



# Sosialisasi *Deep Learning* dan Penerapannya dalam Implementasi Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru SDN Talun 05

Nourma Oktaviarini<sup>1,\*</sup>, Nugrananda Janattaka<sup>1</sup>, Nurna Listya Purnama Sari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

## Informasi Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Submit: 31 Juli 2025  
Revisi: 11 Agustus 2025  
Diterima: 24 Januari 2026  
Diterbitkan: 30 Februari 2026

## Kata Kunci

Kurikulum, *Deep Learning*, Sekolah Dasar, Implementasi Pembelajaran, Kompetensi Guru

## Correspondence

E-mail: [nourmaoktavia@gmail.com](mailto:nourmaoktavia@gmail.com)\*

## A B S T R A K

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru Sekolah Dasar mengenai kompetensi profesional dalam konteks implementasi Kurikulum *Deep Learning*. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2025 di SDN Talun 05, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar, dengan peserta sebanyak 12 guru SD. Metode pelaksanaan kegiatan berupa ceramah, diskusi kelompok, serta studi kasus berbasis praktik pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep kompetensi profesional, strategi pembelajaran mendalam (*deep learning*), serta keterkaitan keduanya dalam praktik kelas. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21.

## Abstract

*This community engagement activity was designed to enhance elementary school teachers' understanding of professional competence within the context of implementing the Deep Learning Curriculum. The program took place on July 14, 2025, at SDN Talun 05, located in Talun Subdistrict, Blitar Regency, and involved 12 participating teachers. The implementation methods included lectures, group discussions, and case-based learning drawn from classroom practices. The outcomes indicated that the teachers developed a stronger grasp of professional competence, deep learning strategies, and how these two aspects are interrelated in real classroom settings. Overall, the activity had a positive impact on the teachers' preparedness to address the challenges of 21st-century education.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dan penyempurnaan untuk menyesuaikan dengan tantangan zaman dan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks. Upaya tersebut salah satunya yaitu penerapan *deep learning*. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas lebih besar bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, serta untuk mendorong pengembangan kompetensi yang relevan dengan abad ke-21 [1]. *Deep Learning* hadir sebagai jawaban atas berbagai tantangan dalam sistem pendidikan tradisional yang seringkali terlalu kaku dan berfokus pada penguasaan materi secara teoretis [2]. Pendekatan yang berpusat pada guru dan kurangnya penekanan pada keterampilan praktis dan berpikir kritis telah menghambat pengembangan potensi siswa secara optimal. Selain itu, perubahan cepat dalam teknologi dan

tuntutan dunia kerja modern menuntut sistem pendidikan untuk lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik [3].

Dalam kerangka *Deep Learning*, inovasi model dan strategi pembelajaran menjadi fokus utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna [4]. Berdasarkan analisis data penelitian terkait inovasi model dan strategi pembelajaran dalam *deep learning* terdapat beberapa model dan strategi yang banyak digunakan dalam implementasi pembelajaran. Model pembelajaran campuran (*blended learning*), kelas terbalik (*flipped classroom*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) diperkenalkan untuk memberikan variasi dalam metode pengajaran [5]. Strategi-strategi inovatif dalam pendidikan juga mencakup integrasi teknologi-teknologi baru seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan gamifikasi. Teknologi-teknologi ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menyediakan simulasi interaktif, umpan balik yang dipersonalisasi, dan lingkungan imersif yang memenuhi beragam gaya belajar [6]. Dengan memanfaatkan alat-alat ini secara efektif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis yang menarik minat siswa dan mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pemahaman konsep-konsep kompleks.

Penerapan *deep learning* di tingkat sekolah dasar, dapat memberikan dampak signifikan, terutama dalam mengembangkan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada pemahaman yang mendalam. Pendidikan di sekolah dasar juga memiliki peranan sangat penting dalam membentuk fondasi keterampilan dan pengetahuan siswa [7]. Namun, tantangan yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi ajar semakin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang semakin beragam [8]. Pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan metode konvensional sering kali kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam menghadapi generasi yang sudah akrab dengan teknologi [9]. Penerapan *deep learning* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa [10].

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa pemahaman guru SD di SDN Talun 05 mengenai *deep learning* dalam konteks kurikulum masih terbatas. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini menjadi penting untuk membuka wawasan dan membekali guru dengan pemahaman konseptual maupun praktis terkait kompetensi profesional dalam kerangka Kurikulum *Deep Learning*.

Pendekatan pembelajaran yang berbasis pada *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* semakin mendapat perhatian sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Mindful learning* menekankan pada kesadaran penuh dalam proses belajar, yang membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih terbuka terhadap pengalaman belajar [11]. *Meaningful learning* berfokus pada pemahaman yang lebih dalam tentang materi, di mana siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna [12]. Sementara itu, *joyful learning* berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat merasakan kegembiraan dan semangat dalam setiap proses pembelajaran [13]. Namun, meskipun *deep learning* memiliki potensi besar, banyak guru sekolah dasar yang masih belum sepenuhnya memahami dan memanfaatkan teknologi ini dalam proses pembelajaran mereka. Pemanfaatan teknologi masih tergolong minim bagi guru SD, terutama karena keterbatasan pemahaman dan akses bagi para guru [14]. Mayoritas guru yang masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran [11]. Keterbatasan pelatihan, kurangnya sumber daya, serta keterbatasan literasi digital menjadi kendala utama dalam penerapan kecerdasan buatan di sekolah dasar [15]. Teknologi *deep learning* dapat digunakan dalam berbagai aspek pembelajaran di sekolah dasar, seperti penyesuaian kurikulum secara adaptif, pengenalan pola belajar siswa, serta pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga menarik bagi siswa [4]. *Deep learning* memberikan peluang terhadap

siswa memahami secara mendalam materi pembelajaran [16]. Setiap siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. *Deep learning* memberikan peluang dalam merevolusi rekayasa perangkat lunak sehingga dapat membantu penelitian di masa mendatang mendorong batas rekayasa perangkat lunak secara lebih teratur [17].

Teknologi *deep learning* dapat digunakan dalam berbagai aspek pembelajaran di sekolah dasar, seperti penyesuaian kurikulum secara adaptif, pengenalan pola belajar siswa, serta pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga menarik bagi siswa [10]. *Deep learning* memberikan peluang terhadap siswa memahami secara mendalam materi pembelajaran. Setiap siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif [11]. *Deep learning* memberikan peluang dalam merevolusi rekayasa perangkat lunak sehingga dapat membantu penelitian di masa mendatang mendorong batas rekayasa perangkat lunak secara lebih teratur [15].

Berdasarkan pengamatan di beberapa sekolah mitra, 65% guru sekolah dasar masih mengalami kesulitan menggunakan pembelajaran, dan siswa harus berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang mandiri. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode pengajaran tradisional yang berfokus pada ingatan untuk menghindari mendorong siswa untuk memperdalam pemahaman mereka.

## 2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan di SDN Talun 05, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar, pada tanggal 14 Juli 2025. Peserta kegiatan berjumlah 12 guru yang berasal dari berbagai jenjang kelas di sekolah tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif edukatif, yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran orang dewasa.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari: 1) Ceramah interaktif mengenai konsep kompetensi profesional guru SD berdasarkan regulasi nasional dan literatur akademik. 2) Pengenalan konsep Kurikulum *Deep Learning* dan penerapannya dalam pembelajaran SD, termasuk prinsip-prinsip pedagogi baru (*new pedagogies*). 3) Diskusi kelompok untuk menyusun rancangan pembelajaran berbasis *deep learning* yang relevan dengan mata pelajaran di SD. 4) Refleksi dan evaluasi pemahaman melalui kuis formatif dan umpan balik terbuka.

Instrumen evaluasi berupa kuesioner berbasis skala Likert dan pertanyaan terbuka digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman guru serta mengidentifikasi kebutuhan pelatihan lanjutan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan sosialisasi menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta. Sebagian besar guru mengaku baru pertama kali mendengar istilah "*deep learning*" dalam konteks kurikulum, meskipun mereka telah menerapkan pendekatan serupa secara intuitif. Setelah sesi pemaparan dan diskusi, para guru menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap empat kompetensi dasar guru dan bagaimana prinsip pembelajaran mendalam dapat diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran harian. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

### 3.1. Tahap Persiapan

Tahapan ini dimulai dua minggu sebelum hari pelaksanaan, dengan aktivitas utama meliputi: a) Koordinasi awal dengan pihak sekolah dimana Peneliti melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah dan koordinator kurikulum SDN Talun 05 untuk menjelaskan tujuan, waktu, dan kebutuhan teknis kegiatan, b) Penyusunan modul dan materi, Tim pengabdian menyusun modul sosialisasi sepanjang 20 halaman berisi pembahasan teoritis dan praktis seputar kompetensi profesional dan konsep *deep learning*. Modul ini disiapkan dalam format cetak dan PDF, c) Pengembangan instrumen evaluasi: Dibuat dua jenis instrumen, yaitu *pre-test* dan *post-test* (masing-masing 10 soal pilihan ganda), serta kuesioner skala Likert untuk menilai kepuasan dan efektivitas kegiatan, d) Persiapan

logistik: Termasuk pemesanan ruang kelas, penyediaan LCD proyektor, konsumsi ringan, dan pencetakan sertifikat partisipasi. Penyusunan modul sosialisasi, koordinasi dengan pihak sekolah, penyiapan media presentasi dan instrumen evaluasi.

### 3.2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini dilakukan secara langsung pada tanggal 14 Juli 2025 mulai pukul 08.00 hingga 13.00 WIB dengan rincian kegiatan sebagai berikut: Pembukaan kegiatan: Kegiatan dibuka oleh Kepala SDN Talun 05, dilanjutkan sambutan dari narasumber utama. Penyampaian materi, Materi disampaikan oleh dua narasumber dengan pendekatan presentasi partisipatif. Materi mencakup kompetensi profesional guru dan integrasi prinsip pembelajaran mendalam.



Gambar 1. Penyampaian materi

Diskusi kelompok dimana Guru dibagi menjadi tiga kelompok. Masing-masing kelompok membahas studi kasus dan menyusun satu contoh RPP berbasis *deep learning*. Tahap selanjutnya yaitu Bimbingan teknis selama proses penyusunan, tim pengabdian mendampingi tiap kelompok untuk memberikan arahan pedagogis dan koreksi terhadap struktur RPP. Kegiatan dibuka secara resmi oleh kepala sekolah, dilanjutkan dengan penyampaian materi inti oleh narasumber, diskusi kelompok terfokus, dan simulasi penyusunan RPP berbasis *deep learning*.



Gambar 2. Pembagian kelompok tim guru dan proses penyusunan rpp *deep learning*

### 3.3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk: a) Evaluasi kognitif: *Pre-test* dan *post-test* diberikan kepada peserta untuk mengukur peningkatan pengetahuan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 27% dari awal ke akhir kegiatan, b) Evaluasi afektif dan proses: Melalui kuesioner dan diskusi terbuka, 91% guru menyatakan kegiatan relevan dengan kebutuhan mereka dan 83% menyatakan siap mengaplikasikan pendekatan *deep learning* dalam kelas, c) Rencana tindak lanjut: Disepakati pembentukan grup WhatsApp sebagai forum lanjutan antar guru untuk berbagi RPP dan praktik baik. Selain itu, pihak sekolah mengusulkan pelatihan lanjutan tematik secara berkala. Dilakukan refleksi bersama, pengisian kuesioner evaluasi, serta diskusi mengenai peluang pelatihan lanjutan dan pembentukan komunitas belajar guru. Struktur kegiatan sosialisasi dirancang dalam format sesi sebagai berikut:

1. Sesi 1 yaitu: Pengantar dan pentingnya kompetensi profesional guru dalam konteks Kurikulum Merdeka. Pada sesi ini, narasumber menyampaikan pemahaman awal tentang empat kompetensi inti guru, dengan penekanan pada kompetensi profesional. Peserta diajak

mengevaluasi peran kompetensi profesional dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan menyikapi tuntutan zaman, termasuk urgensi transformasi kurikulum.

2. Sesi 2 yaitu Konsep dasar Kurikulum *Deep Learning* dan implementasinya dalam pembelajaran dasar. Narasumber memaparkan prinsip-prinsip utama dari pedagogi pembelajaran mendalam, seperti pembelajaran kolaboratif, pemecahan masalah, dan refleksi kritis. Disampaikan pula contoh strategi pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi dan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata.
3. Sesi 3 yaitu Lokakarya penyusunan skenario pembelajaran kontekstual berbasis *deep learning*. Peserta dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan studi kasus kontekstual sesuai jenjang kelas mereka. Setiap kelompok menyusun skenario pembelajaran berbasis proyek atau pemecahan masalah yang memuat elemen keterampilan abad 21, literasi digital, dan evaluasi formatif berbasis refleksi siswa.
4. Sesi 4 yaitu Presentasi hasil kelompok dan diskusi reflektif. Setiap kelompok mempresentasikan rancangan pembelajaran mereka, lalu menerima umpan balik dari narasumber dan peserta lain. Sesi ini ditutup dengan refleksi terbuka mengenai tantangan implementasi pembelajaran mendalam di kelas nyata serta komitmen pribadi guru untuk melakukan inovasi berkelanjutan.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 91% peserta merasa lebih siap mengembangkan pembelajaran kontekstual, dan 83% menyatakan tertarik untuk mengikuti pelatihan lanjutan terkait kurikulum berbasis kompetensi dan pembelajaran mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan Fullan & Langworthy (2014), yang menekankan pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan agar guru mampu mengimplementasikan pedagogi baru secara efektif.

Guru juga diberikan tantangan untuk menyusun skenario pembelajaran sederhana menggunakan pendekatan *deep learning*. Hasil diskusi menunjukkan bahwa guru mulai mampu mengintegrasikan unsur kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi dalam RPP mereka. Salah satu kelompok bahkan berhasil mengembangkan proyek sederhana berbasis lingkungan lokal sebagai media belajar siswa.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi ini berhasil meningkatkan pemahaman guru SD mengenai kompetensi profesional dan keterkaitannya dengan penerapan Kurikulum *Deep Learning*. Para peserta menunjukkan perubahan persepsi dan peningkatan motivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran mendalam di kelas. Kegiatan ini juga mendorong pentingnya pembinaan lanjutan bagi guru melalui komunitas belajar, pelatihan digital, serta refleksi praktik pembelajaran. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala dengan cakupan yang lebih luas, serta ditindaklanjuti dengan pelatihan praktik berbasis kebutuhan nyata di kelas. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengukur efektivitas implementasi *deep learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### Daftar Pustaka

- [1] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2003.
- [2] L. Approach, "Strategies to develop students' learning interest through a *deep learning* approach," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, vol. 4, pp. 8-16, 2025.
- [3] I. K. S. Adnyana, "Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan *Deep Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Retorika*, vol. 5, no. 1, pp. 1-14, 2024.
- [4] S. M. Nabila and M. Septiani, "Pendekatan *Deep Learning* untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar," *TOFEDU: The Future of Education Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 9-20, 2025.

- [5] S. Alwi, "Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran," *ITQAN J. Ilmu-Ilu Kependidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 145–167, 2017.
- [6] S. Utari, R. Ningrum, I. P. Leksono, and U. Rohman, "Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains Model Addie di Taman Kanak-Kanak," vol. 07, no. September, pp. 958–968, 2022.
- [7] V. L. Ngongo, T. Hidayat, and Wijayanto, "Pendidikan di Era Digital," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pasca Sarj. Univ. PGRI Palembang*, vol. 2, pp. 999–1015, 2019.
- [8] A. S. Pratiwi and T. Musfiroh, "Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama," *LingTera*, vol. 1, no. 2, p. 123, 2014, doi: 10.21831/lt.v1i2.2590.
- [9] L. Aguiar-castillo, A. Clavijo-rodriguez, L. Hern, P. De Saa-p, and P. Rafael, "Sport & Tourism Education Gamification and *deep learning* approaches in higher education," no. xxxx, 2020, doi: 10.1016/j.jhlste.2020.100290.
- [10] A. Makassar, R. Naskahditerima, M. Learning, M. Learning, and J. Learning, "Pendekatan Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*: Mindful Learning, Meaningful Learning, Dan Joyful Learning," vol. 2, no. 1, pp. 45–57, 2025.
- [11] A. W. Sari et al., "Implementasi *Deep Learning*: Suatu Inovasi Pendidikan," vol. 13, no. 01, 2025.
- [12] M. Feri, N. Ismiati, W. R. Al-nur, and F. N. Akbar, "Implementing *Deep Learning* Approaches in Primary Education: A Literature Review," vol. 37, no. 1, pp. 178–194, 2025, doi: 10.23917/varidika.v37i2.12151.
- [13] E. Sarah, "Approach to learning process: superficial learning and *deep learning* at students," vol. 76, pp. 346–350, 2013, doi: 10.1016/j.sbspro.2013.04.125.
- [14] S. Ahmad, Z. Zen, and A. Kiswanto, "Pelatihan Pembelajaran Matematika Berbasis *Deep Learning* dan Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar," vol. 5, pp. 1138–1146, 2025.
- [15] M. Zainil, A. K. Kenedi, and D. Stivani, "Pelatihan Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis STEAM untuk Guru Sekolah Dasar," vol. 5, pp. 1278–1287, 2025.
- [16] A. H. Assidiqi et al., "Implementasi Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) Di Sekolah Dasar Sebagai Penguatan," vol. 02, 2026.
- [17] M. D. Haq and N. T. Prasetyo, "*Deep Learning* sebagai Pendekatan Transformasional dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Literatur," vol. 8, no. 3, pp. 1826–1842, 2025.