

# Peningkatan Penguasaan *Deep Learning* Melalui *Project Based Learning* untuk Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn SMA Kabupaten Tabanan

I Gede Sujana<sup>1</sup>, Putu Ronny Angga Mahendra<sup>2</sup>, I Wayan Aryawan<sup>3</sup>, Limas Dwi Lestari<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas Dwijendra, Indonesia; dalungsujana@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Dwijendra, Indonesia; puturonny87@gmail.com

<sup>3</sup> Universitas Dwijendra, Indonesia; iwayanaryawan@gmail.com

<sup>4</sup> Universitas Dwijendra, Indonesia; limasdlelari02@gmail.com

## ARTICLE INFO

### Keywords:

*Deep Learning*;  
*Project-Based Learning*;  
PPKn Learning;  
Teacher Development

### Article history:

Received 2025-06-25

Revised 2025-07-31

Accepted 2025-09-11

## ABSTRACT

Community service activities that aim to increase the mastery of the concept of *Deep Learning* through the implementation of the *Project-Based Learning* (PjBL) learning model for Pancasila and Citizenship Education (PPKn) teachers in Tabanan Regency, Bali. The service method includes workshops, intensive training, mentoring, and the provision of relevant learning resources. The results of the evaluation showed a significant increase in teachers' understanding of *Deep Learning* and their ability to design and implement PjBL that integrates technology and local wisdom. This activity is expected to improve the quality of PPKn learning at the high school level, so as to produce graduates who are competent, creative, and have Pancasila character.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



## Corresponding Author:

I Gede Sujana

Universitas Dwijendra, Indonesia; dalungsujana@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Era digital menuntut guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi, khususnya konsep *Deep Learning*, menjadi krusial untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Mata pelajaran PPKn, dengan fokus pada nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan, perlu disampaikan secara menarik dan kontekstual agar siswa termotivasi untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri. Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan peserta didik dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan peserta didik bekerja secara otonom dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar serta mengurangi tingkat kejenuhan. Model berbasis proyek ini dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan peserta didik akan semangat dalam belajar. Model ini

diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran agar kecakapan hidup peserta didik dapat berkembang disesuaikan dengan situasi dan kondisi mereka.

Kondisi riil di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru PPKn yang belum sepenuhnya menguasai konsep *Deep Learning* dan strategi implementasinya. Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL), yang menekankan pada keaktifan siswa dalam memecahkan masalah dan menghasilkan produk nyata, dianggap sebagai solusi potensial untuk mengatasi permasalahan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan penguasaan *Deep Learning* pada guru PPKn melalui pelatihan dan pendampingan implementasi *Project-Based Learning* (PjBL).

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif, yang melibatkan dosen, guru, dan mahasiswa secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif. Kegiatannya meliputi transformasi pengetahuan dan keterampilan dan nilai berdasarkan program latihan, serta evaluasi tentang perubahan tingkah laku peserta setelah mengikuti program latihan.

### 1. Mengkaji program yang tepat

Dalam pengkajian ini diawali dari *need assessment* yang sebelumnya dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat yang melihat dari lingkungan terdekat mengenai kebutuhan yang di harapkan.

### 2. Pelaksanaan program pendampingan

Dalam pelaksanaan program pendampingan nantinya menggunakan dua metode yaitu:

#### a. Metode *workshop*

Narasumber yang tergabung dalam tim ini adalah narasumber yang expert di bidang PjBL

#### b. Metode asistensi,

Narasumber internal (Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat) mengidentifikasi masalah dan bersama-sama melakukan atas kebutuhan di lapangan mengenai pembelajaran PPKn.

Partisipasi mitra yang terlibat dalam *workshop* pengabdian masyarakat, antara lain: 1) Menyediakan surat mitra ke pengusul, dan 2) Mitra secara aktif ikutserta dengan memperhatikan materi dan proses diskusi tanya jawab dalam pelaksanaan *workshop*.

### 3. Evaluasi pelaksanaan program

Peserta/ mitra diminta feedback melalui *survey* mengenai efektivitas dari *workshop*nya sehingga bisa terlihat kendala dan keberhasilan *workshop*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan *Deep Learning* melalui metode *Project Based Learning* (PBL) bagi guru Mata Pelajaran PPKn di SMA Kabupaten Tabanan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini didahului dengan adanya komunikasi awal antara tim dosen dengan pihak terkait dalam hal ini Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn SMA se-Kabupaten Tabanan yang pada kesempatan ini dengan Ketua MGMP PPKn SMA Kabupaten Tabanan yakni Bapak I Gusti Eva Rusiana, S.Pd.

### 1. Persiapan Pelaksanaan

- Koordinasi dengan MGMP PPKn SMA Kabupaten Tabanan.
- Penyusunan materi *workshop* dan modul pelatihan.
- Penyiapan instrumen evaluasi.
- Penyiapan logistik dan perlengkapan.

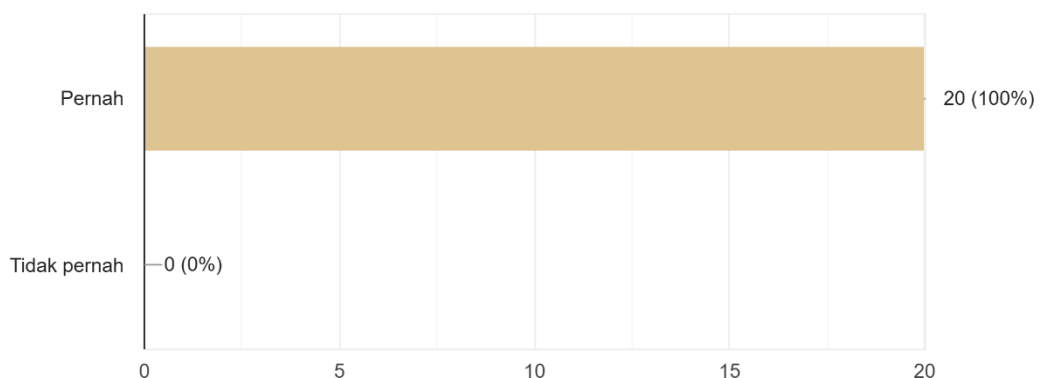
## 2. Pelaksanaan Kegiatan

- Jumlah peserta yang hadir (seluruh guru anggota MGMP PPKn SMA Kabupaten Tabanan)
- Pemberian materi oleh Putu Ronny Angga Mahendra (Dosen Program Studi PPKn FKIP Universitas Dwijendra) dengan judul “Penguasaan *Deep Learning* Melalui *Project Based Learning*”
- Dokumentasi dan publikasi kegiatan (terlampir)

Sebagai kajian studi awal tim juga melakukan suatu sebaran pertanyaan yang dilakukan melalui *google form* yang diisi oleh seluruh guru anggota MGMP PPKn SMA Kabupaten Tabanan. Adapun pertanyaan dan jawaban yang diakumulasikan dalam *google form* sebagai berikut :

Pernahkah Bapak/Ibu melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek bersama dengan murid?

20 jawaban



Seperti apa kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang Bapak/Ibu lakukan bersama dengan siswa?

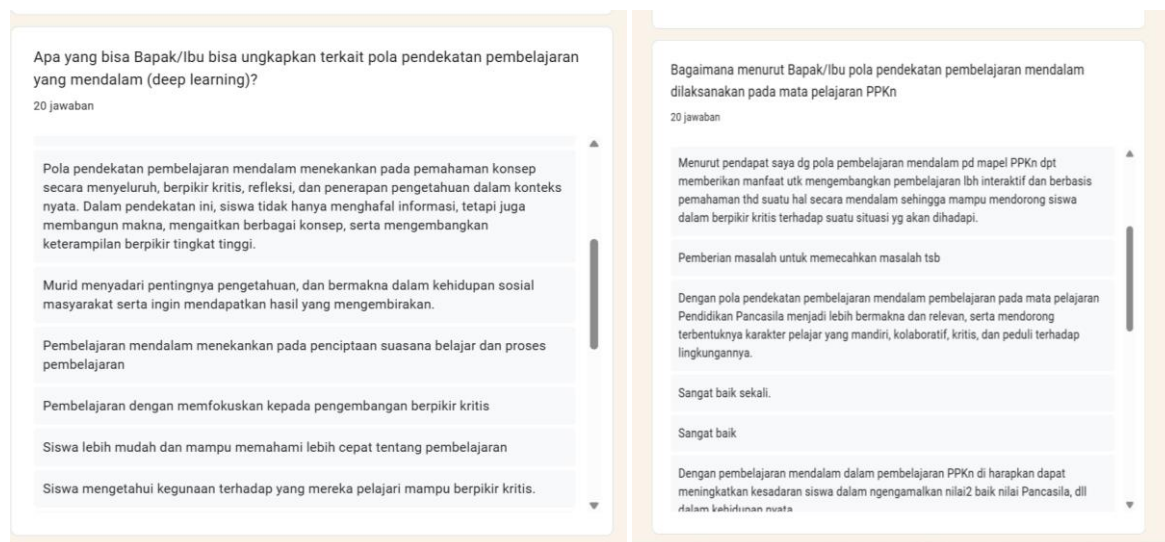
20 jawaban

- Merancang sebuah video , poster atau analisis kasus tentang materi pelajaran
- Memahami tentang hukum di Indonesia
- Pembuatan poster tentang nilai - nilai Pancasila
- Memcahkan sebuah permasalahan
- Proyek pembuatan poster kampanye anti-bullying
- Mengembangkan ketrampilan.
- Menggal informasi terkait tempat-tempat yang terkait dengan materi
- Pemberian topik kasus
- Siswa mencari contoh kasus pelanggaran di koran dan mendiskusikan kemudian menyimpulkan

Dalam hal pengembangan karakter, aspek apa yang paling terbantu melalui pembelajaran berbasis proyek?

20 jawaban

- Melatih siswa bekerjasama, bertanggung jawab dan kejujuran
- Bermakna sesuai dengan tuntutan di era sekarang
- Pengembangan ketrampilan utk berpikir scr kritis dan kolaboratif.
- Pengembangan wawasan
- Kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis dan tanggung jawab
- Mengintegrasikan nilai-nilai karakter.
- Anak-anak lebih mandiri dan bisa bekerjasama dengan teman-temannya
- Sosial dan emosional
- Aspek psikomotor terwujud



## Pembahasan

Menyikapi hasil dari pelacakan awal dari guru yang tergabung dalam MGMP PPKn SMA se-Tabanan dapat ditarik beberapa kesimpulan awal yang didapatkan tim, antara lain sebagai berikut :

1. Sebagian besar guru (20 responden guru) telah mengenal dan melakukan suatu pembelajaran berbasis proyek (PjBL).
2. Kegiatan proyek yang dilakukan dalam pembelajaran ada beberapa contoh yaitu : membuat video, merancang poster, kegiatan kampanye media sosial terkait *bullying*, dan debat pada suatu topik yang disiapkan.
3. Adanya suatu kesepahaman di guru bahwa salah satu model yang dapat digunakan dalam pendekatan pembelajaran *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam) adalah *Project Based Learning* (PjBL).
4. Terdapat nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan dari kegiatan pembelajaran proyek di kelas dalam pembelajaran PPKn yakni; kemandirian, berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, tanggung jawab, percaya diri dan komunikasi.
5. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) juga akan mendekatkan penggunaan teknologi dalam penyusunan media dan proyek yang akan dikerjakan oleh kelompok siswa.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, fokus utama adalah meningkatkan penguasaan *Deep Learning* melalui metode *Project Based Learning* (PBL) bagi guru Mata Pelajaran PPKn di SMA Kabupaten Tabanan.

1. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahap dengan hasil sebagai berikut: Penyelenggaraan *workshop* dilakukan dengan pendekatan praktis dan aplikatif. Guru peserta diajak untuk memahami konsep dasar *Deep Learning* dan penerapannya dalam pengajaran PPKn. Selain itu, mereka juga dilatih membuat dan menerapkan proyek berbasis PjBL yang mengintegrasikan teknologi *Deep Learning*.
2. Materi utama meliputi pengenalan konsep *Deep Learning*, Pembelajaran PPKn yang relevan, serta contoh penerapan di bidang pendidikan. Pendalaman metode PjBL sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mendukung penguasaan teknologi dan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.
3. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta menunjukkan tingkat penguasaan dasar tentang *deep learning* dan metode PjBL. Setelah kegiatan, terlihat peningkatan signifikan dalam hal pemahaman dan kemampuan peserta dalam merancang proyek berbasis *deep learning*. Respon peserta sangat positif, mereka mengaku lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi terbaru dalam pengajaran. Implementasi Metode *Project Based Learning* : Guru-guru dilibatkan dalam proyek kelompok untuk menerapkan konsep *Deep Learning* dalam konteks pembelajaran PPKn. Mereka memilih topik yang relevan dan merancang proyek pembelajaran berbasis teknologi. Melalui

metode PBL, para guru dapat langsung mempraktikkan teori yang telah dipelajari, yang terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka.

4. Beberapa tantangan yang dihadapi termasuk keterbatasan akses perangkat teknologi dan pengetahuan awal peserta tentang *deep learning*. Solusi yang dianjurkan adalah pemberian materi lanjutan, pengadaan sumber belajar yang memadai, dan pengembangan komunitas belajar berkelanjutan. Beberapa guru mengungkapkan tantangan dalam memahami konsep teknis *Deep Learning* yang lebih kompleks. Namun, dengan dukungan dan pelatihan berulang, diharapkan kendala ini dapat diatasi.

Diharapkan dengan pelatihan ini, guru mampu mengembangkan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi terbaru, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan visi peningkatan kualitas pendidikan di Kabupaten Tabanan.

Dampak Terhadap Praktik Pengajaran: Setelah pelatihan, para guru menunjukkan peningkatan dalam inovasi dan kreativitas dalam menyusun materi ajar. Mereka lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran PPKn, yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

#### 4. KESIMPULAN

Secara umum, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan peningkatan penguasaan *Deep Learning* melalui pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Peningkatan kompetensi guru diharapkan akan berpengaruh positif terhadap mutu pembelajaran PPKn di SMA Kabupaten Tabanan.

Secara keseluruhan, program ini berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam teknologi pendidikan. Metode PBL terbukti efisien dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri 4.0.

#### REFERENSI

- Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47.
- Ema Butsi Prihastari dan Ratna Widyaningrum. 2020. Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Surakarta di Kecamatan Banjarsari. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Volume 4 No,1a hal. 160-166.
- Ekawati, Dantes, Marhaeni. 2019. Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis 4C Terhadap Kemandirian Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Volume 3 N0mor 1, hal. 41 51.
- Fajar, Mukti ND dan Yulianto Achmad. 2010. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamil, M. (2003). *Model-model pelatihan*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ledward, B. C., & Hirata, D. (2011). *An overview of 21st century skills. Summary of 21st century skills for students and teachers*. Honolulu: Kamehameha Schools–Research & Evaluation.
- Martina Lona Jusita. 2019. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. Volume 4 Hal. 90-95.
- McNiff, J., Lomax, P., & Whitehead, J. (2002). *You and Your Action Research Project*. London and New York: Hyde Publications.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2022. *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Putro, Khamim Zarkasih & Suyadi. 2016. *Pembelajaran IPA*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2005. *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*. P3MP UPI.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

