

## **Sosialisasi Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Pendekatan *Deep Learning* di SMA Swasta Nurul Ilmi Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2024-2025**

**Elnila Caniago<sup>\*)</sup>, Fita Delia Gultom<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan, Indonesia

EMAIL: [caniagoeelnila@gmail.com](mailto:caniagoeelnila@gmail.com) [fitadeliagultom@gmail.com](mailto:fitadeliagultom@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Developing learning requires innovative development, particularly in implementing interactive learning. Teachers need new innovations to advance learning in line with the demands of developments in the world of education, which direct learning that is more relevant to curriculum changes. The curriculum program shares the same goal as teachers and schools: to promote more active and creative learning. The curriculum program transitions from one curriculum to a new one, providing a new learning change in teachers' teaching methods in the classroom. The curriculum program with deep learning provides teachers with a perspective not only on teaching but also on providing active and enjoyable learning, with a change from the previous program. Teachers are given the freedom to find creative ideas in developing learning, with several solutions, one of which is the inclusion of games in learning. The community service outreach program conducted at Nurul Ilmi Private High School, Padangsidempuan, can assist teachers and students in developing interactive learning through learning games in the 2025-2026 academic year.*

**Keywords :** *deep learning curriculum, learning games, Nurul Ilmi High School.*

### **ABSTRAK**

Dalam mengembangkan pembelajaran diperlukan inovatif pengembangan dalam pembelajaran terutama dalam melaksanakan pembelajaran interaktif. Guru memerlukan inovasi yang baru dalam memajukan pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan dunia pendidikan yang mengarahkan pembelajaran yang lebih relevan terhadap perubahan kurikulum. Kurikulum di program dengan tujuan yang sama dengan guru dan sekolah yaitu memajukan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif. Program kurikulum melakukan perubahan dari satu kurikulum ke kurikulum yang baru memberikan satu perubahan pembelajaran yang baru dalam metode mengajar guru di dalam kelas. Program kurikulum dengan Deep learning memberikan satu pandangan bagi guru bukan hanya mengajar saja akan tetapi memberikan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan perubahan program dari sebelum nya. Guru diberikan kebebasan dalam menemukan ide kreatif dalam mengembangkan pembelajaran dengan beberapa solusi salah satunya dengan menghadirkan games dalam pembelajaran. Sosialisasi pengabdian Masyarakat yang dilakukan di SMA Swasta Nurul Ilmi Padangsidempuan dapat memberikan bantuan kepada guru dan siswa dalam mengembangkan pembelajaran interaktif melalui games pembelajaran pada Tahun pembelajaran 2025-2026.

**Kata kunci :** *kurikulum deep learning, Games pembelajaran, SMA Nurul ilmi.*

## I. PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan era perubahan dalam dunia pendidikan yang akan dikembangkan dari tahun ke tahun. Seiring bertambahnya usia pendidikan di Indonesia maka dapat menambahkan kemajuan dalam perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi yang digunakan dalam kemajuan pendidikan. Perubahan yang terjadi dapat memajukan perkembangan kemajuan pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran interaktif. (Mutmainnah, 2025)

Selain itu, Perubahan dalam metode mengajar juga dibutuhkan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, aktif dan kreatif. (Ackmad, 2021)

Pembelajaran di arahkan dalam pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada siswa untuk memberikan potensi yang dimilikinya dalam kemajuan pembelajarannya, Salah satu yang dikembangkan misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dapat memiliki kompetensi dalam pengembangan menulis dan berbicara. Pembelajaran *Deep learning* dapat memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan serta dapat memecahkan permasalahan pembelajarannya sendiri.

Kurikulum pembelajaran *deep learning* memiliki dua makna utama: dalam teknologi,

ini adalah cabang machine learning yang menggunakan jaringan saraf tiruan (ANN) untuk belajar dari data seperti otak manusia (pengenalan wajah, suara). Sementara dalam pendidikan (konsep baru dari Kemendikbudristek), ini adalah pendekatan pedagogis untuk pemahaman konsep yang mendalam dan bermakna melalui suasana mindful (sadar), meaningful (bermakna), dan joyful (menyenangkan), yang melibatkan olah pikir, hati, rasa, dan raga secara holistik. Francis (Wahono, 2020)

Pembelajaran Interaktif dalam kurikulum Deep learning dapat memberikan suasana pembelajaran dengan perubahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa di zaman sekarang. Pembelajaran dengan mengaitkan kondisi kehidupan sehari-hari siswa (sadar) serta dengan pembelajaran yang lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa serta menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pembelajaran interaktif yang dapat mengaktifkan pembelajaran siswa. (Nugraha, 2022)

## II. METODE

Dalam pengembangan pengabdian Metode pengabdian diperlukan dalam mengembangkan pengabdian melalui metode yang akan mengarahkan pengabdian yang lebih baik (Sani, 2021)

Metode yang digunakan dapat memberikan arahan dalam melakukan pengabdian lapangan. Metode dilaksanakan melalui

beberapa tahapan yang menjadikan pengabdian lebih terarah dan menjadikan pengabdian yang dilaksanakan menghasilkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam melakukan sosialisasi pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA Swasta Nurul Ilmi melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

#### **a. Tahap 1 Survey**

SMA Swasta Nurul Ilmi Padangsidempuan merupakan sekolah SMA Terpadu yang terletak di Padangmatinggi kecamatan silandit. Tahapan yang pertama dilakukan dalam melakukan pengabdian melalui survey langsung ke sekolah tujuan pengabdian yaitu SMA Swasta Nurul Ilmi Padangsidempuan. Beberapa tahapan yang dilakukan melalui beberapa wawancara kepada siswa dan guru serta kepala sekolah dengan melihat kondisi pembelajaran serta hasil yang di temukan dilapangan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil yang diperoleh melalui wawancara memberikan arahan terhadap perkembangan yang akan akan dijadikan ajuan terhadap pengabdian serta judul pembehasan yang akan dilaksanakan di lapangan.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Tahap kedua dalam pengabdian yang dilakukan dalam pengabdian ini terlebih dahulu mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

1. Mempersiapkan surat izin pengabdian di Kampus FKIP UGN Padangsidempuan dengann surat izin dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan , sebelum melaksanakan pengabdian di lapangan
2. Materi sosialisasi harus dipersiapkan sebelum melaksanakan pengabdian dalam masyarakat. Tujuan nya adalah agar ketika dalam pengadiaan yang dilakukan lebih terarah.
3. Setelah pemberian materi yang sesuai dengan judul pengabdian, maka haal lain yang dilakukan adalah pemberian penghargaan, games serta kuiz dalam merangsang keadaan pengabdian yang jauh dari kata membosankan dan kejenuhan.
4. Setelah selesai dilaksanakannya sosialisasi pengabdian maka tahapan berikutnya adalah dengan membuat laporan pengabdian
5. Tahapan yang terakhir setelah selesai laporan adalah publikasi atau jurnal pengabdian.

Dalam pengemabangan pengabdian yang akan dilaksanakan terutama harus di Sasaran utama dalam pelaksanaan sosialisasi yang dilakukan di SMA Nurul Ilmi Padangsidempuan yang dijadikan sebagai tujuan pengabdian terutama guru yang megajar di sekolah tersebut. Pengabdian dengan sosialisasi diarahkan dalam mengmbangkan pembelajaran interaktif melaui kurikulum deep learning yang telah dilaksanakan di dalam sekolah. Pembelajaran menyenangkan melalui games pembelajaran diharapkan memberikan ide kreatif bagi guru dalam

memajukan kreatifitas dan inovasi dalam mengembangkan cara mengajar di dalam kelas. (Mursid, M.Ag .2020)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan sosialisasi pengabdian di dalam sekolah adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan computer atau laptop
2. Guru mendengarkan langkah-langkah pembelajaran interaktif melalui games pembelajaran.
3. Guru belajar menggunakan laptop dalam pembuatan games pembelajaran
4. Guru berbagi pendapat dan ide yang lain dalam mengembangkan media interaktif yang lain dalam pembelajaran
5. Tahapan kelima yaitu memasukan soundtrack pada video yang akan kita gunakan.
6. Tahapan terakhir yaitu guru melakukan presentase terhadap hasil games pembelajaran yang telah

dibuat di depan dan mengarahkan guru dalam pembuatan games pembelajaran

7. Penilaian sebagai hasil yang baik dalam pembuatan games pembelajaran.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisai yang telah dilaksanakan di SMA Nurul ilmi dapat memberikan hasil yang lebih baik daripada sebelumnya. Hal dapat dilihat dari hasil sosialisai yang dilihat setelah dilaksankan. Guru memberikan praktek pembelajaran interaktif dengan games di depan kelas dengan semangat dan motivasi yang banyak dengan tujuan agar adanya perubahan pembelajaran yang akan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik lagi. Banyak saran yang telah diterima nara sumber seperti pengabdian yang dinantikan selanjutnya dengan penggunaan dan judul sosialisai pembelajaran dan mengajar yang lain yang dapat mengembangkan pembelajaran.

Pembelajaran melalui kurikulum deep learning ,e,berikan arah positif dalam perkembangan mengajar guru. Siswa di arahkan dalam pembelajaran yang nyata dan bermakna serta dengan pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya. Dalam sosialisai yang dilakukan dapat dilihat melalui gambar-gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian

### **a. Pembahasan**

Pengabdian Kepada masyarakat merupakan Tri Dharma Dosen yang dilakukan di dalam masyarakat atau sekolah. Pengabdian yang dilaksanakan sebagai Tri dharma diharapkan dapat memberikan nilai positif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Pengabdian dengan melakukan sosialisasi dapat memberikan ide kreatif dalam kemajuan pembelajaran siswa dan perkembangan guru dalam kemajuan inovasi dan menggali kreatifitas dalam menghadirkan pembelajaran interaktif dengan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Nara sumber sebagai dosen yang mampu mata kuliah pendidikan menjadikan nara sumber yang siap dalam memajukan dunia pendidikan melalui kegiatan sosialisasi di sekolah-sekolah melalui guru dan juga siswa. Hal ini dapat dilihat dari profil dosen sebagai nara sumber yang telah menjadi dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan.

Sosialisasi yang dilakukan di sekolah sebagai Tri dharma

diharapkan dapat memajukan dunia pendidikan dan menggali potensi guru dalam pendidikan. Guru bukan hanya mengajar akan tetapi harus dapat melaju lebih cepat dalam era globalisasi dengan zaman perubahan pembelajaran yang harus di ikuti serta dilaksanakan lebih maju dari sebelumnya. Sosialisasi dengan mengembangkan ide kreatif dapat memberikan salah satu pemecahan permasalahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menuntaskan kebosanan siswa dalam belajar.

### **IV. KESIMPULAN**

Perkembangan kurikulum dapat menjadikan kemajuan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Dalam era globalisasi guru tidak harus berdiam diri dalam menghadapi kemajuan dan perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satu pengembangan yang dilakukan melalui perubahan kurikulum yang akan dijadikan solusi dalam pemecahan permasalahan pembelajaran. Salah satunya melalui pembelajaran interaktif yaitu melalui kurikulum deep learning yang sedang dilaksanakan di dalam sekolah sekarang ini. Terdapat tiga konsep yang dijadikan menjadi pembelajaran mendalam dan bermakna yaitu suasana mindful (sadar), meaningful (bermakna), dan joyful (menyenangkan), yang melibatkan olah pikir, hati, rasa, dan raga secara holistik. Dengan perubahan yang terjadi pada konsep kurikulum maka pengabdian

dilakukan dengan tujuan perubahan pembelajaran yang lebih signifikan dan

memejukkan mutu pendidikan.

## REFERENSI

- Akhmad Azzet. 2021. *Pendidikan Yang Membebaskan*. Bandung. Arruz Media.
- Adriana. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Deep Learning Bagi Siswa Inklusi di Pendidikan. Bandung: Arruz Media
- Francis Wahono, 2020. *Pendidikan yang Memerdekakan* . Bandung. Cinde Books.
- Hasbullah. 2019. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Edisi Revisi)* Jakarta. Rajagrafindo Persada
- Moh. Zaiful Rasyid. 2019 .*Belajar Di luar Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Nugraha, M. T., & Hasanah, 2022. A. (n.d.). Membentuk Karakter melalui deeplearning. Jakarta: Bumi Aksara
- Mursid, M. Ag .2020.*Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Putri, R. 2024 *Inovasi Pendidikan melaui penggunaan Model Deep Learning di Indonesia*. Bandung: Cinde Books
- Sani. 2022. *Strategi Dalam Mengajar*. Jakarta. Rajagrafindo Persada