

WORKSHOP PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SMP UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI *DEEP LEARNING*

Santy Setiawati^{1*}, Ghea Chandra Surawan², Hanifah Zakiya³, Ni Putu Rahma Agustina⁴,
Annisa Meristin⁴

¹Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Lampung

²Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP, Universitas Lampung

³Program Studi Pendidikan Fisika FKIP, Universitas Lampung

⁴Program Studi Pendidikan Kimia FKIP, Universitas Lampung

*Email: santy.setiawati@fkip.unila.ac.id

Naskah diterima: 22-11-2025, disetujui: 24-01-2026, diterbitkan: 10-02-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i1.10786>

Abstrak – Implementasi pembelajaran interaktif oleh guru di sekolah belum sepenuhnya optimal. Workshop ini bertujuan untuk membekali keterampilan, memperbaharui pengetahuan dan melatih pengembangan kegiatan pembelajaran interaktif untuk mendukung implementasi *deep learning*. Kegiatan workshop ini dilaksanakan di Kota Bandar Lampung dan diikuti oleh 32 guru dari berbagai SMP di Kota Bandar Lampung. Metode yang digunakan berbentuk workshop yaitu pretes, penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, praktik dan postes. Berdasarkan hasil pelaksanaan workshop diperoleh bahwa adanya peningkatan pemahaman guru-guru dalam menyusun pembelajaran interaktif untuk mendukung implementasi *deep learning*. Hasil pelaksanaan workshop menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan pemahaman guru adalah 0,85 dengan kategori peningkatan tinggi. Persentase peningkatan pemahaman guru-guru dalam mengikuti workshop ini yaitu 34,78% tergolong sedang dan 65,22% tergolong tinggi. Perlunya kegiatan workshop berkelanjutan pada guru di semua jenjang Pendidikan, sehingga para guru akan terampil dalam menyusun pembelajaran interaktif untuk mendukung *deep learning*.

Kata kunci: workshop, pembelajaran interaktif, *deep learning*

LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia pendidikan di era digital mendorong adanya transformasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Natsir, et al., 2023). Pada Kurikulum Merdeka, pendekatan pembelajaran yang menstimulasi siswa untuk melakukan proses berpikir secara mendalam (*deep learning*) menjadi semakin relevan (Cholifatunisa, et al., 2025). *Deep learning* dalam pendidikan mengarah kepada pendekatan pedagogis yang menekankan pemahaman konseptual, refleksi kritis, dan keterkaitan antar pengetahuan (Kadarismanto, 2025).

Namun, di banyak Sekolah Menengah Pertama (SMP), terutama di daerah masih ditemukan keterbatasan dalam penerapan pembelajaran interaktif (Wahyuni, & Amalia, 2025). Hasil wawancara dengan guru SMP di

Kota Bandar Lampung, menyatakan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan pembelajaran tradisional dan belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi atau pendekatan pedagogis yang berpusat pada siswa. Padahal, pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi belajar, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif atau semua elemen penting dalam implementasi pembelajaran berbasis *deep learning* (Wijaya, et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan berupa workshop yang ditujukan kepada para guru SMP untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya pembelajaran interaktif dan kaitannya dengan *deep learning*. Kegiatan workshop ini memberikan keterampilan praktis dalam merancang dan menerapkan strategi

pembelajaran yang interaktif dan mendorong penggunaan media dan teknologi pendidikan secara efektif dalam proses pembelajaran. Melalui program pengabdian/workshop ini, diharapkan guru-guru SMP mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara signifikan dan mendukung terciptanya proses belajar yang mendalam, bermakna, dan relevan dengan tantangan abad ke-21.

Tantangan abad ke-21 yang mengharuskan memanfaatkan teknologi menjadikan pembelajaran interaktif menjadi hal yang penting dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran interaktif menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi antara guru dan siswa, maupun antara siswa itu sendiri. Menurut Silberman (2014), pembelajaran interaktif melibatkan strategi yang memungkinkan siswa untuk berpikir, berdiskusi, menganalisis, dan menciptakan makna melalui pengalaman belajar langsung.

Menurut Majid (2014), pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan menumbuhkan jiwa kompetitif di kalangan siswa. Strategi ini berperan untuk memfasilitasi siswa dalam menguasai materi secara mendalam dan meningkatkan kemampuan berpikir serta keterampilan sosial.

Memahami materi secara mendalam merupakan inti dari proses pembelajaran yang bermakna. Untuk mencapai tingkat pemahaman tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatannya adalah pendekatan *deep learning*. *Deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran holistik yang mengintegrasikan tiga prinsip utama: *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* (Biyanto, 2025; Diputera, et al., 2024). Prinsip-prinsip tersebut dapat diterapkan guna membangun pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, workshop ini bertujuan untuk membekali

keterampilan, memperbaharui pengetahuan dan melatih pengembangan kegiatan pembelajaran interaktif untuk mendukung implementasi *deep learning*.

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian ini dilakukan dengan metode workshop yaitu pretes, penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, praktik dan postes. Workshop ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran interaktif untuk mendukung implementasi *deep learning*. Peserta yang berpartisipasi dalam workshop ini adalah 32 guru SMP di Kota Bandar Lampung. Adapun mitra yang terlibat dalam kegiatan workshop ini adalah MGMP IPA SMP Kota Bandar Lampung dan MGMP Matematika SMP Kota Bandar Lampung.

Instrumen dalam workshop ini adalah instrumen pretes dan postes untuk mengukur keberhasilan atau peningkatan pengetahuan peserta selama mengikuti kegiatan workshop. Evaluasi pelaksanaan program bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan guru yang menjadi indikator keberhasilan workshop ini. Analisis kategori peningkatan pengetahuan guru menggunakan skor *n-gain* yang ternormalisasi, *n-gain* diperoleh dengan rumus berikut (Meltzer, 2002):

$$< g > = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \quad (1)$$

Keterangan:

g = Ngain

*S*_{post} = Skor postes

*S*_{pre} = Skor pretes

*S*_{maks} = Skor maksimum

Berdasarkan rumus *n-gain*, dapat dikriteriakan nilai *n-Gain* (Hake, 1999) pada kategori yang disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria gain (N-Gain)

Perolehan N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 September 2025 dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan menyusun dan mengembangkan kegiatan pembelajaran interaktif untuk mendukung implementasi *deep learning*. Kegiatan workshop ini dilaksanakan di Gedung G FKIP Universitas Lampung dan diikuti oleh 32 orang guru SMP di Kota Bandar Lampung.



Gambar 1. Peserta Workshop

Kegiatan workshop diawali dengan memberikan peserta pretes melalui website *wayground.com* (dahulunya bernama *quizizz*) untuk mengukur pemahaman awal peserta mengenai pembelajaran interaktif dan *deep learning*. Hal ini sejalan dengan Wae, et al. (2025) yang mengungkapkan bahwa platform *Quizizz* memungkinkan terciptanya proses pembelajaran di kelas oleh para guru secara lebih interaktif dan menarik karena adanya unsur gamifikasi. Berdasarkan hasil analisis, rekapitulasi hasil pretes kegiatan workshop disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pretes

Skor Terkecil	Skor Terbesar	Rata-Rata
6	8	6,69

Skor Maksimum = 10.

Skor pretes terkecil yang diperoleh peserta adalah 6, dan skor pretes terbesar adalah 8 dari skor pretes maksimum 10. Rata-rata skor pretes adalah 6,69. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta workshop terhadap materi perlu ditingkatkan untuk mencapai

penguasaan materi yang lebih optimal. Pretes dijadikan tolak ukur untuk mengevaluasi pengetahuan awal sehingga peserta dapat meningkatkan lagi penguasaan materinya (Kusmayadi, et al., 2024).

Setelah pemberian soal pretes, kegiatan berlanjut pada sesi penyampaian materi oleh dosen tim pengabdi. Pemaparan diawali dengan materi *deep learning* dilanjutkan dengan materi mengenai pembelajaran interaktif. Peserta workshop mengikuti dan menyimak dengan baik pemaparan materi dari tim pengabdi. Fütterer, et al, (2024) mengungkapkan bahwa pentingnya interaksi dan partisipasi aktif peserta dalam sesi pemaparan materi.

Setelah pemaparan materi dari tim pengabdi, kegiatan selanjutnya adalah sesi tanya jawab dan diskusi. Peserta mengajukan pertanyaan mengenai penyampaian materi yang belum dipahami. Peserta pun mendiskusikan permasalahan dan pengalaman mengenai pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning* yang terjadi di sekolah. Para peserta workshop banyak yang mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan materi workshop dengan baik, bahkan terdapat peserta yang menanyakan media interaktif apa yang dapat digunakan di bidang studi yang diampu setiap guru. Sesi tanya jawab dan diskusi ini penting dilakukan bagi para peserta guna mengaplikasikan teori ke dalam praktik (Sadeghi & Richards, 2021).

Adapun peserta yang ingin diskusi lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dan penyusunan modul ajar *deep learning*. Diskusi yang menarik muncul saat para guru berbagi pengalaman saat di kelas (Wigati, 2025). Setelah sesi tanya jawab dan diskusi, peserta workshop diberikan kesempatan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning*. Hal ini sejalan dengan Darling-Hammond, et al. (2017) yang mengungkapkan

bahwa guru merancang dan mencoba strategi pembelajaran untuk menyusun proses pembelajaran sesuai dengan tujuan.



Gambar 2. Kegiatan diskusi

Workshop ini berhasil menstimulasi kemunculan rasa ingin tahu peserta workshop yang ditandai dengan aktifnya peserta pelatihan dalam mengajukan pertanyaan dan melakukan konfirmasi media interaktif yang dapat disusun pada mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Kolaborasi rancangan kegiatan workshop membuat peserta lebih dapat mengikuti setiap langkah terkait pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning*. Berbagi pengalaman baik, kendala dan keunggulan dari tim pengabdian FKIP Universitas Lampung membuat peserta workshop lebih mantap dalam memahami dan mengembangkan pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning*.

Evaluasi akhir kegiatan dilakukan setelah peserta mendapatkan pemaparan materi dari dosen tim pengabdian. Evaluasi akhir kegiatan ini mengukur pemahaman peserta mengenai pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning*. Evaluasi akhir kegiatan dilakukan dengan memberikan postes melalui *google form*. Hasil analisis soal postes disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Postes

Skor Terkecil	Skor Terbesar	Rata-Rata
8	10	9,47

Skor Maksimum = 10.

Pemahaman peserta workshop setelah diberikan pemaparan materi memiliki rata-rata

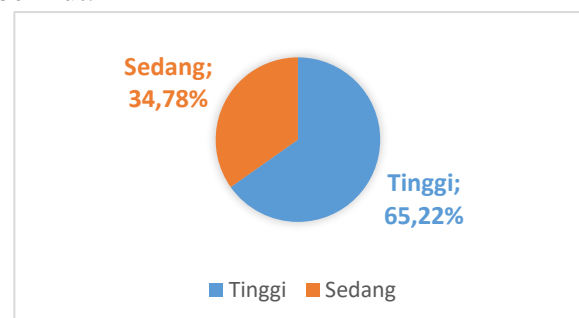
skor 9,47 dan tergolong baik. Skor postes terbesar adalah 10. Berdasarkan Tabel 2, maka kegiatan workshop sangat memberikan penambahan pengetahuan mengenai pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning*. Hal ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan workshop ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan peserta mengenai pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning*.

Selanjutnya, peningkatan pemahaman guru dalam menyusun pembelajaran interaktif untuk mendukung implementasi *deep learning* dianalisis. Hasil analisis rekapitulasi peningkatan (n-gain) pemahaman dan keterampilan peserta workshop disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan

<i>n-gain</i> Terkecil	<i>n-gain</i> Terbesar	Rata-rata
0,5	1	0,85

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman para guru SMP di Kota Bandar Lampung tentang pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning* tergolong tinggi dengan rata-rata n-gain sebesar 0,85. Adapun proporsi kualitas peningkatan pemahaman peserta workshop tentang pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning* disajikan dalam Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Proporsi kualitas peningkatan pemahaman Guru

Gambar 3 menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta workshop

pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning* yang berada pada kategori sedang sebesar 34,78% dan kategori tinggi sebesar 65,22%. Berdasarkan Gambar 3, pelaksanaan workshop ini mampu meningkatkan pemahaman guru SMP terhadap pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning*.

Hasil kegiatan workshop menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap pembelajaran interaktif untuk mendukung implementasi *deep learning*. Hal ini ditunjukkan dengan antusias yang tinggi dari peserta. Antusiasme peserta berkontribusi terhadap tercapainya keberhasilan pelaksanaan workshop. Tingginya kesadaran guru-guru SMP Kota Bandar Lampung terhadap pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning* menunjukkan kualitas profesionalisme yang sangat baik dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawabnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan workshop pembelajaran interaktif untuk implementasi *deep learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru SMP Kota Bandar Lampung. Hal ini diperoleh berdasarkan rata-rata peningkatan pemahaman guru-guru sebesar 0,85 dengan kategori peningkatan tinggi. Selain itu, persentase peningkatan pemahaman guru-guru dalam mengikuti workshop ini yaitu 34,78% tergolong sedang dan 65,22% tergolong tinggi. Perlunya kegiatan workshop berkelanjutan pada guru di semua jenjang Pendidikan, sehingga para guru akan terampil dalam menyusun pembelajaran interaktif untuk mendukung *deep learning*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih pada FKIP Universitas Lampung yang telah mendukung dan telah membantu terlaksananya pengabdian

ini. Selain itu, ucapan terimakasih pada MGMP IPA SMP Kota Bandar Lampung dan MGMP Matematika SMP Kota Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholifatunisa, A., Aulia, L., Marlina, N., Iskandar, S. (2025). Pengembangan Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan Deep Learning dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12, (1), hal.128-136.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M.E., Gardner, M. (2017). *Effective Teacher Professional Development*. Palo Alto, CA: Learning Policy Institute.
- Diputera, A. M., Zulpan, E. G., & Eza, G. N. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful, Mindful dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(2), 108-120.
- Fütterer, T., Richter, E., & Richter, D. (2024). Teachers' engagement in online professional development—The interplay of online professional development quality and teacher motivation. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 27(3), 739-768.
- Hake, R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. [Online]. Tersedia: <http://www.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Kadarismanto, K., & Sari, K. P. (2025). Konsep Deep Learning Sebagai Pilar Dalam Strategi Pendidikan Berkualitas. *PEDAGOGIA: Jurnal Keguruan Dan Kependidikan*, 1 (2), 11–19.
- Kusmayadi, A., Irawan, C., Farhan, A., & Pradhana, C. A. (2024). Efektifitas Pelatihan Pneumatik Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa

- Jurusan Permesinan Di Smk Pgri Jatibarang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (NADIMAS)*, 3(2), 76-83.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Meltzer, D.E. (2002). Addendum to: The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics: A Possible “Hidden Variable” in Diagnostics Pretest Scores. [Online]. Tersedia: http://www.physics.iastate.edu/per/docs/Addendum_on_normalized_gain.
- Natsir, N., Baidun, A., Minsarnawati, Amiruddin, Aliah, N. (2023). *Belajar di Era Digital*. Kebumen: Mutiara Intelektual Indonesia Press.
- Sadeghi, K., & Richards, J. C. (2021). Professional development among English language teachers: challenges and recommendations for practice. *Heliyon*, 7(9).
- Silberman, M. (2014). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn and Bacon.
- Wae, V. P., Priska, M., Wao, Y. P., Jariyah, A., & Dhone, M. T. (2025). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Digital. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 138-144.
- Wahyuni, D., & Amelia, M. M. (2025). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MATEMATIKA SEKOLAH MENENGAH MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DI SMP ANNIZAM MEDAN. *ABDI DALEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-8.
- Wigati, F. A. (2025). Enhancing Junior High School Teachers ‘Capacity in Educational Problem-Solving: An Evaluation of a Design-Based Research Workshop. *Journal of Educational Sciences*, 9(1), 366-376.