

PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL SEJARAH LOKAL BERBASIS *DEEP LEARNING* BAGI GURU MGMP SEJARAH KOTA PONTIANAK

Karel Juniardi¹, M. Syaifulloh², Emusti Rivashinta³, dan Miftahul Jannah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No 88 Kota
Pontianak Kalimantan Barat 78116

²e-mail ipulloh311@gmail.com

Submitted 04-12-2025

Accepted 11-04-2026

Published 27-04-2026

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan guru MGMP Sejarah Kota Pontianak dalam mengembangkan bahan ajar digital sejarah lokal yang inovatif, interaktif, dan sesuai perkembangan teknologi. Pemanfaatan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran sejarah juga belum optimal, sehingga materi sejarah lokal masih disajikan secara konvensional dan kurang mendorong keterlibatan aktif siswa. PKM ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital berbasis *deep learning* untuk memperkuat pembelajaran sejarah lokal. Kegiatan dilaksanakan melalui penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan agar guru memahami konsep *deep learning* serta mampu menerapkannya dalam pembelajaran yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru tentang teknologi adaptif, kemampuan merancang proyek sejarah lokal berbasis aksi nyata, serta penyusunan *e-book* yang lebih interaktif dan relevan. Program ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah lokal di sekolah menengah dan menjadi model inovasi pembelajaran berbasis AI yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *deep learning*, bahan ajar sejarah, sejarah lokal, pembelajaran digital, guru sejarah

Abstract

This Community Service Program (PKM) was motivated by the limitations faced by the teachers of the History Teachers' Association (MGMP Sejarah) of Pontianak City in developing innovative, interactive, and technology-appropriate digital teaching materials for local history. In addition, the utilization of a deep learning approach in history instruction has not been implemented optimally, resulting in local history materials still being delivered conventionally and failing to encourage active student engagement. This PKM aims to develop deep learning-based digital teaching materials to strengthen local history learning among the MGMP Sejarah teachers of Pontianak City. The activities were carried out through socialization, training, and mentoring so that teachers could understand the concept of deep learning and apply it in mindful, meaningful, and joyful learning. The results of the program indicate an improvement in teachers' understanding of adaptive technology, their ability to design real-action-based local history projects, and the development of more interactive and relevant e-books on local history teaching materials. This program is considered capable of enhancing the quality of local history learning in secondary schools and has the potential to serve as a sustainable model for AI-based learning innovation.

Keywords: deep learning, history teaching materials, local history, digital learning, history teachers.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di tingkat SMA memegang peran yang sangat penting dalam memperkuat identitas kebangsaan, membangun kesadaran historis, serta menumbuhkan rasa kecintaan peserta didik terhadap daerah asalnya. Sejarah bukan hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan tentang masa lalu, melainkan juga sebagai media pembentukan karakter, penanaman nilai kebangsaan, dan penghargaan terhadap kearifan lokal (Sakban & Sundawa, 2023).

Dalam konteks ini, pembelajaran sejarah seharusnya mampu membantu peserta didik memahami hubungan antara peristiwa masa lalu dengan realitas kekinian, serta menumbuhkan kesadaran bahwa sejarah daerah merupakan bagian integral dari sejarah nasional yang lebih luas. Namun, dalam praktiknya di lapangan, pelajaran sejarah masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup serius. Berbagai studi dan pengamatan langsung menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah cenderung rendah, metode pengajaran masih didominasi oleh ceramah satu arah, dan bahan ajar yang digunakan sebagian besar berupa teks naratif yang kurang menarik secara visual (Arinda et al., 2025; Khair & Hidayati, 2024).

Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami alur peristiwa, hubungan antarfakta, serta makna mendalam di balik peristiwa sejarah tersebut. Padahal, pembelajaran sejarah yang berkualitas seharusnya tidak berhenti pada hafalan fakta semata, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir historis dan berpikir kritis peserta didik (Syaifulloh et al., 2023).

Fenomena ini semakin terlihat kontras ketika dibandingkan dengan karakteristik generasi pelajar saat ini yang sangat akrab dengan berbagai teknologi digital. Mereka terbiasa dengan aplikasi interaktif, video menarik, dan konten visual yang dinamis, sementara bahan ajar sejarah di sekolah belum sepenuhnya mampu mengikuti kebutuhan dan gaya belajar mereka. Akibatnya, pembelajaran sejarah sering kali dianggap monoton dan kurang relevan dengan dunia yang mereka kenal sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa (Mahyuni et al., 2025.). Selain itu, bahan ajar digital yang interaktif juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa SMA karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan partisipatif (Andana & Yefterson, 2025; Syaifulloh & Fitriana, 2023).

Hasil diskusi awal melalui *Forum Group Discussion* (FGD) bersama Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kota Pontianak semakin memperkuat gambaran permasalahan tersebut. Guru-guru melaporkan bahwa siswa kurang antusias ketika mempelajari sejarah lokal Kalimantan Barat, seperti sejarah berdirinya Kesultanan Pontianak, perjuangan masyarakat Dayak, atau peran tokoh-tokoh lokal dalam masa revolusi kemerdekaan. Banyak siswa mengaku kesulitan membayangkan peristiwa tersebut karena minimnya media belajar yang dapat menghidupkan kembali konteks sejarah melalui gambar, video, atau simulasi sederhana.

Secara pedagogis, kebutuhan akan bahan ajar yang lebih baik ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb pada tahun 1984 (Akella, 2010). Menurut teori tersebut, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman konkret, melakukan refleksi, membangun konsep, dan mengaplikasikan pemahaman mereka dalam konteks nyata. Dalam pembelajaran sejarah lokal, pengalaman belajar tersebut dapat diwujudkan melalui bahan ajar digital yang menyajikan visualisasi situs sejarah, narasi tokoh lokal, aktivitas reflektif, serta proyek pembelajaran berbasis lingkungan sekitar.

Padaahal, Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup lebar antara tuntutan kurikulum dengan ketersediaan bahan ajar yang ada. Sebagian besar bahan ajar sejarah masih bersifat statis dan kurang mampu menyesuaikan dengan perbedaan gaya belajar serta tingkat pemahaman siswa. Pengembangan modul ajar berbasis inkuiri diketahui dapat meningkatkan literasi sejarah siswa karena mendorong mereka untuk mengeksplorasi sumber, menafsirkan informasi, dan menyusun pemahaman

historis secara lebih mandiri Pelattoang, M & Rembuk, J. L, 2025; Wijayanti et al., 2020).

Tim PKM Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Pontianak berupaya memberikan solusi konkret dengan mengembangkan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis *deep learning*. Inovasi ini diarahkan untuk membantu guru mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran sejarah lokal di sekolah serta mampu merancang dan mengembangkan bahan ajar digital yang adaptif, menarik, dan sesuai kurikulum. Selain itu, upaya penguatan sumber belajar berbasis budaya lokal juga sejalan dengan pengalaman pendampingan pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya di Kalimantan Barat sebagai sumber edukasi masyarakat.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif mitra dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan program, observasi, hingga refleksi hasil kegiatan (Khaerul et al., 2022). PAR dipilih karena sesuai dengan karakteristik pengabdian yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pemberdayaan mitra agar mampu mengenali kebutuhannya, merumuskan solusi, dan mengembangkan inovasi pembelajaran secara mandiri. Selain itu, PAR juga memungkinkan proses perubahan yang bersifat kolaboratif, kontekstual, dan berkelanjutan.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan bekerja sama dengan MGMP Sejarah Kota Pontianak pada rentang waktu 4 - 25 November 2025. Sebanyak 20 guru sejarah tingkat SMA yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kota Pontianak terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan ini. Fokus kegiatan diarahkan pada penguatan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis *deep learning* yang adaptif, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Secara operasional, pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) dalam kegiatan ini diwujudkan melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan melalui koordinasi administratif, penyampaian surat izin, diskusi awal, serta identifikasi kebutuhan mitra lewat komunikasi dan *Forum Group Discussion* (FGD) dengan MGMP Sejarah Kota Pontianak untuk memetakan kendala utama, terutama keterbatasan bahan ajar digital yang menarik dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah lokal. Tahap tindakan mencakup penyuluhan untuk memberikan pemahaman dasar tentang inovasi bahan ajar dan *deep learning*, pelatihan praktik penyusunan bahan ajar digital (pemilihan materi, konten, perangkat pendukung, dan integrasi fitur adaptif), serta pendampingan langsung agar guru mampu menghasilkan *prototipe* siap pakai. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati partisipasi dan perkembangan peserta, sementara tahap refleksi dan evaluasi dilaksanakan setelah pelatihan dan dilanjutkan satu bulan kemudian melalui angket (skala Likert dan pertanyaan terbuka), observasi, serta dokumentasi prototipe dan *e-book*. Hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana, dengan teknik pengumpulan data meliputi FGD, observasi, dokumentasi, dan angket, serta analisis data berupa persentase untuk mengukur tingkat ketercapaian program. Rangkaian tahapan pelaksanaan PKM berbasis PAR ini ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Tahapan Pelaksanaan PKM Berbasis PAR

Tahap PAR	Kegiatan	Uraian Kegiatan
Perencanaan	Koordinasi dan identifikasi kebutuhan mitra	Tim PKM melakukan koordinasi administratif, penyampaian surat izin, diskusi awal dengan MGMP Sejarah Kota Pontianak, serta mengidentifikasi permasalahan guru dalam pembelajaran sejarah lokal dan pengembangan bahan ajar digital
Tindakan	Penyuluhan	Penyampaian materi tentang pentingnya inovasi bahan ajar sejarah, urgensi pembelajaran digital, dan pemanfaatan <i>deep learning</i> dalam pengembangan bahan ajar adaptif
Tindakan	Pelatihan	Guru dilatih menyusun bahan ajar digital sejarah lokal melalui praktik langsung, mulai dari

Tahap PAR	Kegiatan	Uraian Kegiatan
		pemilihan materi, penyusunan konten, hingga penggunaan perangkat pendukung
Tindakan	Pendampingan	Tim mendampingi guru dalam menyempurnakan bahan ajar digital yang disusun agar sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran
Observasi	Pengamatan proses kegiatan	Tim mengamati partisipasi, antusiasme, keterampilan peserta, serta mendokumentasikan proses pelatihan dan hasil kerja peserta
Refleksi dan evaluasi	Angket dan umpan balik peserta	Evaluasi dilakukan setelah pelatihan dan satu bulan sesudah kegiatan untuk mengetahui pemahaman, keterampilan, dan implementasi hasil pelatihan di sekolah

HASIL & PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil kegiatan PKM dipaparkan berdasarkan tahapan pelaksanaan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi dan evaluasi. Penyajian hasil secara bertahap ini penting untuk menunjukkan keterkaitan antara proses pendampingan yang dilakukan dengan capaian yang diperoleh mitra (Khaerul et al., 2022).

a. Tahap Perencanaan

Tahap awal kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim PKM Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Pontianak dengan MGMP Sejarah Kota Pontianak, mencakup penyampaian maksud kegiatan, penentuan waktu dan lokasi, serta identifikasi kebutuhan mitra terkait pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis digital.

Berdasarkan hasil diskusi awal dan *Forum Group Discussion* (FGD), diperoleh temuan utama bahwa guru masih menghadapi beberapa kendala, yaitu (1) bahan ajar sejarah lokal yang sebagian besar masih berupa teks naratif dan presentasi sederhana sehingga kurang menarik minat siswa, (2) materi sejarah lokal Kalimantan Barat belum banyak dikembangkan secara kontekstual, visual, interaktif, dan adaptif, serta (3) siswa kurang antusias mempelajari topik seperti berdirinya Kesultanan Pontianak, peran Kesultanan Kadriyah, perjuangan

masyarakat Dayak, dan tokoh-tokoh lokal dalam masa revolusi. Dari identifikasi tersebut, berhasil disaring materi-materi prioritas untuk penyuluhan dan pelatihan, antara lain (a) pengenalan konsep *deep learning* dan pembelajaran adaptif dalam konteks sejarah, (b) teknik pengembangan bahan ajar digital interaktif (visualisasi, multimedia, dan kuis adaptif), (c) penyusunan konten sejarah lokal Pontianak dan Kalimantan Barat yang kontekstual (fokus pada Kesultanan Pontianak, warisan Melayu-Dayak, serta proyek berbasis lingkungan sekitar), dan (d) desain pembelajaran yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* dengan memanfaatkan teknologi digital. Temuan dan materi prioritas ini kemudian dijadikan dasar utama penyusunan materi penyuluhan dan pelatihan.

b. Tahap Tindakan I

Tahap berikutnya adalah penyuluhan yang bertujuan memberikan pemahaman konseptual kepada guru mengenai urgensi inovasi bahan ajar sejarah, pentingnya pemanfaatan teknologi digital, dan peluang penerapan *deep learning* dalam pembelajaran sejarah. Pada tahap ini, peserta dikenalkan pada konsep *deep learning*, pembelajaran adaptif, serta bagaimana teknologi tersebut dapat mendukung pembelajaran sejarah lokal yang lebih personal, interaktif, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Evaluasi terhadap pemahaman peserta dilakukan melalui observasi aktif selama sesi, catatan partisipasi, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas guru memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah, tidak hanya pada aspek teknis tetapi juga dikaitkan dengan pendekatan *mindful*, *meaningful*, and *joyful learning*. Melalui penyuluhan ini, guru terdorong untuk mengevaluasi kembali praktik pembelajaran konvensional yang dominan menggunakan metode ceramah, serta memahami pentingnya mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir historis dan kritis. Kegiatan penyuluhan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Kegiatan Penyuluhan Tentang Bahan Ajar Digital Dan *Deep Learning*

c. Tahap Tindakan II

Setelah memperoleh pemahaman dasar melalui penyuluhan, peserta mengikuti pelatihan penyusunan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis *deep learning*. Pelatihan ini dirancang sebagai kombinasi antara pemaparan materi dan praktik langsung (*hands-on*), bukan sekadar ceramah. Proses pelatihan dilakukan secara bertahap, meliputi pemaparan konsep dan contoh bahan ajar adaptif, praktik mandiri memilih materi sejarah lokal Pontianak/Kalimantan Barat, penyusunan struktur bahan ajar yang mencakup tujuan pembelajaran, narasi kontekstual, visualisasi, elemen interaktif, serta ide proyek siswa, dan penggunaan perangkat seperti PowerPoint, Canva, atau Google Slides untuk membuat prototipe.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyusun bahan ajar digital, termasuk narasi visual, multimedia, dan kuis interaktif dasar. Guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengembangkan materi sejarah lokal seperti berdirinya Kesultanan Pontianak, Keraton Kadriah, perjuangan masyarakat Dayak, dan tokoh-tokoh lokal. Proses ini membantu guru memahami pentingnya memadukan teknologi, pedagogi, dan konten sesuai kerangka TPACK Nugroho, M. et al., (2019) serta selaras dengan teori multimedia learning. Proses pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Pelatihan penyusunan bahan ajar digital sejarah lokal

d. Tahap Tindakan III

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan intensif bagi guru dalam menyempurnakan produk bahan ajar digital yang telah dibuat. Pada tahap ini, tim PKM membantu peserta memperbaiki struktur materi, menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan konten digital, serta menambahkan fitur interaktif seperti kuis, ilustrasi, dan rekomendasi proyek sejarah lokal. Pendampingan ini penting karena adopsi inovasi pendidikan memerlukan praktik langsung, umpan balik, dan dukungan berkelanjutan agar guru merasa percaya diri dalam menerapkan teknologi baru.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru berhasil menghasilkan prototipe bahan ajar digital yang kemudian dikembangkan menjadi *e-book* sejarah lokal. *E-book* ini memuat materi inti sejarah Pontianak dan Kalimantan Barat, ilustrasi pendukung, kuis adaptif, serta contoh kegiatan proyek siswa. Produk ini menjadi luaran utama kegiatan sekaligus berpotensi menjadi best practice pengembangan bahan ajar sejarah di sekolah lain, serta membantu siswa menghubungkan pengetahuan sejarah dengan realitas sosial-budaya sesuai pandangan (Creswell & Poth, 2018).

e. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan selama proses pelatihan dan pendampingan. Berdasarkan catatan lapangan dan dokumentasi kegiatan, guru menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dalam setiap sesi. Mereka aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman mengajar, serta saling memberikan umpan balik terhadap bahan ajar yang sedang dikembangkan. Keterlibatan aktif ini memperlihatkan bahwa guru tidak hanya menjadi penerima pelatihan, tetapi juga berperan sebagai subjek pengembangan inovasi, sesuai dengan prinsip PAR yang menempatkan mitra sebagai pelaku aktif dalam proses perubahan (Syaifulloh, 2016). Dalam perspektif difusi inovasi, partisipasi tinggi tersebut memperbesar peluang adopsi teknologi karena guru mengalami langsung manfaat, kemudahan, dan relevansinya terhadap kebutuhan pembelajaran. Proses observasi ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3 Observasi proses diskusi dan kolaborasi peserta

f. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan satu bulan setelah pelaksanaan kegiatan melalui penyebaran angket tindak lanjut kepada seluruh 20 peserta. Angket terdiri atas pernyataan tertutup dengan skala Likert (sangat setuju = 5, setuju = 4, cukup setuju = 3, kurang setuju = 2, tidak setuju = 1) dan beberapa pertanyaan terbuka. Instrumen mencakup tiga aspek utama: pemahaman konsep deep learning, keterampilan

menyusun bahan ajar digital, serta tingkat implementasi di sekolah. Data angket diolah secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase rata-rata skor per indikator. Hasil olah data angket menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kompetensi guru, sebagaimana disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Angket Evaluasi Tindak Lanjut Peserta PKM

No	Aspek Evaluasi	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Pemahaman konsep deep learning dan pembelajaran adaptif	4,65	93,0	Sangat Baik
2	Keterampilan menyusun bahan ajar digital sejarah lokal	4,40	88,0	Baik
3	Kemampuan merancang elemen interaktif (kuis adaptif, visualisasi, proyek)	4,35	87,0	Baik
4	Tingkat implementasi bahan ajar digital di sekolah masing-masing	4,10	82,0	Baik
5	Peningkatan keterlibatan siswa setelah menggunakan bahan ajar baru	4,50	90,0	Sangat Baik

Ket: Persentase dihitung dari skor maksimal 5 ($\text{Skor rata-rata} \div 5 \times 100\%$).

Mayoritas guru melaporkan bahwa siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi melalui visualisasi, kuis interaktif, serta proyek sejarah lokal. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas dan antusias terlibat dalam proyek seperti dokumentasi lisan tokoh masyarakat, pemetaan situs sejarah, dan pembuatan *vlog* edukasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas guru telah mengintegrasikan bahan ajar digital dan proyek sejarah lokal ke dalam pembelajaran di sekolah masing-masing. Temuan ini sejalan dengan Al Fadillah & Rafli Akbar, (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran adaptif meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa, serta mendukung penguatan berpikir historis dan kritis (Syaifulloh, 2016) melalui umpan balik cepat dari sistem digital (Hukom et al., 2025). Luaran utama kegiatan ini adalah *e-book* bahan ajar sejarah

lokal yang dapat dimodifikasi dan dikembangkan lebih lanjut oleh guru, sehingga mendukung keberlanjutan inovasi pembelajaran sejarah.

2. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pengembangan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis *deep learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik dan teknologi guru sejarah. Guru memperoleh pemahaman yang lebih kuat untuk mengembangkan bahan ajar yang kontekstual, adaptif, dan mendukung kebutuhan belajar peserta didik, sehingga pembelajaran sejarah tidak sekadar transfer informasi, tetapi menghasilkan pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna (Akella, 2010).

Dari sisi desain pembelajaran, integrasi teks, gambar, ilustrasi, kuis, dan aktivitas proyek dalam bahan ajar digital memperkuat efektivitas pembelajaran karena menggunakan saluran verbal dan visual secara terintegrasi. Pendekatan ini juga mendukung peningkatan motivasi dan atensi siswa, sebagaimana hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan dampak positif penggunaan media digital interaktif (Surbakti et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan media digital berperan memperkuat kemampuan berpikir historis siswa. Siswa tidak hanya menerima narasi, tetapi juga diajak menafsirkan bukti sejarah, memahami hubungan sebab-akibat, melihat perubahan dan keberlanjutan, serta menilai signifikansi peristiwa (Pelattoang, M. & Rembuk, J. L., 2025).

Penguatan sejarah lokal melalui *e-book* dan proyek sejarah lokal mempertegas peran sejarah sebagai sumber karakter, identitas, dan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan siswa (Syaifullah & Wibowo, 2017; Sadri, W. & Gede B. W. T, 2025). Pembelajaran yang berbasis peristiwa, tokoh, dan situs sejarah lokal membantu siswa mengembangkan rasa memiliki dan penghargaan terhadap warisan budaya daerah, sekaligus memperkuat kesadaran kebangsaan dan identitas lokal. Dari sisi adaptif pembelajaran, penggunaan sistem berbasis *deep learning* dalam pengembangan kuis dan evaluasi mendukung diferensiasi sesuai kebutuhan siswa (Al Fadillah & Rafli Akbar, 2024), selaras dengan prinsip *differentiated instruction* (Khair, M. & Hidayati, N.A., 2024).

Dari sisi kompetensi guru, kegiatan ini memperkuat keterpaduan *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK), sehingga guru mampu memadukan strategi pembelajaran dan teknologi secara efektif. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis *deep learning* memberikan solusi inovatif untuk memperkuat pembelajaran sejarah yang kontekstual, menarik, adaptif, serta mendukung penguatan berpikir historis dan pendidikan karakter (Arinda et al., 2025; Syaifulloh & Wibowo, 2014). Model pendampingan ini menunjukkan potensi keberlanjutan dan replikasi terhadap komunitas guru lain di Kota Pontianak maupun wilayah sekitarnya.

SIMPULAN

Kegiatan PKM bersama MGMP Sejarah Kota Pontianak berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis *deep learning*. Melalui penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan, guru mampu merancang bahan ajar yang lebih adaptif, interaktif, dan kontekstual, serta menghasilkan *prototipe e-book* sejarah lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Kegiatan ini juga memperkuat kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sejarah sehingga lebih *mindful, meaningful, dan joyful*, serta berpotensi meningkatkan minat belajar siswa dan penguatan identitas sejarah lokal di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PKM menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas PGRI Pontianak atas dukungan pendanaan, Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Pontianak atas dukungan akademik dan administratif, serta kepada MGMP Sejarah Kota Pontianak dan seluruh guru peserta yang telah berpartisipasi aktif dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akella, D. (2010). *Learning together: Kolb's experiential theory and its application*.
- Al Fadillah, Y., & Rafli Akbar, A. (2024). *Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital*. 01, 354–362.
- Andana, A., & Yefterson, R. B. (2025). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA*. 7(4).
- Arinda, F., Dasrimin, H., Arief Nugroho, F., Novita Punggeti, R., Djerubu, D., Zulaeha, O., Nurhuda, H., Haqiyah, A., Grashinta, A., Zuriah, N., Djasim Ilyas Paenrongi, Ak., Rhifky Wayahdi, M., Utami, H., Anjarwani, R., Marina, S., Wahyu Suryandi Adam, M., Nur Riyadi, D., & Kurnia Sari, R. (2025). *Pendidikan Karakter di Era Digital PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Creswell, J. W. ., & Poth, C. N. . (2018). *Qualitative inquiry & research design : choosing among five approaches*. SAGE.
- Hukom, J., Arab, P. B., Bahasa, F., & Sastra, D. (2025). Peran feedback digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 2, 45–50.
- Khaerul, K. U., Asisah, N., Muttaqin, Z., Anam, M. M., & Aziza, R. R. (2022). Peningkatan kualitas Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) melalui metode Participatory Action Research (PAR). *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 411–416. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i4.4259>
- Syaifulloh, M., Dediansyah, A., Wibowo, B., Januardi, A., & Irawani, F. (2024). *Pelatihan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru SMP 11 Sungai Kakap Kuburaya Kalimantan Barat*. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpp/index>
- M. Khair, & Noor Azmah Hidayati. (2024). Membangun minat siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam melalui strategi dan metode modul ajar yang kreatif. *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.278>
- Mahyuni, S., Arfah, F., Saputra, A., Nikmat, S., & Harahap, S. S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ranto Baek. *Jurnal MUDABBIR: Journal Research And Education Studies*, 5(2). <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Muhammadiyah Pelattoang, Mt., & Jamaluddin Lekong Rembuk, Mt. (2025). Enhancing Students' Understanding of Islamic History through Inquiry-

- Based Learning: A Study at MTs. Muhammadiyah Pelattoang. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(5), 2025.
- Munif Nugroho, A., Budi Waluyo, S., & Nur Cahyono, A. (2019). Kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari adversity quotient pada pembelajaran TPACK. PRISMA. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 40–45. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Sakban, A., & Sundawa, D. (2023). Character education : direction and priority for national character development in indonesia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(3), 794. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i3.7843>
- Surbakti, R., Chantrin, I., & Korespondensi, E. P. (2025). Pengaruh penggunaan media digital Interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3, 41–44.
- Syaifulloh, M., Wibowo, B., Benda, P., & Syaifulloh, M. (2016). Pemanfaatan benda cagar budaya sebagai potensi pariwisata dan ekonomi kreatif bagi masyarakat sekitar kota pontianak. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2, 222–233.
- Syaifulloh, M. (2016). Pendidikan transformtif dalam perspektif sejarah. *Jurnal Sosiohumaniora*, 2(1), 30–38.
- Syaifulloh, M., & Fitriana, D. (2023). *Sejarah menjawab tantangan: menggagas masa depan di era digital*. 15(1), 38–49.
- Syaifulloh, M., & Wibowo, B. (2014). Pemanfaatan laboratorium sejarah sebagai sumber belajar sejarah (studi kasus mahasiswa program studi pendidikan sejarah semester III STKIP PGRI Pontianak). In *Jurnal Pendidikan Sosial* (Vol. 1, Number 1).
- Syaifulloh, M., & Wibowo, B. (2017). Nilai-nilai edukatif dalam syair gulung sebagai upaya pendidikan kebencanaan berbasis komunitas pada masyarakat melayu di kabupaten ketapang kalimantan barat. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(1), 48–53. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Wayan Sadri, N., & Gede Bagus Wisnu Bayu Temaja, I. (2025). Local wisdom-based education in indonesian school. *The Eastasouth Journal of Learning and Educations*, 3(03), 226–236. <https://doi.org/10.58812/esle.v3i03>
- Wijayanti, R. D., Fajriyah², I., Faris, M., & Aziz, A. (2020). Title of article learning on history materials to improve critical thinking of grade XI student. *Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–5. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>