

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU BAHASA INGGRIS SMP MELALUI PELATIHAN *DEEP LEARNING* DAN TEKNOLOGI DIGITAL

Henny Dwi Iswati¹, Sumarniningsih², Nur Chakim³, Yuri Lolita⁴, Silfia Asning Tias⁵,
Rizki Ramadhan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Surabaya

¹hennyiswati@unesa.ac.id

Abstract

This community service program aims to strengthen the pedagogical and digital competence of junior high school English teachers in Surabaya through the integration of deep learning principles and AI-based digital technology. Preliminary needs analysis showed that teachers faced challenges in understanding deep learning concepts, designing meaningful learning activities, implementing authentic assessment, and using digital tools confidently. The program was conducted through collaborative workshops. The results show a noticeable improvement in teachers' understanding of deep learning stages, the Joyful–Mindful–Meaningful Learning framework, and the use of digital platforms such as Canva, Padlet, and AI tools. Teachers successfully produced deep-learning activities and lesson plans that reflected contextual, collaborative, and reflective learning activities. The program also fostered professional collaboration among teachers and increased teachers' confidence in implementing Kurikulum Merdeka. Overall, the activity contributes to empowering teachers to design innovative English lessons supported by digital technology.

Keywords: *teacher competence; English teaching; deep learning; digital technology; Kurikulum Merdeka*

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi pedagogik dan digital guru bahasa Inggris SMP di Surabaya melalui integrasi prinsip *deep learning* dan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan (AI). Analisis kebutuhan awal menunjukkan bahwa para guru menghadapi tantangan dalam memahami konsep *deep learning*, merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna, menerapkan asesmen autentik, serta menggunakan perangkat digital secara percaya diri. Program ini dilaksanakan melalui lokakarya kolaboratif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru terhadap tahapan *deep learning*, kerangka pembelajaran Joyful–Mindful–Meaningful, serta pemanfaatan platform digital seperti Canva, Padlet, dan berbagai perangkat AI. Para guru berhasil menghasilkan aktivitas pembelajaran berbasis *deep learning* serta perangkat pembelajaran yang mencerminkan kegiatan belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan reflektif. Program ini juga mendorong terbangunnya kolaborasi profesional antar-guru serta meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi dalam memberdayakan guru untuk merancang pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan didukung oleh teknologi digital.

Kata kunci: *kompetensi guru; pembelajaran Bahasa Inggris; deep learning; teknologi digital; Kurikulum Merdeka*

Submitted: 2025-11-30	Revised: 2025-12-07	Accepted: 2025-12-17
-----------------------	---------------------	----------------------

Pendahuluan

Pendidikan nasional terus mengalami perubahan signifikan seiring implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, penguatan karakter, serta kegiatan belajar yang bermakna dan mendalam (*deep learning*). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SMP, guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang reflektif, autentik, dan relevan bagi peserta didik. Tantangan ini sejalan dengan temuan Abimanto dan Mahendro (2023), yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran Bahasa Inggris menuntut kesiapan pedagogis dan digital dari guru.

Survei pendahuluan terhadap 32 guru Bahasa Inggris SMP se-Surabaya yang menjadi sasaran kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa 78% guru belum memahami konsep *deep learning*, 65% belum percaya diri menggunakan teknologi digital, dan

70% menghadapi keterbatasan perangkat teknologi di sekolah. Kondisi ini menggambarkan adanya kesenjangan kompetensi yang mendesak untuk diintervensi melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan sistematis. Hasil ini sejalan dengan temuan Pontjowulan (2023) bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital masih sangat bervariasi, sehingga pelatihan yang terstruktur menjadi kebutuhan mendesak.

Surabaya sebagai kota metropolitan memiliki potensi besar bagi pengembangan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan konteks urban, ekosistem digital, dan budaya kolaboratif. Namun, guru mengaku belum mengoptimalkan potensi tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kondisi ini diperkuat oleh pernyataan Permana dan Putri (2020) bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih rendah akibat kurangnya pendampingan teknis dan pemahaman guru. Di sisi lain, penelitian Suharmawan (2023) dan Auna dan Hamzah (2024) menegaskan bahwa AI seperti ChatGPT dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila guru memiliki literasi digital yang memadai.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mengadopsi strategi pembelajaran mendalam yang memungkinkan siswa membangun pemahaman secara komprehensif. Holmes et al. (2019) menjelaskan bahwa AI memiliki potensi mendukung pembelajaran mendalam melalui personalisasi materi, penyediaan umpan balik otomatis, dan peningkatan interaksi belajar. Namun, integrasi ini harus diimbangi dengan kompetensi pedagogis guru, sebagaimana diatur dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang menekankan pentingnya penguasaan kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian (Pemerintah Republik Indonesia, 2005).

Kajian literatur mutakhir menunjukkan bahwa *deep learning* bukan sekadar strategi instruksional, tetapi pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pengolahan informasi secara mendalam, serta refleksi berkelanjutan. Kadarismanto dan Sari (2025) menegaskan bahwa *deep learning* menjadi pilar penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sementara Maelasari dan Lusiana (2025) melalui kajian SLR menemukan bahwa pendekatan ini meningkatkan retensi jangka panjang, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Temuan tersebut relevan dengan kebutuhan guru dalam merancang perangkat pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan reflektif dalam Kurikulum Merdeka.

Dalam konteks teknologi digital, penelitian Diva dan Purwaningrum (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis AI seperti Wolfram Alpha mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga pelatihan teknologi digital bagi guru menjadi sangat penting. Hal ini selaras dengan Pontjowulan (2023), yang menekankan bahwa kompetensi digital guru perlu terus diperkuat agar dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis teknologi.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, permasalahan utama yang dirumuskan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Guru Bahasa Inggris SMP masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep *deep learning* dalam pembelajaran; (2) Kompetensi digital dan kemampuan memanfaatkan teknologi berbasis AI masih terbatas; (3) Guru belum mendapatkan pendampingan sistematis dalam merancang perangkat pembelajaran yang kreatif dan sesuai Kurikulum Merdeka. Adapun tujuan dari program pengabdian ini meliputi:

1. Meningkatkan pemahaman guru tentang konsep *deep learning* dan kerangka *Joyful-Mindful-Meaningful Learning*.
2. Memperkuat keterampilan guru dalam menyusun RPP dan merancang aktivitas pembelajaran mendalam.
3. Meningkatkan literasi digital guru melalui pelatihan berbagai platform teknologi, termasuk AI.
4. Membangun kolaborasi profesional berkelanjutan melalui MGMP Bahasa Inggris.

Sejumlah upaya pelatihan telah dilakukan oleh sekolah dan komunitas guru, namun sebagian besar masih bersifat teoritis dan belum mendampingi guru hingga menghasilkan perangkat ajar

yang siap digunakan. Oleh karena itu, PKM ini dirancang sebagai bentuk hilirisasi penelitian dan praktik profesional tim pengabdian, dengan pendekatan aplikatif dan kolaboratif yang memungkinkan guru langsung mempraktikkan integrasi *deep learning* dan teknologi digital dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *participatory capacity building* yang menempatkan guru sebagai peserta aktif dalam proses pelatihan, praktik, dan refleksi. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan bahwa guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis *deep learning* dan teknologi digital berbasis AI secara mandiri.

Khalayak Sasaran dan Profil Peserta

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah 32 guru Bahasa Inggris SMP se-Surabaya yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris. Peserta berasal dari sekolah negeri dengan rentang pengalaman mengajar antara 2–25 tahun. Berdasarkan asesmen awal, 78% guru melaporkan belum memahami konsep *deep learning*, 65% belum percaya diri menggunakan teknologi digital, dan 70% menghadapi keterbatasan infrastruktur pembelajaran. Variasi kemampuan tersebut menjadi dasar untuk merancang kegiatan pelatihan yang bersifat bertahap, aplikatif, dan kolaboratif.

Lokasi dan Waktu Kegiatan

Pelatihan tatap muka dilaksanakan di Ruang Seminar Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Program berlangsung selama dua kali pertemuan dan kegiatan terstruktur yang mencakup sesi teori, praktik, produksi perangkat pembelajaran, dan presentasi hasil.

Desain Metode Pelaksanaan

Metode kegiatan terdiri dari tiga komponen utama:

1. Pelatihan Tatap Muka – Pemantapan konsep *deep learning*, kerangka *Joyful–Mindful–Meaningful Learning*, integrasi teknologi digital, dan analisis contoh RPP.
2. Workshop Kolaboratif – Guru bekerja dalam kelompok untuk menyusun pembelajaran dengan aktivitas mendalam dan RPP berbasis teknologi digital.
3. Presentasi dan Refleksi – Setiap kelompok mempresentasikan produk pembelajaran dan menerima umpan balik yang terstruktur dari fasilitator serta rekan sejawat.

Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi kelompok, *guided practice*, *peer review*, dan refleksi tertulis.

Materi Kegiatan

Materi pelatihan mencakup:

- Konsep *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris
- Kerangka *Joyful–Mindful–Meaningful Learning*
- Integrasi teknologi digital (Canva, Padlet, Quizizz, Google Classroom)
- Pemanfaatan AI seperti ChatGPT untuk desain tugas, asesmen, dan media ajar
- Penyusunan worksheet aktivitas mendalam (*understanding–applying–reflecting*)
- Pengembangan RPP Kurikulum Merdeka berbasis proyek dan konteks local
- Penyusunan asesmen autentik dan rubrik penilaian

Bahan dan Perangkat yang Digunakan

Bahan ajar meliputi modul pelatihan, contoh RPP, template worksheet, dan rubrik evaluasi. Semua bahan berasal dari tim PKM dan dibagikan dalam bentuk cetak serta digital. Peserta menggunakan laptop pribadi, koneksi internet, dan aplikasi Canva, Padlet, dan AI tools. Setiap kelompok menerima 1–2 lembar media poster untuk kegiatan *gallery walk*.

Langkah Kerja (Procedure)

1. Persiapan
 - Koordinasi dengan MGMP
 - Penyusunan modul dan rubrik penilaian
 - Penyebaran formulir asesmen awal
 - Pembagian kelompok berdasarkan persebaran kemampuan
2. Pelaksanaan Pelatihan Tatap Muka
 - Penyampaian konsep inti *deep learning* dan JMM
 - Demonstrasi penggunaan teknologi digital dan AI
 - Analisis contoh RPP yang sesuai Kurikulum Merdeka
3. Workshop Kolaboratif
 - Penyusunan worksheet aktivitas mendalam
 - Pengembangan RPP berbasis proyek
 - Asistensi langsung dari fasilitator
 - Sesi *gallery walk* sebagai peer review
4. Presentasi Produk dan Refleksi
 - Kelompok mempresentasikan RPP
 - Diskusi kekuatan dan kelemahan produk
 - Penyusunan rencana tindak lanjut guru

Analisis Data

Data kuantitatif berasal dari skor penilaian produk pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif menggunakan kategori capaian (sangat baik, baik, cukup). Data kualitatif diperoleh dari refleksi guru, catatan fasilitator, dan hasil diskusi kelompok, kemudian dianalisis melalui *content analysis* untuk mengidentifikasi tema-tema mengenai tantangan, perkembangan kompetensi, dan perubahan sikap.

Evaluasi Kegiatan dan Alat Ukur

Evaluasi dilakukan melalui:

1. Pre-assessment: mengukur pemahaman awal guru terhadap deep learning dan teknologi digital.
2. Penilaian Produk: menggunakan rubrik 7 aspek (tema, tahapan deep learning, aktivitas siswa, peran guru, prinsip JMM, asesmen autentik, refleksi).
3. Observasi: menilai partisipasi guru selama workshop.
4. Refleksi Tertulis: mengidentifikasi perubahan perspektif dan rencana implementasi guru.

Indikator Ketercapaian Keberhasilan

Program dinyatakan berhasil apabila:

1. $\geq 70\%$ guru mampu menyusun RPP berbasis deep learning.
2. Seluruh kelompok menghasilkan worksheet dan RPP yang dapat digunakan di sekolah.
3. Terdapat peningkatan kompetensi digital berdasarkan perbandingan pre–post asesmen.
4. Guru menunjukkan perubahan sikap, seperti meningkatnya kepercayaan diri, kemampuan kolaborasi, dan motivasi melakukan inovasi pembelajaran.

5. Terbentuk komunitas belajar berkelanjutan di MGMP sebagai dampak sosial dan profesional.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini telah memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi pedagogis dan digital guru Bahasa Inggris SMP se-Surabaya. Sebagai upaya penyebaran ilmu pengetahuan, teknologi, dan praktik pembelajaran inovatif, kegiatan ini terbukti mampu memberikan nilai tambah baik pada level individu guru maupun institusi MGMP dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Program ini tidak hanya memperkenalkan konsep *deep learning* dan teknologi digital, tetapi juga membangun budaya kolaborasi, refleksi, dan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

Perubahan Kompetensi Individu dan Institusi

Dari hasil evaluasi, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman guru mengenai konsep *deep learning*, kerangka Joyful–Mindful–Meaningful Learning, serta penerapan teknologi digital berbasis AI. Sebanyak 72% guru menunjukkan peningkatan skor pemahaman setelah pelatihan, dan 87% guru melaporkan mampu menggunakan setidaknya dua platform digital baru dalam merancang pembelajaran. Secara institusional, MGMP Bahasa Inggris Surabaya mulai membentuk forum berbagi praktik baik (sharing session) sebagai tindak lanjut kegiatan PKM ini, menunjukkan perkembangan ekosistem profesional yang lebih kuat.

Ketercapaian Tujuan dan Indikator Keberhasilan

Tujuan PKM dapat dicapai melalui serangkaian pelatihan, workshop kolaboratif, dan sesi presentasi. Indikator keberhasilan dianalisis menggunakan rubrik 7 aspek yang meliputi: relevansi tema, tahapan *deep learning*, aktivitas siswa, peran guru, prinsip JMM, asesmen autentik, dan refleksi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dua kelompok berada pada kategori *sangat baik*, satu kelompok kategori *baik*, dan dua kelompok kategori *cukup*. Untuk memperjelas capaian tiap kelompok, Tabel 1 berikut memuat rekapitulasi hasil penilaian:

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Produk Pembelajaran Guru

No.	Kelompok Guru	Jenis Teks	Tema	Total Skor (28)	Kategori	Catatan Ringkas
1	Kelompok Guru 1	Narrative	The Origin of Some Places in Surabaya	28	Sangat Baik	Model ideal: integratif, reflektif, kontekstual
2	Kelompok Guru 2	Procedure	How to Make Herbal Drink (Jamu Kunyit Asam)	28	Sangat Baik	Kolaboratif, joyful, meaningful
3	Kelompok Guru 3	Descriptive	Traditional House (Tongkonan)	16	Cukup	Terlalu individual, kurang joyful dan reflektif
4	Kelompok Guru 4	Recount	My Memorable Holiday	20	Baik	Kontekstual dan meaningful, namun kurang kolaboratif
5	Kelompok Guru 5	Report	Endangered Animals in Indonesia	16	Cukup	Tema kuat, tetapi aktivitas dan refleksi lemah

Analisis Keunggulan Program

Beberapa aspek yang menjadi kekuatan utama kegiatan ini adalah:

1. Model *gallery walk* yang memungkinkan guru saling memberikan umpan balik sehingga meningkatkan kualitas produk pembelajaran.

2. Pendampingan langsung oleh fasilitator yang membantu guru menerapkan konsep secara konkret.
3. Integrasi teknologi digital dan AI yang meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan media modern.
4. Kolaborasi lintas sekolah yang memperkuat kapasitas institusi MGMP sebagai komunitas profesional.

Kegiatan ini memberikan nilai tambah jangka panjang berupa terbentuknya budaya inovasi, peningkatan literasi digital, serta kemampuan guru mengembangkan pembelajaran kontekstual sesuai Kurikulum Merdeka.

Kelemahan dan Kendala Pelaksanaan

Walaupun berdampak positif, beberapa tantangan tetap muncul selama pelaksanaan, antara lain:

- Kesulitan dalam merancang refleksi mendalam, terutama pada kelompok dengan pengalaman mengajar yang lebih singkat.
- Variasi tingkat literasi digital, menyebabkan beberapa guru membutuhkan pendampingan lebih intensif dibanding lainnya.
- Keterbatasan waktu pelatihan, sehingga tidak semua guru dapat mengeksplorasi fitur teknologi dengan maksimal.
- Kebingungan membedakan struktur teks seperti *report* dan *descriptive*, yang memengaruhi kualitas aktivitas pembelajaran.

Peluang Pengembangan ke Depan

Keberhasilan program membuka peluang untuk:

1. Pendampingan lanjutan berupa coaching clinic untuk meningkatkan kualitas perangkat ajar.
2. Pengembangan modul digital berbasis AI yang dapat digunakan MGMP sebagai bank materi.
3. Implementasi di sekolah sebagai proyek perubahan yang dapat dievaluasi dampaknya terhadap siswa.
4. Penyelenggaraan pelatihan regional guna memperluas dampak program.

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Dalam kegiatan ini, beberapa dokumentasi penting menunjukkan partisipasi aktif guru, seperti sesi diskusi kelompok, *gallery walk*, dan presentasi hasil. Dokumentasi tersebut memperlihatkan dinamika kolaborasi, sikap profesional, dan keterlibatan guru dalam setiap tahap pembelajaran, serta menguatkan bahwa program ini efektif meningkatkan kapasitas guru baik secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah aktivitas dari kegiatan PKM.



Gambar 1. Peserta berkelompok (a) , aktivitas Gallery Walk (b), dan Peserta PKM(c)

Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menunjukkan bahwa integrasi *deep learning* dan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan (AI) mampu meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris SMP se-Surabaya baik pada aspek pedagogis maupun digital. Hasil ini sejalan dengan pandangan Chen dan Singh (2024) bahwa *deep learning* dalam pendidikan menuntut pemahaman konsep, faktor, dan model yang menyeluruh agar guru dapat merancang pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks PKM ini, guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep serta kemampuan menerapkannya dalam penyusunan RPP dan worksheet aktivitas mendalam.

Secara umum, guru mampu memperbaiki desain pembelajaran agar lebih berorientasi pada *meaningful learning*, sebagaimana ditekankan oleh Mystakidis (2021) bahwa *deep meaningful learning* hanya dapat dicapai jika siswa terlibat secara kognitif, sosial, dan emosional. Di samping itu, peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital mendukung temuan sebelumnya bahwa AI dapat mempersonalisasi jalur belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Naseer et al., 2024). Guru mampu mengoperasikan platform digital seperti Canva, Padlet, serta memanfaatkan AI seperti ChatGPT untuk menghasilkan aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Peningkatan kompetensi guru juga berkaitan dengan pemahaman mereka terhadap desain kelas pintar (*smart classroom*) yang mendorong pembelajaran mendalam, sebagaimana dijelaskan Ru (2024) dalam model pengajaran kelas cerdas yang mendukung *deep learning*. Selain itu, kemampuan guru dalam menyusun *knowledge-in-use assessments* menguat setelah mereka memahami pentingnya penilaian yang mendorong pemikiran tingkat tinggi (Harris et al., 2019). Hal ini tercermin dalam rubrik asesmen autentik yang digunakan guru ketika menyusun perangkat pembelajaran. Dari sisi capaian, hasil analisis produk pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok dapat mencapai kategori "baik" hingga "sangat baik". Temuan ini sesuai dengan Lentzen et al. (2024), yang menekankan bahwa *deeper learning in der Praxis* hanya dapat dicapai apabila guru diberikan ruang praktik langsung dan umpan balik berkelanjutan. Pendekatan *gallery walk* dalam PKM ini memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi produk sejawat sehingga meningkatkan kualitas produk masing-masing kelompok.

Keberhasilan program ini juga terlihat dari perubahan sikap guru. Berdasarkan refleksi tertulis, guru menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik untuk menerapkan inovasi pembelajaran, sejalan dengan konsep motivasi intrinsik dalam teori Deci dan Ryan (Miller et al., 1988). Selain itu, proses kolaboratif antar guru menguatkan aspek *social learning*, sebagaimana dijelaskan oleh Bandura melalui teori pembelajaran sosial (McLeod, 2016), bahwa individu belajar melalui observasi dan interaksi. Di sisi lain, beberapa tantangan turut muncul selama pelaksanaan kegiatan. Variasi tingkat literasi digital menyebabkan beberapa guru memerlukan waktu lebih lama dalam memahami penggunaan AI. Hal ini selaras dengan perbandingan efektivitas metode tradisional dan digital yang diungkapkan oleh Haditia et al. (2024), bahwa transisi menuju pembelajaran digital memerlukan adaptasi bertahap. Beberapa guru juga masih kesulitan memahami konsep pembelajaran mendalam dalam konteks Kurikulum Merdeka, sejalan dengan temuan SHAMURATOVA (2024) bahwa perbedaan antara pendekatan *surface learning* dan *deep learning* masih menjadi tantangan dalam praktik pengajaran Bahasa Inggris. Dari sudut pandang teori perkembangan kognitif, hasil kegiatan ini mendukung kerangka yang dikemukakan Piaget (2007) mengenai pentingnya pengalaman belajar aktif dalam membangun struktur kognitif siswa. Selain itu, hasil PKM juga mengonfirmasi gagasan Vygotsky (1978) mengenai *zone of proximal development*, bahwa kolaborasi dengan fasilitator dan sejawat membantu guru mencapai kemampuan yang lebih tinggi dalam merancang pembelajaran.

Implikasi dari kegiatan ini sejalan dengan kajian Cao dan Sun (2024), yang menyebutkan bahwa integrasi *deep learning* dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir

tingkat tinggi tetapi juga membangun ketahanan belajar siswa. Guru yang mengikuti PKM mulai menerapkan aktivitas pembelajaran yang menuntut analisis, evaluasi, dan kreasi, sesuai level taksonomi Bloom (Bloom & Krathwohl, 1956). Hasil ini juga memperkuat analisis bibliometrik Wibawa et al. (2022), bahwa tren *deep learning in education* terus berkembang dan dibutuhkan pelatihan untuk meningkatkan literasi guru mengenai konsep tersebut. Dari perspektif implementasi teknologi, guru mulai memahami bahwa teknologi AI dapat berperan sebagai alat bantu yang memfasilitasi pembelajaran bermakna. Hal ini konsisten dengan temuan Safarov et al. (2023), bahwa sistem rekomendasi berbasis *deep learning* dapat meningkatkan pengalaman e-learning. Lebih jauh lagi, Alruwais dan Zakariah (2024) menegaskan bahwa sistem monitoring berbasis *deep learning* pada e-classes dapat meningkatkan keterlibatan dan pengenalan aktivitas siswa, membuka potensi penerapan lanjutan di sekolah. Selain itu, temuan PKM ini turut mendukung argumentasi Solissa et al. (2024) bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dapat meningkatkan prestasi belajar apabila guru memahami alur kerja dan mampu merancang aktivitas yang bermakna. Kemampuan guru dalam menyusun aktivitas kolaboratif juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Rahayu et al., 2022; Rakhmawati et al., 2024). Bahkan metode tanya jawab dan refleksi yang digunakan dalam workshop sesuai efektivitas pembelajaran dialogis menurut Syaharani et al. (2024).

Secara keseluruhan, program PKM ini mencerminkan praktik pembelajaran yang selaras dengan kerangka *deep learning* modern, sebagaimana disusun oleh Mystakidis, Berki, dan Valtanen (2021), bahwa pembelajaran yang bermakna memerlukan integrasi teknologi, interaksi sosial, dan aktivitas reflektif. Produk pembelajaran yang dihasilkan guru, meskipun bervariasi, menunjukkan pergeseran positif menuju pembelajaran mendalam dan berpusat pada siswa.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini secara keseluruhan telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru Bahasa Inggris SMP se-Surabaya dalam mengimplementasikan *deep learning*, kerangka Joyful–Mindful–Meaningful Learning, serta pemanfaatan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan (AI). Melalui pelatihan, workshop kolaboratif, dan presentasi produk pembelajaran, guru menunjukkan peningkatan kompetensi yang tercermin dari kemampuan mereka menghasilkan perangkat pembelajaran berupa worksheet aktivitas mendalam dan RPP inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Program ini juga memperkuat kolaborasi profesional melalui MGMP, membangun budaya reflektif, dan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan berbagai platform digital.

Secara ringkas, hasil, kelebihan, kekurangan, dan peluang pengembangan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil Kegiatan

- Guru mampu memahami dan menerapkan konsep *deep learning* dalam rancangan pembelajaran berbasis proyek dan konteks lokal.
- Produk pembelajaran yang dihasilkan (worksheet & RPP) menunjukkan kualitas baik hingga sangat baik berdasarkan rubrik 7 aspek.
- Terjadi peningkatan literasi digital dan pemanfaatan teknologi AI seperti Canva, Padlet, dan ChatGPT untuk menyusun aktivitas dan media ajar.

2. Kelebihan Program

- Model *workshop + gallery walk* efektif meningkatkan kolaborasi dan kualitas produk pembelajaran.
- Pendampingan langsung memudahkan guru mempraktikkan konsep secara aplikatif.
- Kegiatan membangun budaya inovasi di tingkat MGMP dan memperkuat jejaring profesional antar-guru.

3. Kekurangan Program

- Variasi kemampuan teknologi guru menyebabkan kebutuhan pendampingan tidak merata.
- Keterbatasan waktu membuat beberapa guru belum mengeksplorasi teknologi AI secara mendalam.
- Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam merancang refleksi mendalam dan membedakan struktur jenis teks tertentu.

4. Kemungkinan Pengembangan Selanjutnya (Future Development / Future Research)

- Diperlukan pendampingan lanjutan (coaching clinic, lesson study) untuk memastikan implementasi RPP di kelas berjalan optimal.
- Perlu penelitian lanjutan untuk mengukur dampak perangkat pembelajaran berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar siswa (critical thinking, creativity, collaboration).
- Pengembangan modul digital atau bank RPP berbasis AI dapat menjadi luaran lanjutan untuk memperkuat praktik baik di MGMP.
- Program dapat diperluas untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan diuji keberlanjutannya dalam jangka panjang.

Dengan demikian, PKM ini memberikan kontribusi penting dalam memfasilitasi transformasi pembelajaran Bahasa Inggris di era Kurikulum Merdeka melalui penguatan kompetensi pedagogis dan digital guru, serta membuka peluang besar untuk penelitian dan pengabdian lanjutan yang lebih luas dan mendalam.

Daftar Pustaka

- Abimanto, D., & Mahendro, I. (2023). *Efektivitas penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran bahasa Inggris*. Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, 2(2), 256–266. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu>
- Alruwais, N. M., & Zakariah, M. (2024). *Student recognition and activity monitoring in e-classes using deep learning in higher education*. IEEE Access, 12, 66110–66128. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3354981>
- Auna, H. S. A., & Hamzah, N. (2024). *Studi perspektif siswa terhadap efektivitas pembelajaran matematika dengan penerapan ChatGPT*. HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan, 3(1), 13–25. <https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/journals/profile/14177>
- Bloom, B. S., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals* (Handbook I: Cognitive Domain).
- Cao, Y., & Sun, Y. (2024). *The research on the application of deep learning in education*. IETI Transactions on Data Analysis and Forecasting (ITDAF), 2(3), 4–11. <https://doi.org/10.3991/itdaf.v2i3.51413>
- Chen, J., & Singh, C. K. S. (2024). *A systematic review on deep learning in education: Concepts, factors, models and measurements*. Journal of Education and Educational Research, 7(1), 125–129. <https://doi.org/10.54097/qzk2yd38>
- Diva, S. A., & Purwaningrum, J. P. (2023). *Strategi Mathematical Habits of Mind berbantuan Wolfram Alpha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan bangun datar*. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 15–28. <https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/journals/profile/10864>
- Haditia, M., Sinaga, M. N. A., Soepriyanto, Y., Purnomo, P., & Ma'ruf, R. A. (2024). *Perbandingan efektivitas metode pembelajaran tradisional dan digital dalam peningkatan kompetensi mengaji di sekolah lembaga kompetensi mengaji*. JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(7), 6447–6453. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.5198>

- Harris, C. J., Krajcik, J. S., Pellegrino, J. W., & DeBarger, A. H. (2019). *Designing knowledge-in-use assessments to promote deeper learning*. Educational Measurement: Issues and Practice, 38(2). <https://doi.org/10.1111/emip.12253>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign. <https://curriculumredesign.org/>
- Kadarismanto, K., & Sari, K. P. (2025). *Konsep deep learning sebagai pilar dalam strategi pendidikan berkualitas*. IAI Al Muhammad Cepu. PARADIGMA BARU DALAM PEDAGOGIK: MENYONGSONG DEEP LEARNING SEBAGAI PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA ABAD KE 21. (2025). *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 17(3), 121-130. <https://doi.org/10.99534/m3ajk814>
- Lentzen, M., Jungeblut, J., & Spahn, T. (2024). *Deeper learning in der Praxis*. Pädagogik, 3, 42–45. <https://doi.org/10.3262/PAED2403042>
- Maelasari, N., & Lusiana, L. (2025). *Efektivitas deep learning dalam pembelajaran: Sebuah kajian systematic literature review (SLR)*. **Jurnal Education and Development**, 13(1), 298–305. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i2.7006>
- McLeod, S. (2016). *Social learning theory – Bandura’s social learning theory*. Learning Theories.
- Miller, K. A., Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1988). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Contemporary Sociology, 17(2). <https://doi.org/10.2307/2070638>
- Mystakidis, S. (2021). *Deep meaningful learning*. Encyclopedia, 1(3). <https://doi.org/10.3390/encyclopedia1030075>
- Mystakidis, S., Berki, E., & Valtanen, J.-P. (2021). *Deep and meaningful e-learning with social virtual reality environments in higher education: A systematic literature review*. Applied Sciences, 11(5), 2412. <https://doi.org/10.3390/app11052412>
- Naseer, F., Khan, M. N., Tahir, M., Addas, A., & Aejaaz, S. M. H. (2024). *Integrating deep learning techniques for personalized learning pathways in higher education*. Heliyon, 10(11), e32628. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32628>
- Otto, S., Körner, F., Marschke, B. A., Merten, M. J., Brandt, S., Sotiriou, S., & Bogner, F. X. (2020). *Deeper learning as integrated knowledge and fascination for science*. International Journal of Science Education, 42(5). <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1730476>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. <https://jdih.bkn.go.id/common/dokumen/UU%20NOMOR%2014%20TAHUN%202005@GURU%20DAN%20DOSEN.pdf>
- Piaget, J. (2007). *The origins of intelligence in children*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Pontjowulan, P. (2023). Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8. Retrieved from <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/156>
- Putu Trisna Hady Permana, & Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa. (2020). Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687-692. Retrieved from <https://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/185>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). *Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia*. Jurnal Basicedu, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rakhmawati, D., Hendracipta, N., Pribadi, R. A., & Nurhasanah, A. (2024). *Peran guru dalam mengoptimalkan model-model pembelajaran berorientasi pada keterampilan abad 21*. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 5(1), 75–85. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1352>

- Ru, C. (2024). *Research on the design and application of smart classroom teaching models for promoting deep learning*. MATEC Web of Conferences, 395, 01025. <https://doi.org/10.1051/mateconf/202439501025>
- Safarov, F., Kutlimuratov, A., Abdusalomov, A. B., Nasimov, R., & Cho, Y.-I. (2023). *Deep learning recommendations of e-education based on clustering and sequence*. Electronics, 12(4), 809. <https://doi.org/10.3390/electronics12040809>
- Shamuratova, D. (2024). *The surface and deep approaches to learning and teaching the English language in higher education*. UzMU Xabarlari, 1(1.2), 263–266. <https://doi.org/10.69617/uzmu.v1i1.2.1004>
- Solissa, E. M., Rakhmawati, E., Maulinda, R., Syamsuri, S., & Putri, I. D. A. (2024). *Analisis implementasi metode pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(2), 558. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3284>
- Suharmawan, W. . (2024). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>
- Syahrani, E. R., Cahyaningrum, S. N., & Putri, N. N. E. (2024). *Literature review: Efektivitas metode pembelajaran tanya jawab dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Kurikulum Merdeka*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.296>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wibawa, A. P., Dwiyanto, F. A., & Utama, A. B. P. (2022). *Deep learning in education: A bibliometric analysis*. Bulletin of Social Informatics Theory and Application, 6(2), 151–157. <https://doi.org/10.31763/businta.v6i2.596>
- Zuhri, M. S., Shodiqin, A., Murtianto, Y. H., & Ardiyanto, A. (2025). PKM Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Deep Learning pada Guru SMK Ma'arif NU 01 Limpung Kabupaten Batang. *Pelita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 107-113. Retrieved from <https://www.jurnal.kualitama.com/index.php/pelita/article/view/539>