

Peningkatan Kompetensi Guru SMP melalui Literasi & *Deep Learning*, Pemahaman Asesmen Global (PISA dan TIMSS), serta Pengembangan Media Pembelajaran Fisik dan Digital Berbasis Game di Kecamatan Kota Bangun Kutai Kartanegara

Haeruddin¹, Achmad Muhtadin^{2*}, Nanda Arista Rizki³, Kurniawan⁴,
Ridwan⁵, Petrus Fendiyanto⁶, Agus Adhi⁷

¹⁻⁷ Universitas Mulawarman

* achmad.muhtadin@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Kecamatan Kota Bangun, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur yang memiliki potensi pengembangan kualitas pendidikan melalui peningkatan kapasitas kompetensi guru tingkat SMP. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam literasi dan *deep learning*, pemahaman asesmen global (PISA dan TIMSS), serta pengembangan media pembelajaran inovatif berupa media fisik dan digital berbasis *game*. Metode yang digunakan meliputi observasi awal, penyusunan materi, penyuluhan, pelatihan, simulasi, serta pendampingan intensif. Peserta kegiatan berjumlah 30 guru tingkat SMP dari berbagai sekolah di Kecamatan Kota Bangun Kutai Kartanegara. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru dalam mengintegrasikan literasi, *deep learning*, serta asesmen global ke dalam pembelajaran. Pre-test menunjukkan 68% peserta memperoleh nilai di bawah 55, sementara hasil post-test menunjukkan 65% peserta berada pada rentang nilai 70–80 dan 25% peserta berada pada rentang nilai 80–95. Peserta juga mampu merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran fisik maupun digital berbasis *game* yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Kegiatan ini terbukti memberikan manfaat nyata dalam peningkatan kompetensi guru SMP dan mendukung penguatan mutu pendidikan di Kecamatan Kota Bangun secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Literasi dan *Deep Learning*, Pemahaman Asesmen Global, Media Pembelajaran, Fisik dan Digital, Media Berbasis Game

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor strategis yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan daya saing bangsa di era global. Perkembangan pendidikan tidak hanya berkontribusi pada pencapaian kompetensi akademik siswa, tetapi juga berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata (Patras dkk., 2024). Laporan

dua lembaga internasional, yaitu *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS), menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih perlu ditingkatkan agar mampu bersaing dengan negara lain di tingkat global (Pratiwi, 2019; Siregar dkk., 2024). Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru sebagai ujung tombak pendidikan menjadi langkah strategis dalam mendukung tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), khususnya pada bidang pendidikan yang inklusif dan berkualitas.

Konsep peningkatan kompetensi guru menekankan pada penguasaan literasi, pemanfaatan *deep learning*, pemahaman asesmen global, serta pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi kebutuhan siswa abad ke-21 (Nadawina dkk., 2025). Literasi tidak hanya dimaknai sebatas keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup literasi numerasi, sains, digital, dan budaya (Iman, 2022). Sementara itu, *deep learning* menekankan pada pembelajaran yang bermakna, di mana siswa didorong untuk mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata (Mulyanto dkk., 2025). Kedua aspek ini selaras dengan kerangka asesmen PISA dan TIMSS yang berorientasi pada pengukuran kemampuan berpikir tingkat tinggi, analitis, dan aplikatif.

Selain aspek literasi dan asesmen, guru juga dituntut untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Media pembelajaran fisik berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas bermain yang kontekstual, sedangkan media digital berbasis *game* memberikan pengalaman belajar yang adaptif, kolaboratif, dan sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan (Supuwiningsih, 2025). Dengan demikian, penguasaan guru terhadap media pembelajaran inovatif menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Kecamatan Kota Bangun, Kabupaten Kutai Kartanegara, merupakan salah satu wilayah di Kalimantan Timur yang memiliki potensi besar dalam pengembangan kualitas pendidikan, khususnya pada tingkat SMP. Namun, berdasarkan observasi awal, masih ditemukan berbagai tantangan yang dihadapi guru, antara lain rendahnya pemahaman terhadap asesmen global, keterbatasan dalam menerapkan literasi dan *deep learning* dalam pembelajaran, serta kurangnya keterampilan dalam merancang media pembelajaran inovatif. Hal ini berdampak pada terbatasnya variasi strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar belum optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan program pengabdian kepada masyarakat yang fokus pada peningkatan kompetensi guru SMP melalui pelatihan literasi dan *deep learning*, pemahaman asesmen global (PISA dan TIMSS), serta pengembangan media pembelajaran fisik dan digital berbasis *game*. Pendekatan pelatihan yang interaktif, partisipatif, dan aplikatif diharapkan mampu memperkuat kapasitas guru tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap profesional. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Kecamatan Kota Bangun secara berkelanjutan serta memberikan dampak nyata terhadap mutu pembelajaran di sekolah.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kecamatan Kota Bangun, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Lokasi ini dipilih karena merupakan salah satu wilayah dengan jumlah sekolah menengah pertama yang cukup banyak, namun masih menghadapi tantangan dalam peningkatan kapasitas guru, khususnya dalam literasi, *deep learning*, pemahaman asesmen global (PISA dan TIMSS), serta pengembangan media pembelajaran inovatif. Jarak Kecamatan Kota Bangun dari kampus Universitas Mulawarman sekitar 120 km dengan waktu tempuh perjalanan darat kurang lebih dua hingga tiga jam. Kegiatan ini berlangsung selama tujuh hari (1 minggu), tepatnya mulai 6 September hingga 13 September 2025, dengan pembagian tahapan meliputi pra-kegiatan, pelaksanaan inti, dan pasca-kegiatan.

Sasaran utama kegiatan adalah guru-guru SMP di Kecamatan Kota Bangun yang berperan langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Jumlah peserta program sebanyak 30 orang, dengan kriteria seleksi berdasarkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, rekomendasi dari kepala sekolah, serta komitmen untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Para peserta tidak hanya diharapkan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan yang menularkan wawasan tersebut kepada guru lain di sekolah masing-masing, sehingga program peningkatan kompetensi guru dapat berkelanjutan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari tiga tahap yang disusun secara sistematis. Tahap pertama, pra-kegiatan, diawali dengan observasi lapangan dan analisis kebutuhan guru. Pada tahap ini juga dilakukan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait literasi, *deep learning*, asesmen global (PISA dan TIMSS), serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game*. Hasil pre-test menunjukkan mayoritas peserta (68%) memperoleh nilai di bawah 55, hanya 12% yang berada pada kisaran nilai 70–80, dan belum ada yang mencapai nilai di atas 80. Kondisi ini menegaskan bahwa kapasitas guru dalam aspek-aspek tersebut masih perlu ditingkatkan.

Tahap kedua, pelaksanaan inti, dilakukan melalui ceramah, pelatihan, simulasi, dan pendampingan. Ceramah mencakup materi mengenai literasi dan *deep learning*, konsep PISA dan TIMSS, serta urgensi asesmen global dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan difokuskan pada praktik penyusunan strategi pembelajaran berbasis literasi, penerapan *deep learning* di kelas, serta pengembangan media pembelajaran fisik berbasis *game* dan media digital berbasis *game*. Peserta juga mengikuti simulasi implementasi pembelajaran berbasis asesmen global dan uji coba media pembelajaran berbasis *game* untuk memastikan keterterapan secara praktis. Pendampingan dilakukan secara intensif melalui bimbingan daring via WhatsApp grup dan Zoom *meeting*, agar guru dapat menerapkan hasil pelatihan di sekolah masing-masing.

Tahap ketiga, pasca-kegiatan, berfokus pada evaluasi dan keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan secara kuantitatif melalui post-test dan secara kualitatif melalui observasi praktik mengajar guru di kelas. Hasil post-test memperlihatkan peningkatan signifikan, di mana 65% peserta mencapai nilai 70–80, 25% berada pada rentang 80–95, dan 10% peserta memperoleh nilai di atas 95. Evaluasi kualitatif menunjukkan adanya

peningkatan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran berbasis literasi dan *deep learning*, serta kemampuan mengintegrasikan PISA, TIMSS, dan media berbasis *game* dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain peningkatan kompetensi individu, kegiatan ini juga menghasilkan luaran nyata berupa modul pelatihan, rancangan perangkat pembelajaran berbasis literasi dan asesmen global, serta produk media pembelajaran fisik dan digital berbasis *game* yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan pada lima aspek utama, meliputi 1) minimal 80% guru SMP yang diundang hadir dan berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan; 2) terlaksananya seluruh rangkaian kegiatan pelatihan yang mencakup: literasi & *deep learning*, pemahaman asesmen global (PISA dan TIMSS), serta pengembangan media pembelajaran fisik dan digital berbasis *game*; 3) Hasil pre-test dan post-test menunjukkan minimal 80% peserta mengalami peningkatan nilai yang positif pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap; 4) respons peserta melalui angket evaluasi kegiatan menunjukkan minimal 80% memberikan tanggapan positif terhadap kebermanfaatan materi, metode pelatihan, dan pendampingan; dan 5) produk luaran berupa publikasi hasil kegiatan dalam bentuk artikel pada jurnal pengabdian kepada masyarakat di bidang keguruan dan ilmu pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan peningkatan kompetensi guru SMP di Kecamatan Kota Bangun, Kabupaten Kutai Kartanegara, merupakan upaya strategis dalam memperkuat kapasitas pendidik menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut literasi tinggi, kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), serta penguasaan teknologi pendidikan. Program ini diikuti oleh 30 guru dari berbagai SMP di wilayah Kecamatan Kota Bangun yang dipilih berdasarkan rekomendasi kepala sekolah dan komitmen mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Peserta diharapkan menjadi agen perubahan di sekolah masing-masing dengan menerapkan hasil pelatihan secara berkelanjutan dan menularkannya kepada rekan sejawat (guru) maupun kepada siswa. Kegiatan pembukaan pelatihan dilaksanakan 6 September dan berakhir pada 13 September 2025, dengan pembagian tahapan meliputi pra-kegiatan, pelaksanaan inti, dan pasca-kegiatan.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap pra kegiatan diawali dengan observasi lapangan dan analisis kebutuhan guru terhadap pelatihan yang relevan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memahami secara mendalam konsep literasi dan *deep learning*, serta masih terbatas dalam menerapkan pendekatan berbasis asesmen global seperti PISA dan TIMSS. Kondisi ini diperkuat dengan hasil *pre-test* yang menunjukkan 68% peserta memperoleh nilai di bawah 55, hanya 12% pada kisaran 70–80, dan tidak ada yang mencapai di atas 80. Hal ini menegaskan perlunya peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional guru dalam merancang pembelajaran berbasis literasi, *deep learning*, asesmen global dan media pembelajaran berbasis *game* yang edukatif.

Berdasarkan hasil pra kegiatan, pelatihan disusun dengan pendekatan *experiential learning*, yang menekankan keseimbangan antara teori dan praktik agar guru mengalami proses belajar yang bermakna (Syahid dkk., 2025). Kegiatan berlangsung selama tujuh hari dengan komposisi 30% teori dan 70% praktik. Pendampingan dilakukan secara intensif melalui bimbingan daring via WhatsApp grup dan Zoom *meeting*, agar guru dapat menerapkan hasil pelatihan di sekolah masing-masing. Hal ini sejalan dengan prinsip keberlanjutan dalam program pengembangan profesional guru, di mana proses pelatihan tidak berhenti pada tahap transfer pengetahuan, tetapi dilanjutkan dengan pendampingan untuk memastikan implementasi di lapangan (Mujiyanto dkk., 2025). Melalui pendampingan ini, guru memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, berkonsultasi, serta memperoleh umpan balik terhadap praktik pembelajaran yang mereka terapkan, sehingga kompetensi pedagogik dan profesional mereka dapat meningkat secara signifikan (Tamba dkk., 2025).



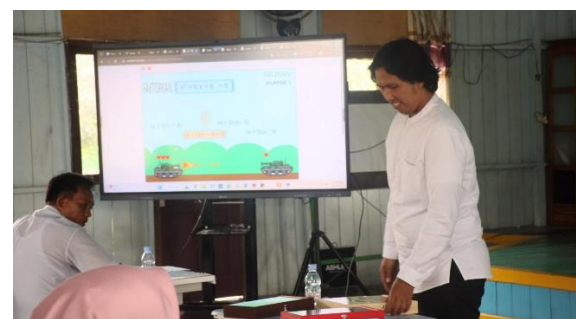
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 2. (a) Penguatan Literasi dan Deep Learning; (b) Pengenalan dan Implementasi Asesmen Global (PISA dan TIMSS); (c) Pengembangan Media Pembelajaran Fisik Berbasis Game; (d) Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game

Materi pelatihan meliputi (1) Penguatan Literasi dan *Deep Learning* dalam Pembelajaran – mencakup konsep literasi numerasi, literasi sains, dan penerapan *deep learning* melalui strategi pembelajaran kolaboratif dan reflektif; (2) Pengenalan dan Implementasi Asesmen Global (PISA dan TIMSS) – membahas kerangka soal, indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta penyusunan soal kontekstual berbasis PISA dan TIMSS; (3) Pengembangan Media Pembelajaran Fisik Berbasis Game – pelatihan pembuatan alat peraga interaktif dari bahan sederhana untuk mendukung aktivitas belajar aktif; (4) Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game – pelatihan desain *game* edukatif menggunakan aplikasi digital sederhana yang dapat digunakan di kelas.

Evaluasi dilakukan melalui *post-test* dan observasi kinerja peserta. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dibanding *pre-test*: 65% peserta memperoleh nilai 70–80, 25% berada pada rentang 80–95, dan 10% mencapai di atas 95. Peningkatan nilai ini mencerminkan adanya perkembangan nyata dalam pemahaman guru terhadap literasi, *deep learning*, asesmen global dan media pembelajaran berbasis *game* yang edukatif. Evaluasi kualitatif melalui observasi menunjukkan guru lebih percaya diri dalam menerapkan pendekatan pembelajaran aktif, menyusun soal berorientasi PISA/TIMSS, serta memanfaatkan media berbasis *game* di kelas.

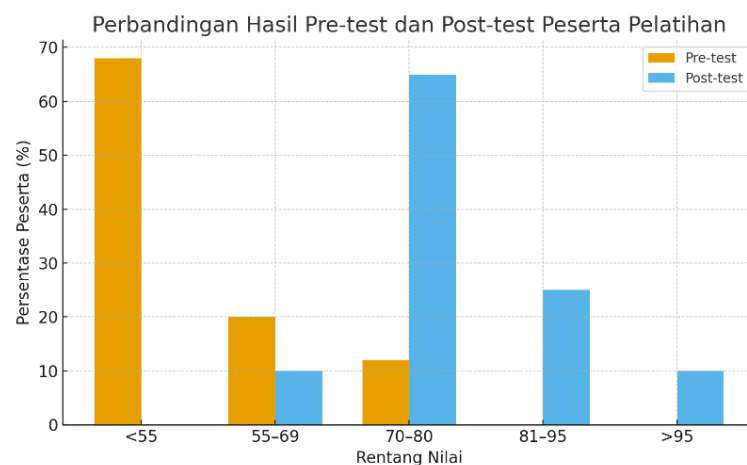
Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan capaian yang sangat positif, di mana lebih dari 80% guru SMP yang diundang hadir dan berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Seluruh agenda pelatihan berhasil terlaksana dengan baik, meliputi peningkatan literasi dan penerapan *deep learning* dalam pembelajaran, pendalaman pemahaman terhadap asesmen global seperti PISA dan TIMSS, serta pelatihan pengembangan media pembelajaran fisik dan digital berbasis *game*. Antusiasme peserta tampak dari keterlibatan mereka dalam diskusi, praktik langsung, dan presentasi hasil karya, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini telah memberikan dampak nyata dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kompetensi global.

Guru memahami konsep literasi dan *deep learning* serta mampu menganalisis karakteristik soal PISA dan TIMSS. Guru tampak semangat dalam mengembangkan strategi pembelajaran kreatif dan kontekstual. Guru juga mampu membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran fisik dan digital berbasis *game* yang relevan dengan topik pelajaran di SMP. Guru menghasilkan alat peraga fisik sederhana (papan bilangan, *puzzle* geometri, kartu konsep bilangan bulat) yang edukatif. Guru juga berhasil merancang *game* digital sederhana berbasis *quiz* dan simulasi interaktif menggunakan *platform scratch*.



Gambar 3. QR-code hasil media pembelajaran berbasis *game*

Pendekatan *experiential learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru karena memungkinkan mereka belajar dari pengalaman nyata, berlatih langsung, dan merefleksikan hasilnya (Suleman, 2024). Melalui kombinasi teori dan praktik, peserta tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga menguasai keterampilan aplikatif yang dapat diterapkan di kelas (Satar dkk., 2025). Hasil kegiatan ini juga menegaskan bahwa penguatan kompetensi guru tidak dapat dilepaskan dari aspek kolaborasi dan pendampingan berkelanjutan. Dukungan dosen sebagai fasilitator mendorong terciptanya suasana belajar yang terbuka, kreatif, dan adaptif terhadap teknologi Pendidikan (Panjaitan dkk., 2025). Produk luaran selain paket media pembelajaran fisik dan digital berbasis *game* hasil karya guru, juga artikel ilmiah untuk publikasi pada jurnal pengabdian kepada masyarakat di bidang keguruan dan ilmu pendidikan.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan

Grafik perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4. Hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan peningkatan signifikan dalam capaian kompetensi peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Pada tahap *pre-test*, mayoritas peserta (68%) berada pada rentang nilai di bawah 55, yang menunjukkan rendahnya pemahaman awal terkait literasi, *deep learning*, asesmen global (PISA dan TIMSS), serta pengembangan media pembelajaran berbasis *game*. Sementara itu, hanya 12% peserta yang mencapai nilai 70–80 dan tidak ada peserta yang memperoleh nilai di atas 80.

Setelah pelaksanaan pelatihan, hasil *post-test* menunjukkan perubahan distribusi nilai yang mencolok. Sebagian besar peserta (65%) berada pada rentang nilai 70–80, 25% pada kisaran 81–95, dan 10% peserta berhasil menembus nilai di atas 95. Tidak ada lagi peserta yang berada di bawah nilai 55. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru secara signifikan, baik dalam memahami konsep maupun dalam mengaplikasikannya pada praktik pembelajaran.

Peningkatan ini juga mengindikasikan keberhasilan pendekatan *experiential learning* yang diterapkan selama pelatihan. Guru tidak hanya menerima materi secara teoretis, tetapi juga mengalami proses belajar langsung melalui praktik, simulasi, dan refleksi (Mutmainah dkk., 2025). Dengan komposisi kegiatan 30% teori dan 70% praktik, peserta memperoleh kesempatan luas untuk menginternalisasi konsep literasi, *deep learning*,

serta penerapan asesmen global dalam konteks pembelajaran di kelas. Peningkatan signifikan ini menandakan keberhasilan program dalam meningkatkan kompetensi guru SMP di Kecamatan Kota Bangun Kutai Kartanegara. Meningkatnya kompetensi profesional guru peserta pelatihan mendorong inovasi pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berbasis teknologi menuju peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan (Entriza & Puspitasari, 2025).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru SMP di Kecamatan Kota Bangun, Kutai Kartanegara, telah memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kapasitas profesional guru dalam pengintegrasian konsep literasi dan *deep learning* dengan pemahaman asesmen global (PISA dan TIMSS), serta pengembangan media pembelajaran fisik dan digital berbasis *game*. Melalui pendekatan *experiential learning* yang menekankan praktik langsung dan refleksi pengalaman, peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mampu menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari hasil pre-test ke post-test, di mana mayoritas peserta berpindah dari kategori nilai rendah ke kategori menengah dan tinggi. Selain itu, peserta menunjukkan kemampuan merancang soal berbasis asesmen global, mengembangkan media pembelajaran inovatif, serta menampilkan sikap reflektif dan kolaboratif dalam proses belajar. Produk luaran berupa modul pelatihan, perangkat ajar, dan media pembelajaran berbasis *game* menjadi bukti konkret keberhasilan kegiatan ini.

Untuk keberlanjutan program, diperlukan pendampingan lanjutan bagi guru dalam mengimplementasikan literasi, *deep learning*, dan asesmen global di sekolah agar dampak pelatihan tetap berkelanjutan. Model kegiatan ini juga direkomendasikan untuk direplikasi di wilayah lain sebagai upaya pemerataan peningkatan kompetensi guru. Selain itu, pengembangan media digital berbasis *game* perlu diperkuat melalui pelatihan teknologi pendidikan dan pemanfaatan *learning management system* (LMS).

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Mulawarman yang telah mendukung kegiatan ini dengan memberikan surat izin pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, kami juga menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra SMP di Kecamatan Kota Bangun kabupaten Kutai Kartanegara peserta pelatihan (kepala sekolah dan guru-gurunya) yang telah kooperatif serta berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pelatihan ini.

Referensi

Entriza, A. N., & Puspitasari, F. F. (2025). Studi Literatur: Integrasi Teknologi Informasi Dalam Pelatihan Guru Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 15(1), 62–73. <https://doi.org/10.24042/b2zk9f46>

- Iman, B. N. (2022). Budaya Literasi Dalam Dunia Pendidikan. Proceeding UM Surabaya, 1(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14908>
- Mujianto, G., Wibowo, A. P., Tinus, A., & Setiawan, A. (2025). Meningkatkan Kompetensi Guru melalui Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sumber Pucung. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 5(1), 943–952. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2293>
- Mulyanto, A., Supriatna, N., Erawati, E. R., Heryati, T., & Mulyanah, U. (2025). Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Kepemimpinan Pembelajaran Berbasis Deep Learning di SMPN 3 Margahayu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(3). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i3.1653>
- Mutmainah, R., Supriyatno, T., & Susilawati, S. (2025). Konstruksi dan Desain Kurikulum Berbasis Pendekatan Experiential Learning John Dewey dalam Konteks Pendidikan Islam di Sekolah dan Perguruan Tinggi. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 572–582. <https://doi.org/10.30743/mkd.v9i2.11192>
- Nadawina, N., Jaya, A., Ramadhanti, D., Imronudin, I., Fatchiatuzahro, F., Halim, A., & Jati, G. P. R. S. (2025). Penerapan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia. Star Digital Publishing.
- Panjaitan, G., Ambarita, C., Lingga, L., Simamora, E., & Tambunan, E. (2025). Peran Dosen Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Efektif: Tinjauan Psikologi. *Lapak Jurnal*, 1(1), 1–8.
- Patras, Y. E., Yolanita, C., Wildan, D. A., & Fajrudin, L. (2024). Pembelajaran Berbasis STEM di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Rangka Menyongsong Pencapaian Kompetensi Siswa Abad 21. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.87662>
- Pratiwi, I. (2019). Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 51–71. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1157>
- Satar, S., Judijanto, L., Haryono, P., Septikasari, D., Zamsir, Z., Pirmani, P., Wijaya, S. A., Djollong, A. F., & Gaspersz, V. (2025). Metode dan Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Praktik. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Siregar, E. B., Karo, N. H. B., Samosir, D., & Rajagukguk, W. (2024). Kualitas Pendidikan Matematika di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 12(2), 34–50.
- Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan Experiential Learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1530–1538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101>
- Supuwiningasih, N. N. (2025). Edu Game: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan dengan Game Based Learning. PT. Media Penerbit Indonesia.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2025). Mengintegrasikan Experiential Learning dalam Kurikulum Pelatihan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. Detak Pustaka.
- Tamba, R., Amelia, D., Manalu, D. G., Untu, Z., & Muhtadin, A. (2025). Studi Literatur: Efektifitas Model Pembelajaran Kolaboratif dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Pecinta Matematika*, 2(1), 17–25.