terbatas pada level kognitif permukaan (*surface learning*). Penelitian ini mencoba mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* dengan media interaktif "Satu Atap Seribu Kisah" sebagai solusi inovatif meningkatkan ketrampilan komunikasi dan kreativitas. Karena terbukti media pembelajaran yang berbasis interaktif seperti AR mampu meningkatkan kreativitas (Khaira, Hermita, & Alim, 2025).

Seiring dengan perkembangan pedagogi modern, pembelajaran bahasa tidak lagi cukup hanya menyentuh level kognitif permukaan (*surface learning*). Diperlukan pendekatan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam) yang mendorong siswa untuk tidak sekadar mengingat alur cerita, tetapi mampu melakukan abstraksi, menganalisis nilai, dan mengaitkan pesan moral dengan realitas kehidupan mereka. Perubahan pola belajar saat ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang mampu memancing interaksi dua arah. Cerita yang dibawakan secara menarik memberi ruang bagi anak untuk berdialog, bertanya, dan menebak pesan moral. Kemampuan berbahasa mereka terasah saat menyampaikan pendapat mengenai

tokoh maupun konflik dalam cerita. Proses seperti ini membantu mereka belajar menyusun kalimat serta menyampaikan ide secara runtut.

Hananik (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode bercerita yang dipadukan dengan media gambar seri sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak."

Hal ini diperkuat Badriah (2023) yang menekankan peran cerita dalam perkembangan kosakata anak. Senada dengan hal tersebut Damayanti (2021) mengemukakan bahwa metode bercerita merupakan instrumen penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, bahkan dalam situasi belajar yang terbatas

Latar belakang tersebut menegaskan pentingnya inovasi media agar pembelajaran tidak berhenti pada metode ceramah yang membuat anak cepat kehilangan fokus. Media "Satu Atap Seribu Cerita" hadir sebagai alternatif yang memadukan visual, cerita, dan aktivitas eksploratif. Melalui pendekatan *Deep Learning*, media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Anak tidak hanya membaca cerita, tetapi juga melihat karakter, menggambar, dan praktik percobaan. Aktivitas semacam ini mampu membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Firmansyah (2024) menyebut bahwa variasi media visual membuat proses belajar lebih hidup.

Guru sering menemui situasi ketika peserta didik kesulitan mengungkapkan pendapat secara lisan maupun tulisan. Sejalan dengan itu, Rahayu dan Alawiyah (2024) menekankan bahwa implementasi metode storytelling secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia."Kondisi tersebut menurunkan kualitas interaksi selama pembelajaran berlangsung. Melibatkan media fabel dapat membantu guru memfasilitasi proses berbicara tanpa tekanan berlebihan. Anak merasa lebih nyaman saat menyampaikan interpretasi terhadap cerita yang mereka sukai. Harpiani (2025) menemukan bahwa media kreatif mampu meningkatkan keberanian anak dalam ekspresi verbal.

Berdasarkan pengamatan di kelas V, banyak siswa menunjukkan minat tinggi terhadap cerita hewan yang memiliki karakter lucu ataupun unik. Ketertarikan tersebut menjadi pintu masuk bagi guru untuk mengenalkan struktur cerita, unsur tokoh, latar, serta nilai moral. Ketika anak mulai memahami pola cerita, mereka lebih mudah menyusun ide saat diminta menceritakan ulang. Aktivitas ini sangat membantu proses belajar bahasa secara informal. Hoerudin (2023)

menegaskan bahwa buku fabel dapat meningkatkan kelancaran berbicara.

Pembelajaran yang memberi ruang bagi kreativitas membuat anak lebih fokus dan antusias. Media fabel yang dirancang secara menarik mampu memancing imajinasi serta merangsang kemampuan menggambar maupun menulis. Hal ini selaras dengan prinsip *Deep Learning* yang mengutamakan keterlibatan aktif dan kemampuan mentransfer pengetahuan ke dalam bentuk karya baru. Anak dapat menciptakan versi cerita mereka sendiri berdasarkan karakter fabel yang sudah dikenalkan. Proses tersebut membuat anak lebih mandiri dalam menuangkan ide. Temuan Kintana (2024) menunjukkan bahwa pendekatan kreatif memberi efek positif terhadap partisipasi siswa.

Media "Satu Atap Seribu Cerita" dirancang agar sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai hal visual dan interaktif. Cerita yang disiapkan dalam media ini memungkinkan anak mengikuti alur tanpa merasa terbebani. Pengalaman belajar terasa lebih ringan ketika siswa dapat menyentuh, melihat, dan menceritakan kembali isi media. Keterlibatan multisensori memberi stimulus tambahan pada kemampuan bahasa. Qadry (2024) menekankan pentingnya media visual dalam meningkatkan literasi.

Kreativitas peserta didik tumbuh saat mereka diberi ruang berimajinasi melalui tokoh fabel. Anak belajar membangun cerita, mengembangkan konflik, serta menutup cerita dengan penyelesaian yang mereka pilih sendiri. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga membantu mereka memahami pesan moral. Peran guru menjadi fasilitator yang mengarahkan tanpa mendominasi proses. Septi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media cerita memperkuat kemampuan narasi.

Melihat berbagai temuan tersebut, penerapan media fabel "Satu Atap Seribu Cerita" menjadi langkah yang relevan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan *Deep Learning* yang diintegrasikan dalam media ini diharapkan mampu mentransformasi cara siswa memproses informasi, dari sekadar penerima pesan menjadi pencipta makna yang kritis. Media ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan anak terhadap pembelajaran yang lebih variatif. Selain itu, media ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan komunikasi, dan kreativitas. Penelitian ini berusaha memberikan gambaran mengenai penerapan media tersebut dalam konteks pembelajaran nyata. Tamara (2024) menekankan pentingnya inovasi agar pembelajaran sastra lebih bermakna bagi siswa.

Hal ini menjadi landasan bagi penelitian ini untuk menjawab permasalahan utama mengenai bagaimana implementasi pendekatan *Deep Learning* yang dipadukan dengan media interaktif "Satu Atap Seribu Kisah" dapat mengatasi rendahnya kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa yang selama ini cenderung pasif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara serta keberanian siswa dalam bereksperimen dengan ide-ide orisinal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPAS, dan Seni.

Manfaat dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang *mindful*, *enjoyful*, dan *meaningful* bagi siswa. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak lagi sekadar meniru, melainkan mampu menciptakan makna secara mandiri dan menghasilkan karya-karya kreatif yang orisinal. Bagi tenaga pendidik, penelitian ini bermanfaat sebagai referensi inovasi dalam mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu (lintas mata pelajaran) agar materi ajar terasa lebih ringan, menantang, dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Dengan demikian, sinergi antara teknologi interaktif dan pedagogi mendalam dapat mewujudkan pembelajaran yang tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga mengasah keterampilan sosial dan daya cipta secara holistik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui metode Tindakan kelas (PTK) dengan metode mixed pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam waktu bersamaan. PTK merupakan metode yang tepat dilaksanakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara sistematis (Ramadhan, 2021). Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penerapan pendekatan *Deep Learning* dipadukan dengan media interaktif Satu Atap Seribu Kisah menjadi strategi utama penelitian ini. Adapun pengumpulan data melalui metode Observasi dimana diberikan lembar Observasi mengamati tingkat kreativitas dan komunikasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk melakukan respon perasaan siswa terhadap media interaktif satu atap seribu kisah.

Subjek yang diteliti meliputi murid-murid di kelas V SD Negeri Sidomukti dengan jumlah peserta 13 orang, terdiri 8 laki-laki dan 5 perempuan. Pemilihan subjek ini dilakukan karena rendahnya kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa.

Penelitian ini dilakukan selama enam kali pada bulan November pada pelajaran Bahasa

Indonesia, Seni dan IPAS pada tanggal 5-7, 12-14 November 2025. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan pembelajaran berbasis deep learning, pelaksanaan pembelajaran dengan media interaktif satu atap seribu kisah, pengamatan aktivitas dan respon siswa, serta refleksi perbaikan silus berikutnya. Adapun materi ajar pada penelitian ini unsur-unsur intrinsik, batik dan lapisan-lapisan bumi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, di mana setiap siklus mengikuti sintak penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan sistematis, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Materi per-siklus dirancang secara tematik lintas disiplin ilmu; pada Siklus I, fokus materi meliputi pengenalan unsur-unsur intrinsik teks fabel (Bahasa Indonesia) dan filosofi serta motif batik nusantara (Seni). Sementara itu, Siklus II menitikberatkan pada pemahaman mendalam struktur interior atau lapisan-lapisan bumi (IPAS) serta pengembangan karya kreatif orisinal berupa modifikasi cerita fabel dan pembuatan *headband* batik inovatif. Indikator variabel yang diukur dalam penelitian ini mencakup aspek komunikasi, yang dinilai dari kemampuan menyampaikan pendapat, keberanian, dan interaksi antar teman, serta aspek kreativitas yang diukur dari kemampuan siswa menghasilkan ide baru, orisinalitas karya, dan keberanian bereksperimen.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati secara saksama perubahan perilaku, keterlibatan, dan respon siswa untuk kemudian dievaluasi pada tahap refleksi guna menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Cara perhitungan skor dilakukan dengan mengonversi hasil observasi dan tes ke dalam skala 0-100. Berikut ini adalah rumus perhitungannya.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah dilakukan pengamatan maka dilanjutkan digunakan standarisasi kriteria tingkat pencapaian. Tabel kriteria keberhasilan klasikal tersaji pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Indikator keberhasilan

Kategori	Satu (1)	Dua (2)	Tiga (3)
Capaian (%)	90-100%	80-89%	70-79%
Klasifikasi	Sangat baik	baik	cukup
Keterangan	Sangat berhasil	berhasil	sudah

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif terhadap data yang diperoleh melalui instrumen observasi dan dokumentasi. Data observasi dianalisis dengan cara menghitung skor aktivitas siswa pada setiap indikator komunikasi, kreativitas, sikap, dan pemahaman, kemudian dipersentasekan untuk melihat tren perkembangan serta perbandingan capaian antar siklus. Sementara itu, teknik analisis dokumentasi digunakan untuk memperkuat temuan melalui peninjauan hasil karya siswa, foto kegiatan, dan catatan lapangan, yang kemudian direduksi dan disajikan secara naratif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai transformasi proses belajar dari kondisi pasif menjadi lebih berani dan inovatif. Sinergi kedua teknik analisis ini memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang valid mengenai efektivitas integrasi pendekatan *Deep Learning* dan media "Satu Atap Seribu Kisah" dalam meningkatkan performa siswa secara holistik.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum pembelajaran berbasis pendekatan deep learning berbasis media interaktif satu atap seribu kisah kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa kelas V SDN Sidomukti masih rendah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan menyampaikan pendapat 42% kreativitas 38%. Siswa cenderung pasif dan hanya menjawab soal bila di tunjuk dan menggambar pada mata pelajaran seni masih sebatas meniru belum berani bereksperimen dengan ide-ide barunya. Hasil belajar rata-rata siswa juga masih rendah pada mata pelajaran bahasa indonesia 58,46 dan IPAS 57,15 dan Seni 65.

Tahapan pembelajaran yang dilakukan meliputi, penyampaian pertanyaan pemantik dimana guru memberikan gambar hewan dan siswa diminta untuk menebak karakter manusia yang sesuai dengan gambar tersebut. Kemudian siswa diminta untuk membayangkan suara hutan, dan bersiap memasuki dunia fabel. Siswa diminta fokus pada napas dan kehadiran mereka di kelas (Mindful). Siswa diminta untuk membuka media

"Satu Atap Seribu Kisah". Guru tidak langsung mengajar, tapi membiarkan siswa "bermain" dengan visual karakter hewan yang unik dan lucu untuk membangkitkan *mood* belajar (Enjoyful).

Kemudian siswa membaca kisah di media interkatif satu atap seribu kisah iswa membedah tokoh dan watak. Guru bertanya: "*Mengapa si Tokoh melakukan itu? Jika kalian jadi dia, apa yang kalian rasakan?*" Siswa diajak berempati pada konflik tokoh (Mindful dan Meneningful).

Siswa memodifikasi unsur intrinsik (misal: mengganti latar hutan ke sekolah, tokoh dan lain-lain. Mereka sangat antusias dan bersemangat

menulis kisah fabel mereka sendiri. Di akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan penarikan Kesimpulan dan refleksi pelajaran apa yang kalian dapatkan dari kisah yang kalian tulis dan sikap apa yang harus kalian lakukan jika memiliki teman (meaningful). Sebagai penutup siswa melaksanakan evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi unsur-unsur intrinsik.

Sedangkan mempelajari Seni tahap awal yang dilakukan guru sebagai berikut:

Pembelajaran diawali dengan sesi tanya jawab yang dibangun secara *mindful*, di mana guru mengajak siswa mengenang kembali pengalaman mereka saat mengenakan pakaian batik dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini, siswa diajak hadir secara utuh untuk menyadari detail motif, warna, serta perasaan bangga yang muncul saat mengenakan identitas bangsa tersebut, sehingga tercipta koneksi personal antara siswa dengan materi yang akan dipelajari. Setelah kesadaran diri terbentuk, siswa diarahkan untuk mengeksplorasi media Satu Atap Seribu Kisah dengan membaca narasi fabel atau sejarah batik yang tersedia. Proses membaca ini dirancang agar menjadi pengalaman yang Meaningful, di mana siswa tidak sekadar menyerap informasi, tetapi memahami filosofi dan nilai kebermaknaan di balik setiap goresan motif batik sebagai warisan budaya yang luhur.

Suasana kelas menjadi semakin Enjoyful ketika siswa beranjak menonton video edukatif tentang keragaman batik nusantara yang tersaji di akhir cerita dalam media tersebut. Visual yang dinamis dan menarik mampu membangkitkan kegembiraan serta antusiasme siswa sebelum memasuki tahap kreasi mandiri. Selanjutnya, siswa ditantang untuk menuangkan imajinasinya dengan membuat *headband* (ikat kepala) motif batik yang inovatif, yaitu dengan menggabungkan berbagai motif daerah ke dalam satu kesatuan karya. Aktivitas ini memberikan ruang ekspresi yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai Meaningful tentang persatuan dalam perbedaan.

Tahap akhir pembelajaran dilaksanakan secara Mindful melalui sesi presentasi, di mana setiap siswa menjelaskan detail karya dan alasan pemilihan motif mereka di depan kelas. Guru dan siswa kemudian menutup kegiatan dengan menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama serta melakukan refleksi untuk menemukan hikmah dari aktivitas yang telah dilakukan. Sebagai bentuk evaluasi akhir, siswa diminta menjawab pertanyaan untuk mengukur kedalaman pemahaman mereka, memastikan bahwa seluruh proses belajar telah membekas secara mendalam baik secara kognitif maupun emosional.

Pada mempelajari IPAS mempelajari diawali dengan sesi tanya jawab yang dibangun secara Mindful, di mana guru mengajak siswa merenungkan bentuk bumi dan menyadari keberadaan posisi manusia sebagai penghuni di permukaannya. Pada tahap ini, siswa diajak untuk hadir secara utuh melalui rasa syukur atas tempat tinggal yang aman, sebelum guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara transparan agar siswa memahami arah eksplorasi mereka. Selanjutnya, siswa memasuki tahap literasi menggunakan media Satu Atap Seribu Kisah yang menyajikan materi lapisan-lapisan bumi dalam balutan narasi yang menarik. Proses membaca ini menjadi sangat Meaningful karena siswa tidak hanya menghafal nama lapisan seperti litosfer hingga inti bumi, tetapi memahami peran vital setiap lapisan tersebut dalam menjaga keseimbangan kehidupan manusia.

Suasana kelas bertransformasi menjadi sangat Enjoyful saat siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mengerjakan proyek kreatif pembuatan bola bumi 3D. Aktivitas fisik membentuk model bumi dari bahan-bahan praktis ini membangkitkan kegembiraan dan antusiasme, di mana siswa dapat memvisualisasikan struktur interior bumi yang sebelumnya abstrak menjadi objek nyata yang dapat disentuh. Setelah proyek selesai, siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang untuk memperdalam analisis mereka, kemudian mempresentasikannya di depan kelas secara bergantian. Proses presentasi ini melatih keberanian berkomunikasi secara Mindful, di mana setiap kelompok belajar menghargai hasil kerja keras rekan lainnya.

Kegiatan diakhiri dengan sesi simpulan dan refleksi bersama antara guru dan siswa untuk mengikat seluruh makna pembelajaran. Refleksi ini ditekankan pada aspek *Meaningful*, yaitu bagaimana pengetahuan tentang kerentanan lapisan bumi dapat menumbuhkan sikap peduli lingkungan pada diri siswa. Sebagai penutup, siswa melakukan evaluasi mandiri untuk mengukur sejauh mana pemahaman mendalam yang telah mereka capai selama proses belajar yang menyenangkan tersebut. Tabel hasil Observasi siklus 1 disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Siklus 1

No.	Aspek yang di amati	Persentase
1.	Penyampaian Pendapat	62%
2.	Interaksi dengan teman	65%
3.	Sikap saat pembelajaran	70%
4.	Pemahaman	68%
5.	Kreativitas	60%

Berdasarkan tabel 1 dapat terlihat apaian pada aspek Sikap saat Pembelajaran (70%) dan

Pemahaman (68%) mengindikasikan bahwa penggunaan media *Satu Atap Seribu Kisah* berhasil menstimulasi rasa ingin tahu siswa secara efektif. Dalam pembelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia, media ini mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup (*enjoyful*), sehingga siswa dapat mengikuti materi lapisan bumi dan unsur intrinsik fabel dengan fokus yang terjaga (*mindful*). Peningkatan pada pemahaman menunjukkan bahwa siswa tidak lagi terjebak pada hafalan dangkal, melainkan mulai menemukan nilai-nilai intrinsik yang bersifat *meaningful*. Hal ini terlihat ketika siswa mampu mengaitkan filosofi motif batik pada Seni atau pesan moral dalam cerita dengan konteks kehidupan nyata, yang membuktikan bahwa proses *deep learning* telah mulai berakar dalam pemikiran mereka.

Di sisi lain, perkembangan pada aspek Interaksi dengan Teman (65%), Penyampaian Pendapat (62%), dan Kreativitas (60%) mencerminkan fase transisi siswa dalam menguasai keterampilan sosial dan ekspresi diri. Meskipun kolaborasi dalam pengerjaan proyek bola bumi 3D dan pembuatan *headband* batik sudah mulai terbentuk, dinamika kelompok masih perlu diseimbangkan agar setiap siswa terlibat secara aktif dan setara. Dalam hal komunikasi naratif, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara di depan publik, walaupun artikulasi dan keruntutan idenya masih dalam tahap pengembangan. Sementara itu, aspek kreativitas yang berada pada angka 60% menandakan bahwa benih-benih inovasi telah muncul; siswa sudah mulai berani bereksperimen menggabungkan berbagai motif atau mengubah alur cerita, namun masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk menghasilkan karya yang benar-benar orisinal dan ekspresif pada siklus berikutnya. Tabel hasil Observasi siklus 2 disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Observasi Siklus 2

No.	Aspek yang di amati	Persentase
1.	Penyampaian Pendapat	85%
2.	Interaksi dengan teman	88%
3.	Sikap saat pembelajaran	92%
4.	Pemahaman	90%
5.	Kreativitas	86%

Capaian luar biasa pada Sikap saat Pembelajaran (92%) dan Pemahaman (90%) di Siklus 2 menandakan bahwa media *Satu Atap Seribu Kisah* telah berhasil menciptakan ekosistem belajar yang sepenuhnya matang. Dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak lagi sekadar menghafal struktur bumi, namun mampu menjelaskan secara mendalam (*meaningful*)

keterkaitan setiap lapisan bumi dengan fenomena alam yang mereka alami sehari-hari. Suasana kelas berkembang menjadi sangat *enjoyful* dan *mindful*, di mana pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa mampu menyerap pesan moral dan unsur intrinsik cerita dengan konsentrasi penuh, seolah-olah mereka ikut masuk ke dalam dunia fabel tersebut. Tingginya angka pemahaman ini membuktikan bahwa pendekatan *deep learning* telah berhasil mengantarkan siswa pada penguasaan materi yang substansial, bukan sekadar pengetahuan di permukaan.

Sementara itu, aspek Interaksi dengan Teman (88%), Kreativitas (86%), dan Penyampaian Pendapat (85%) menunjukkan bahwa keterampilan interpersonal dan keberanian berekspresi siswa telah mencapai puncaknya. Pada proyek Seni, kreativitas siswa melonjak tajam saat mereka secara berani menggabungkan berbagai motif batik nusantara menjadi *headband* yang artistik dan memiliki filosofi orisinal, menunjukkan bahwa mereka telah keluar dari zona meniru ke zona mencipta. Kolaborasi dalam pengerjaan tugas IPAS dan diskusi kelompok dalam Bahasa Indonesia berjalan dengan sangat dinamis namun tertib, di mana setiap siswa sudah mampu menyuarakan pendapatnya dengan lancar dan percaya diri tanpa rasa takut salah. Hasil ini mengonfirmasi bahwa seluruh aspek pembelajaran yang diamati telah melampaui standar ketuntasan dan membuktikan efektivitas media interaktif ini dalam membangun kompetensi kreativitas. Pencapaian siswa ketika melakukan musyawarah secara daring mereka tidak lagi ragu untuk saling memberikan komentar, menganalisis efektivitas tata tertib, serta menunjukkan kemandirian dalam menyikapi sebuah permasalahan melalui dialog yang solutif. Fenomena ini menjadi bukti nyata tercapainya kematangan komunikasi serta daya pikir kritis siswa secara holistik.

Berikut diagram perbandingan hasil Observasi siklus 1 dan 2.



Gambar 1 Hasil Observasi

Data hasil observasi menunjukkan lonjakan capaian yang signifikan pada seluruh indikator penilaian antara Siklus 1 dan Siklus 2. Peningkatan ini membuktikan bahwa sinergi antara pendekatan *Deep Learning* dengan media interaktif "Satu Atap Seribu Kisah" berhasil

mengoptimalkan potensi siswa secara holistik. Dalam aspek komunikasi, kemampuan interaksi siswa mengalami kenaikan dari rata-rata 65% menjadi 88%, yang dibarengi dengan penguatan aspek berbicara dari 62% ke 85%. Hal ini menandakan bahwa siswa mulai terbiasa melakukan pertukaran gagasan secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPAS. Selaras dengan itu, aspek kreativitas siswa juga meningkat tajam dari skor 61% menjadi 86%, yang tercermin dari inovasi siswa dalam menyusun proyek seni pada mata pelajaran Seni.

Keberhasilan integrasi lintas mata pelajaran ini didukung oleh tingginya antusiasme siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Melalui media interaktif tersebut, siswa merasa lebih leluasa mengeksplorasi ide tanpa merasa terbebani oleh materi yang kaku. Hal ini terkonfirmasi dari hasil wawancara dengan salah satu subjek penelitian yang mengungkapkan rasa antusiasnya:

"Aku senang sekali belajar seperti ini karena bisa aku juga dapat bebas mengungkapkan pendapat dan informasi apa saja yang aku dapatkan."(Siswa 1).

"Kegiatan ini mengasikkan bu, karena ceritanya tidak membosankan. Karakter setiap tokoh lucu-lucu."(Siswa 2)

"Kita seru-seruan tidak pelajaran bu, seperti main-main. Adakan lagi ya bu kegiatan seperti ini."(siswa 3)

"Ibu saya jadi tidak takut lagi berbicara di depan kelas, dan saya semangat dalam belajar karena tidak lagi membosankan tetapi menantang bagi saya, saya selalu menunggu besok mau buat apa lagi ya.(siswa 4)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa memberikan gambaran bahwa meningkatnya antusias siswa dalam belajar, keterlibatan, kolaborasi siswa, kepercayaan diri untuk melakukan presentasi di depan dan bertanya kepada guru atau siswa. Hal ini berbeda jauh dengan di awal observasi.

Pada aspek pembelajaran bahasa Indonesia dengan media Satu Atap Seribu Kisah, siswa menunjukkan kemampuan yang luar biasa dalam menulis kembali cerita tokoh fabel dengan mengintegrasikan seluruh unsur intrinsik secara harmonis dan mendalam. Melalui pendekatan *deep learning*, siswa tidak sekadar menyusun kalimat, tetapi mampu menghidupkan karakter tokoh melalui pendeskripsian watak yang kuat, membangun latar tempat dan suasana yang imajinatif, serta merangkaikan alur yang koheren. Keberhasilan ini terlihat pada cara siswa menyisipkan amanat atau pesan moral yang *meaningful* ke dalam jalinan cerita, yang membuktikan bahwa mereka telah memiliki kesadaran kritis (*mindful*) dalam memahami

keterkaitan antar unsur pembangun karya sastra tersebut.

Pembelajaran Seni melalui media Satu Atap Seribu Kisah, kreativitas siswa mengalami kemajuan yang signifikan yang dibuktikan dengan kemampuan mereka dalam menggabungkan berbagai motif batik nusantara ke dalam satu desain *headband* yang artistik dan unik. Proses penggabungan motif ini menunjukkan bahwa siswa tidak lagi sekadar meniru pola yang sudah ada, tetapi telah berani bereksperimen dalam memadukan estetika dari berbagai daerah, seperti menyatukan kelembutan motif Kawung dengan kedinamisan Megamendung. Keberhasilan menciptakan karya orisinal ini mencerminkan pencapaian aspek *enjoyful* dan *meaningful*, di mana siswa merasa bangga atas hasil karya mandirinya yang tidak hanya indah secara visual namun juga kaya akan nilai budaya.

Pembelajaran IPAS menggunakan media Satu Atap Seribu Kisah, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang mendalam dalam membedakan setiap lapisan bumi secara akurat dan detail. Melalui eksplorasi materi yang interaktif dan pembuatan proyek model 3D, siswa kini mampu mengidentifikasi karakteristik spesifik mulai dari kerak bumi sebagai tempat tinggal manusia, mantel bumi yang plastis, hingga perbedaan wujud antara inti bumi luar yang cair dan inti bumi dalam yang padat. Kemampuan ini membuktikan bahwa proses belajar telah berlangsung secara *meaningful*, di mana siswa tidak hanya sekadar menghafal nama-nama lapisan, tetapi benar-benar memahami struktur interior planet kita secara komprehensif melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Hasil wawancara dengan siswa memperkuat temuan observasi, di mana penggunaan media Satu Atap Seribu Kisah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap antusiasme dan daya serap anak dalam pembelajaran lintas mata pelajaran. Para siswa mengungkapkan bahwa integrasi narasi fabel pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pembuatan *headband* motif batik pada pembelajaran Sbdp dan musyawarah pada materi Pendidikan Pancasila dan fenomena lapisan bumi pada pembelajaran IPAS dalam satu wadah media Satu Atap Seribu Kisah membuat mereka lebih mudah memahami keterkaitan antarilmu secara holistik tanpa merasa jenuh. Dampak positif ini terlihat dari pengakuan siswa yang merasa lebih percaya diri dalam bercerita, lebih berani berinovasi dalam berkarya, serta memiliki kesadaran ekologis yang lebih tinggi, yang secara keseluruhan membuktikan bahwa media ini efektif menciptakan pengalaman belajar yang berbasis *mindful* (perhatian penuh), *enjoyful*

(menyenangkan) dan *meaningful* (bermakna) di berbagai disiplin ilmu sekaligus. Berikut ini tabel hasil observasi pertemuan 2.

Tabel 4 Hasil Observasi Pertemuan 2

No	Aspek yang diamati	Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus 2	
1	Penyampaian Pendapat	62%	85%	23%
2	Interaksi dengan teman	65%	88%	23%
3	Sikap saat pembelajaran	70%	92%	22%
4	Pemahaman	68%	90%	22%
5	Kreativitas	60%	86%	26%

Berdasarkan tabel 3 hasil Observasi pertemuan kedua, siswa penyampaian pendapat 85%. Pada aspek menyampaikan pendapat atau persentase terkait proyek yang dilakukan siswa sudah mampu percaya diri. Pertemuan kedua ini, meningkat 23% dari pertemuan 1, sedangkan untuk interaksi dengan teman/kolaborasi meningkat 23% dari 65% menjadi 88%.

Sikap saat Pembelajaran dan Pemahaman materi mengalami peningkatan sebesar 22% dengan pencapaian akhir yang sangat memuaskan, di mana sikap positif siswa menyentuh angka tertinggi sebesar **92%**. Angka-angka ini membuktikan bahwa pembelajaran telah bertransformasi menjadi pengalaman yang sepenuhnya *Mindful*, *Enjoyful*, dan *Meaningful*, yang pada akhirnya bermuara pada penguasaan konsep (*Deep Learning*) yang mendalam hingga mencapai 90%. Secara keseluruhan, konsistensi kenaikan di atas 20% pada setiap indikator menegaskan bahwa integrasi media lintas mapel ini berhasil meningkatkan performa akademik dan keterampilan sosial siswa secara holistik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sangat optimal.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah Penerapan pendekatan berbasis Deep Learning dengan media interaktif Satu Atap Seribu Kisah pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Seni, dan IPAS di kelas V SD Negeri Sidomukti dapat dilaksanakan dengan baik melalui empat tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi di jalankan dua tahap siklus belajar. Peningkatan komunikasi siswa terjadi signifikan setelah implementasi Deep Learning dengan media interaktif Satu atap seribu kisah dengan rata-rata skor 66,25 pada awal menjadi 88,75 pada siklus II yang berarti terjadi peningkatan 22,5 point. kreativitas mengalami lonjakan kenaikan

paling drastis sebesar 26%. Integrasi nilai-masing-masing aspek *Mindful*, *Enjoyful*, dan *Meaningful* dalam media ini berhasil mengubah pola belajar siswa dari sekadar menghafal menjadi pemahaman yang mendalam, yang pada akhirnya menumbuhkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, berkolaborasi secara solid, serta menghasilkan karya-karya orisinal yang kreatif.

Melihat dampak positif yang dihasilkan, disarankan bagi tenaga pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu (lintas mapel) agar beban materi terasa lebih ringan dan bermakna bagi siswa. Guru diharapkan dapat mempertahankan suasana belajar yang *mindful* dan *enjoyful* dengan memberikan ruang ekspresi yang lebih luas bagi siswa untuk berekspresi, sehingga peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri yang telah dicapai pada Siklus II dapat terjaga konsistensinya. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan fasilitas teknologi dan sumber daya yang memadai agar media berbasis narasi dan visual seperti "Satu Atap Seribu Kisah" dapat diterapkan secara lebih luas pada jenjang kelas lainnya.

Daftar Pustaka

- Alfian, D., Rokhman, F., Wagiran, W., & Hartono, H. (2025). Peran wayang dalam dongeng fabel sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97687>
- Alfia, S., Septika, H. D., & Suhartini, E. (2025). Pengembangan Media Fliribel (Flipbook Cerita Fabel) Berbasis Ekoliterasi Untuk Mewujudkan Sdgs 15:(Life On Land). *Jurnal Basataka (Jbt)*, 8(2), 1041-1055.
<https://doi.org/10.36277/basataka.v8i2.1019>
- Annisya, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis nilai karakter melalui media animasi fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888-7895.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>
- Badriah, S. (2023). *Implementasi metode bercerita dalam mengembangkan kosakata anak pada masa Pandemi Covid-19 di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon* [Skripsi/Disertasi, IAIN Syekh Nur Jati Cirebon].
<https://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/11274>
- Damayanti, I. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Saat Masa Pandemi Covid 19. *Pedagog. J. Pendidik. dan Pembelajaran*, 1(1), 6-10.
<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.75>

- Fahmi, A. A. (2021). *Efektivitas pendekatan somatic, auditory, visual dan intellectual dalam pemahaman isi fabel pada siswa kelas II MINU Hidayatul Muhtadiin Bumiayu Malang* [Masters thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. E-theses Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/32165/>
- Firmansyah, M. A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran the story board of animals materi fabel untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Ngadi* [Skripsi/Disertasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri].
<https://repository.unpkediri.ac.id/15422/>
- Hananik, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Ekspresif) Melalui Metode Bercerita, Media Gambar Seri, Dan Model Talking Stick. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 1-8.
<https://doi.org/10.20527/jikad.v3i1.7706>
- Harpiani, S., AM, M. I., Ampy, E. S., Setiawan, A., & Sridelia, P. (2025). Pengembangan media pembelajaran flash card digital sebagai upaya mengatasi problematika keterampilan berbahasa di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 553-565
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1012>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1-10.
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/alkamil/article/view/405/157>
- Khaira, A. U., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Efektivitas media pembelajaran Augmented Reality Assemblr Edu pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SD kelas V. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 144-155.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1241>
- Kintana, K., Harmi, H., & Ningtyas, A. R. (2024). *Implementasi pendekatan TPACK di SDN 72 Rejang Lebong dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II tahun 2023/2024* [Skripsi/Disertasi, IAIN Curup].
<http://etheses.iaincurup.ac.id/id/eprint/5801>
- Rahayu, F., & Alawiyah, T. (2024). Analisis Implementasi Metode Storytelling Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV Sdn I Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Ajaran 2023/2024. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 3(3), 187-199.
<https://doi.org/10.58218/literasi.v3i4.898>
- Qadry, I. K., Pangerang, W. A., Albaeduri, R., Anwar, S. A., Putri, W. D., Susilawati, U., ... & Ningsih, R. D. (2024). Peningkatan minat literasi melalui media pop up book bagi peserta didik kelas VI SD Inpres Maccini 1/I Makassar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 2092-2099.
<https://dmijournals.org/jai/article/view/1283>
- Septi, S. W., Fitriana, E., & Al Masjid, A. (2024, Agustus). Penerapan media flipbook untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2, 262-270.
https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/2483
- Tamara, F. (2024). *Meningkatkan kemampuan siswa menyimak cerita fabel berbantuan media wayang kartun melalui model paired storytelling (Survey di SDN 1 Muncangela tahun ajaran 2023-2024)* [Skripsi/Disertasi, Universitas Kuningan].
<https://rama.uniku.ac.id/id/eprint/1622/>