


Peningkatan Kapasitas Guru MGMP melalui Pelatihan Desain Pembelajaran Deep Learning Berbasis Website Interaktif

Improving the Capacity of MGMP Teachers through Interactive Website-Based Deep Learning Design Training

Aan Ikhsananto^{1abcd*} , Hengky Pramusinto^{1abd} , Ahmad Saeroji^{1abcd} , Aulia Prima Kharismaputra^{1acd} , & Eli Fitriyani Khasanah^{2abcd} 

 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia¹

 Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia²

Received 30 March 2026; Accepted 9 April 2026; 30 April 2026

ABSTRAK


Latar Belakang: Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memudahkan integrasi *deep learning* dalam pembelajaran adalah melalui pemanfaatan *website* interaktif. *Website* interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks. **Tujuan:** Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk meningkatkan pengetahuan dasar *deep learning*, merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memanfaatkan *website* sebagai *platform* pembelajaran bagi guru. **Metode:** Metode yang digunakan yaitu pendampingan desain pembelajaran, meliputi tahapan analisis kebutuhan, perencanaan program kegiatan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi dan monitoring menggunakan *pre-test* dan *post-test*, dan tindak lanjut. Mitra kegiatan pengabdian yaitu MGMP Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dengan peserta yang terdiri dari 29 orang guru dari Kabupaten dan Kota Magelang. **Hasil:** Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan teoritis maupun keterampilan praktis guru dalam mendesain pembelajaran *deep learning* berbasis *website* interaktif. Secara umum, program ini berdampak positif terhadap peningkatan kapasitas dan kualitas guru, sejalan dengan fungsi MGMP sebagai wadah pengembangan profesional guru. **Kesimpulan:** Penguatan infrastruktur dan dukungan teknologi perlu ditindaklanjuti serta didukung dengan adanya pendampingan lanjutan dan intensif untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan pembelajaran *deep learning* secara mandiri dan berkelanjutan.

ABSTRACT

Background: One approach to facilitating the integration of *deep learning* into learning is the use of interactive websites. Interactive websites can be used as an engaging technology-based learning medium and help students understand complex concepts. **Objectives:** The purpose of this community service activity is to improve basic knowledge of *deep learning*, design engaging and interactive learning experiences, and use websites as a learning platform for teachers. **Methods:** The method used is learning design assistance, including the stages of needs analysis, program planning, activity implementation, evaluation, and monitoring using *pre-test* and *post-test* questionnaires, and follow-up. The community service activity partner is the MGMP Office Management and Business Services (MPLB), with 29 teachers from Magelang Regency and City participating. **Results:** The results of the activity implementation show that this training has improved teachers' theoretical knowledge and practical skills in designing interactive, website-based *deep learning*. In general, this program has a positive impact on increasing teacher capacity and quality, in line with the MGMP's function as a forum for teacher professional development. **Conclusion:** Strengthening infrastructure and technological support needs to be followed up with continued, intensive mentoring to ensure teachers can implement *deep learning* independently and sustainably.

Kata Kunci: *deep learning*; guru; *website* interaktif

Keywords: *deep learning*; teacher; interactive website

 <https://doi.org/10.25299/ceej.v7i2.27628>




OPEN ACCESS

Copyright © 2026 Aan Ikhsananto, Hengky Pramusinto, Ahmad Saeroji, Aulia Prima Kharismaputra, Eli Fitriyani Khasanah

Corresponding Author:

Aan Ikhsananto, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

 aanikhsan116@gmail.com

How to Cite: Ikhsananto, A., Pramusinto, H., Saeroji, A., Kharismaputra, A, P., & Khasanah, E, F. (2026). Improving the Capacity of MGMP Teachers through Interactive Website-Based Deep Learning Design Training. *Community Education Engagement Journal*, 7(2), 193-204. <https://doi.org/10.25299/ceej.v7i2.27628>

Authors' Contribution: a – Conceptualization & Methodology; b – Implementation & Data Collection; c – Analysis & Visualization; d – Writing & Editing

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan digitalisasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada dunia pendidikan (Huraerah et al., 2023). Pendidikan di era digital tidak lagi hanya berpusat pada transfer pengetahuan secara konvensional, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan berbagai teknologi baru guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi yang berpotensi besar dalam dunia pendidikan adalah *deep learning*, sebuah cabang dari *Artificial Intelligence* (AI) yang memungkinkan komputer untuk mempelajari pola-pola kompleks dan membuat prediksi berdasarkan data yang besar (*big data*) (Raup et al., 2022).

Pendidikan menjadi investasi paling menjanjikan dalam pembangunan berkelanjutan di masa depan (Daulay et al., 2024). Hal ini relevan dengan salah satu poin penting SGDs 4 (*Quality Education*), yaitu pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (Oktaviatun & Nugraheni, 2024). Pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menyiapkan generasi emas yang mampu beradaptasi dalam segala dinamika (Puspa et al., 2023). Di dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih adaptif, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa, serta membantu guru dalam menganalisis kemajuan belajar siswa secara lebih akurat (Permata Sari & Munir, 2024). Salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah guru (Aslinda et al., 2024). Peran guru sebagai tenaga pendidik adalah dapat mencukupi kebutuhan belajar peserta didik melalui proses pembelajaran efektif, proses ini akan membuat tujuan pendidikan lebih mudah untuk dicapai (Kirom, 2017; Arianti, A. 2019). Namun, banyak guru yang belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai konsep *deep learning* dan bagaimana cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran (Putri, 2024). Masih terbatasnya akses terhadap pelatihan dan sumber daya yang memadai, hal ini menjadi kendala utama dalam mengadopsi teknologi di lingkungan sekolah (Supriyanto, 2024).

Pendekatan yang dapat digunakan untuk memudahkan integrasi *deep learning* dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan *website* interaktif (Raup et al., 2022). *Website* interaktif merupakan *platform* berbasis digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara lebih dinamis, baik melalui visualisasi data, simulasi, maupun kuis interaktif (Pakudu & Rizal, 2024). Dalam konteks pendidikan, *website* interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya menarik, tapi juga membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks (Dalimunthe et al., 2024). Keunggulan utama dari *website* interaktif dalam pembelajaran berbasis *deep learning* antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, menyediakan umpan balik secara *real time*, mendorong pembelajaran mandiri (Restalia, 2024). Namun, untuk dapat memanfaatkan *website* interaktif secara optimal, guru perlu memiliki pemahaman yang cukup dalam mendesain dan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi ini (Diniyati et al., 2024). Berdasarkan pengamatan dan diskusi tim pengabdian dengan perwakilan guru MGMP di Magelang, pemahaman guru MPLB tentang pembelajaran *deep learning* masih kurang dan sedikit guru yang dapat menerapkan *website* sebagai pendukung di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan program pelatihan yang dapat membantu guru dalam menguasai keterampilan teknis maupun pedagogis yang diperlukan dalam mendesain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* menggunakan *website* interaktif (Hidayat, 2021; Usri et al., 2024).

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di Kabupaten dan Kota Magelang merupakan suatu wadah bagi guru mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk saling belajar, berkomunikasi, dan bertukar pikiran serta pengalaman dalam rangka meningkatkan kinerja dan kapasitas mengajar guru dalam praktik pembelajaran di kelas (Najri, 2020). Keaktifan guru mengikuti kegiatan MGMP sangat penting karena dapat meningkatkan kemampuannya dalam melaksanakan pembelajaran secara berkualitas supaya tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Nurlaeli & Saryono, 2018). Sebagai sebuah organisasi guru mata pelajaran, MGMP mata pelajaran MPLB di Kabupaten dan Kota Magelang memiliki beberapa peran, salah satunya yaitu membantu para guru untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kinerjanya.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah agar guru dapat memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk merancang dan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* yang terintegrasi dengan website interaktif. Pendidikan di Indonesia, khususnya di sekolah, dapat lebih maju dan sesuai dengan perkembangan zaman. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis data, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar mereka. Adanya kolaborasi antara tenaga pendidik, akademisi, dan pengembang teknologi, diharapkan penerapan *deep learning* dalam pendidikan dapat semakin berkembang, membuka peluang baru bagi inovasi pembelajaran, dan menciptakan sistem pendidikan yang lebih adaptif serta responsif terhadap kebutuhan dan perkembangan zaman (Suwandi et al., 2024). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini perlu dilakukan sebagai solusi peningkatan pemahaman tentang pembelajaran *deep learning* yang didukung dengan integrasi website interaktif untuk meningkatkan keterampilan dan kapasitas guru, khususnya pada guru yang tergabung dalam MGMP mata pelajaran MPLB di Kabupaten dan Kota Magelang.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan pemberian *pre-test* kepada peserta pelatihan untuk melihat kondisi pemahaman awal peserta sebelum mendapatkan pelatihan, dilanjutkan dengan pelatihan yang berlangsung 2 sesi, masing-masing sesi disertai tanya jawab, kemudian diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengukur pemahaman dan mendapatkan *feedback* dari peserta pelatihan.

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan kepada guru MGMP mata pelajaran MPLB, pertemuan pertama berlangsung secara luring yang direncanakan bertempat di SMK N 2 Magelang pada bulan April 2025. Pertemuan kedua dan ketiga dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pertemuan virtual.

Mitra atau Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan pengabdian ini yaitu guru pengampu mata pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Mitra kegiatan pengabdian ini adalah para guru pengampu mata pelajaran MPLB yang tergabung dalam MGMP di Kabupaten dan Kota Magelang.

Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu pelatihan desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* berbasis *website* interaktif. Kegiatan ini diawali dengan penguatan pengetahuan dan pemahaman desain pembelajaran pendekatan *deep learning*, kemudian dilanjutkan dengan bimbingan teknis implementasi *website* interaktif guna mendukung kesuksesan kegiatan ini.

Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* berbasis *website* interaktif ini, meliputi:

1. Analisis kebutuhan mitra. Langkah pertama dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat didahului dengan *Focus Group Discussion* (FGD) antara perwakilan MGMP guru mata pelajaran MPLB dan tim pengabdian untuk menentukan permasalahan utama yang ingin diselesaikan.
2. Perencanaan program kegiatan. Pada tahap ini akan dibahas perencanaan program kegiatan. Adapun rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut: a) penguatan pengetahuan dan pemahaman desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning*; b) pengenalan dan bimbingan teknis implementasi *website* interaktif yang akan menjadi bahasan utama oleh tim pengabdian.
3. Pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pendampingan diawali dengan penguatan pengetahuan dan pemahaman desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning*, kemudian dilanjutkan dengan bimbingan teknis implementasi *website* interaktif kepada guru-guru MGMP mata pelajaran MPLB Kabupaten dan Kota Magelang di forum pertemuan yang bertempat di SMK N 2 Magelang.
4. Evaluasi dan monitoring. Kegiatan ini dilakukan dengan cara tim pengabdian memberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan pada guru MGMP mata pelajaran MPLB dalam pemahaman desain pembelajaran *deep learning* menggunakan *website* interaktif. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mendapatkan *feedback* terkait dengan pelaksanaan pengabdian yang telah dilaksanakan.
5. Tindak lanjut. Tindak lanjut kegiatan pengabdian ini yaitu memastikan bahwa manfaat dari pengabdian kepada masyarakat dapat terus dilaksanakan secara berkesinambungan dan berkelanjutan.

Teknik Evaluasi Kegiatan

Dalam upaya mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, perlu dilakukan evaluasi. Adapun teknik evaluasi yang dilakukan tim pengabdian melalui angket *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan kepada guru MGMP mata pelajaran MPLB, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa, 29 April 2025 bertempat di SMK N 2 Magelang. Pertemuan selanjutnya dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pertemuan virtual. Kegiatan ini dihadiri oleh 29 orang guru dari SMK di Kabupaten dan Kota Magelang. Tahapan pelaksanaan pengabdian yang dilakukan yaitu:

Analisis Kebutuhan Mitra

Analisis kebutuhan mitra dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) antara MGMP yang diwakili oleh beberapa guru mata pelajaran MPLB dan tim pengabdian. Kegiatan ini berjalan dengan baik, sehingga menghasilkan kesepakatan antara kedua belah pihak, di antaranya penentuan permasalahan utama yang ingin diselesaikan, jadwal pelaksanaan kegiatan, susunan acara, dan estimasi jumlah peserta yang hadir. Berdasarkan hasil diskusi dengan perwakilan guru MGMP, pemahaman guru MPLB tentang pembelajaran *deep learning* masih kurang dan sedikit guru yang menerapkan *website* sebagai pendukung di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan yang dapat meningkatkan kapasitas guru agar menguasai keterampilan teknis maupun pedagogis yang diperlukan dalam mendesain pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* berbasis *website* interaktif.

Perencanaan Program Kegiatan

Berdasarkan hasil diskusi bersama mitra, maka disepakati beberapa kegiatan pengabdian, yaitu: (i) pemberian *pre-test* kepada peserta untuk mengetahui pemahaman awal peserta; (ii) pemaparan materi tentang pemahaman desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning*; (iii) pengenalan dan bimbingan teknis implementasi *website* interaktif oleh tim pengabdian; (iv) pemberian *post-test* kepada peserta pelatihan untuk mengukur pemahaman akhir dan mendapatkan *feedback* untuk evaluasi dari pelaksanaan kegiatan; (v) tindak lanjut pelatihan berupa pendampingan lanjutan dan intensif untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan pembelajaran *deep learning* secara mandiri dan berkelanjutan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan ini memiliki beberapa tahapan kegiatan, yaitu: pemberian soal *pre-test* kepada peserta dan pemaparan materi tentang pemahaman desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* oleh tim pengabdian.



Gambar 1. Pemaparan Materi Desain Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis Website Interaktif

Gambar 1 merupakan dokumentasi pelaksanaan pelatihan yang diselenggarakan secara luring bertempat di SMK N 2 Magelang. Adapun tampilan materi yang diberikan oleh tim pengabdian tentang desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* pada **Gambar 2**.



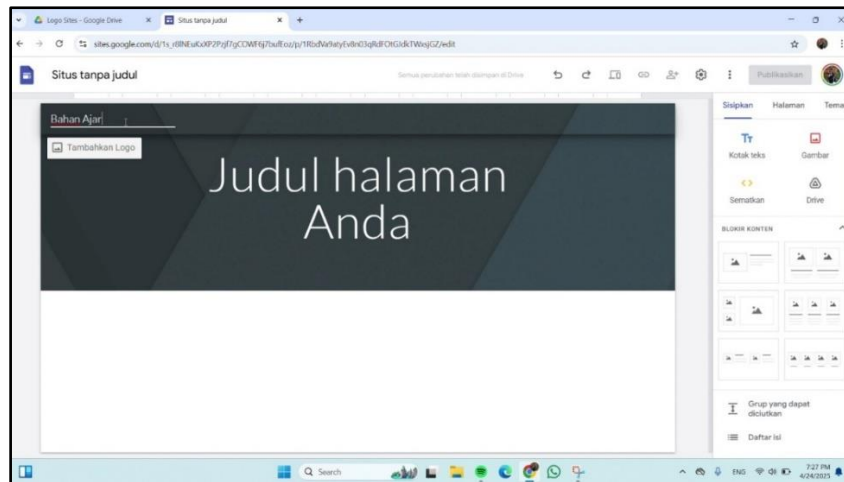
Gambar 2. Tampilan Slide Materi Presentasi Pendekatan *Deep Learning*

Pengenalan dan bimbingan teknis implementasi *website* interaktif kepada guru-guru MGMP mata pelajaran MPLB Kabupaten dan Kota Magelang. Guru diminta untuk mencoba secara langsung penggunaan *website* interaktif menggunakan *googlesite*.



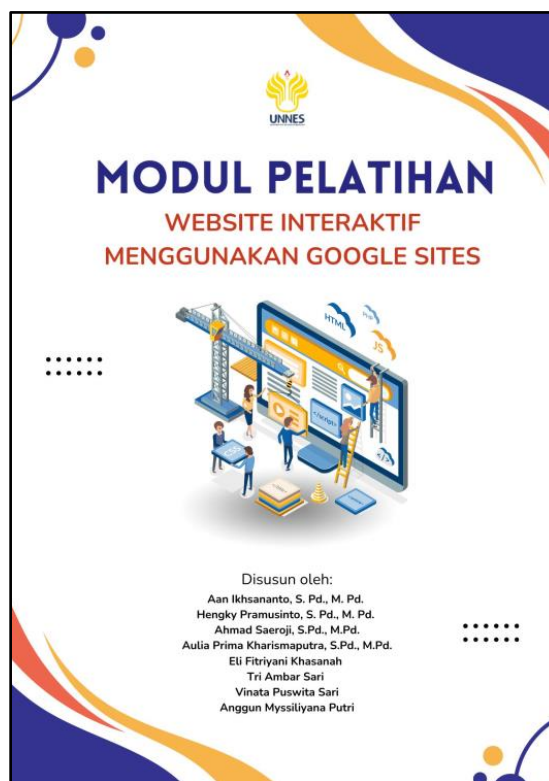
Gambar 3. Bimbingan Teknis Implementasi *Website* Interaktif

Gambar 3 menjelaskan kegiatan selanjutnya, yaitu bimbingan teknis implementasi *website* interaktif kepada guru-guru MGMP mata pelajaran MPLB. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan fitur-fitur *Google Sites* dengan membuka halaman <https://sites.google.com/> seperti pada **Gambar 4**.



Gambar 4. Pengenalan Fitur-Fitur *Google Sites*

Peserta diminta langsung praktik menggunakan *Google Sites* dan mencoba fitur-fitur yang ada. Pada kegiatan ini, peserta juga difasilitasi dengan modul sederhana pelatihan *website* interaktif menggunakan *Google Sites* yang ditampilkan pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Tampilan Modul Pelatihan *Website Interaktif*

Pemberian *post-test* kepada peserta pelatihan untuk mengukur pemahaman akhir dan mendapatkan *feedback* untuk evaluasi dari pelaksanaan kegiatan serta tindak lanjut pelatihan berupa pendampingan lanjutan dan intensif.

Evaluasi dan Monitoring

Kegiatan ini dilakukan dengan cara tim pengabdian memberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan pada guru MGMP mata pelajaran MPLB dalam pemahaman desain pembelajaran *deep learning* menggunakan *website* interaktif. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mendapatkan *feedback* terkait dengan pelaksanaan pengabdian yang telah dilaksanakan. Hasil kegiatan pelatihan dievaluasi melalui tanggapan dari peserta. Pengukuran ini dilakukan untuk menilai kesiapan peserta dalam menerima pelatihan pemahaman desain pembelajaran *deep learning* dan implementasi *website* interaktif dengan *Google Sites*. Data awal diperoleh melalui kuesioner *pre-test* yang diberikan kepada peserta untuk memetakan pemahaman, pengetahuan awal, dan potensi penerapan teknologi oleh peserta. Setelah mengikuti serangkaian pelatihan, peserta diberikan kuesioner *post-test* untuk mengetahui pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan akhir peserta dalam implementasi desain pembelajaran *deep learning*. Peningkatan pemahaman peserta dapat dinilai dengan membandingkan nilai *pre-test* sebelum mendapatkan pelatihan dan nilai *post-test* setelah mendapatkan pelatihan.

Tindak Lanjut

Tindak lanjut kegiatan pengabdian ini, adanya pendampingan lanjutan dan intensif untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* secara mandiri dan berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Tahapan pelaksanaan pelatihan desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* berbasis *website* interaktif, diperoleh data awal untuk memetakan pemahaman

awal *deep learning*, pengetahuan awal *website*, dan potensi penerapan teknologi melalui *pre-test* yang diberikan kepada peserta. Hasil pemetaan awal disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Pre-Test Desain Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis *Website* Interaktif

Aspek yang Diukur	Rata-Rata Skor Pre-Test	Kategori
Pemahaman tentang <i>Deep Learning</i> (Skala 1-5)	4,20	Baik
Pengetahuan Manfaat Penggunaan <i>Website</i> Interaktif (Skala 1-5)	3,45	Cukup
Pengetahuan Fitur-fitur <i>Website</i> Interaktif (Skala 1-5)	3,21	Cukup
Kemampuan Menerapkan <i>Website</i> Interaktif (Skala 1-5)	3,10	Cukup

Tabel 1 menjelaskan beberapa aspek yang diukur, di antaranya: aspek pemahaman peserta tentang pembelajaran *deep learning*, dengan rata-rata skor *pre-test* sebesar 4,20 dalam kategori baik. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa masih terdapat peserta yang tidak mengetahui dan memahami pembelajaran *deep learning*. Hal ini memperkuat urgensi pelatihan untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman peserta tentang pembelajaran *deep learning*. Pada aspek pengetahuan tentang manfaat penggunaan *website* interaktif, rata-rata skor *pre-test* sebesar 3,45 dalam kategori cukup. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang manfaat penggunaan *website* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif masih kurang, karena sebagian besar peserta belum mengetahuinya.

Aspek pengetahuan fitur-fitur *website* interaktif, rata-rata skor *pre-test* sebesar 3,21 dalam kategori cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang fitur-fitur *website* interaktif masih rendah, sebagian besar peserta belum mengetahui dan belum memanfaatkan fitur-fitur *website* dalam membuat *website* interaktif yang baik. Pada aspek kemampuan menerapkan *website* interaktif, rata-rata skor *pre-test* sebesar 3,10 dalam kategori cukup. Hasil *pre-test* ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum mampu mengimplementasikan *website* interaktif dengan baik dalam mendukung *deep learning*. Setelah mengikuti serangkaian pelatihan, peserta diberikan *post-test* untuk mengetahui pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan akhir peserta dalam mengimplementasikan desain pembelajaran *deep learning*. Hasil pelatihan desain pembelajaran *deep learning* menggunakan *website* interaktif disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Post-Test Desain Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis *Website* Interaktif

Aspek yang Diukur	Rata-Rata Skor Post-Test	Kategori
Pemahaman tentang <i>Deep Learning</i> (Skala 1-5)	4,83	Sangat Baik
Pengetahuan Manfaat Penggunaan <i>Website</i> Interaktif (Skala 1-5)	4,69	Sangat Baik
Pengetahuan Fitur-fitur <i>Website</i> Interaktif (Skala 1-5)	4,52	Sangat Baik
Kemampuan Menerapkan <i>Website</i> Interaktif (Skala 1-5)	4,69	Sangat Baik

Tabel 2 menjelaskan beberapa aspek yang diukur, di antaranya: aspek pemahaman peserta tentang pembelajaran *deep learning*, dengan rata-rata skor *post-test* sebesar 4,83 dalam kategori sangat baik. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta telah mengetahui dan memahami pembelajaran *deep learning*. Adanya pelatihan ini telah meningkatkan wawasan dan pemahaman peserta tentang pembelajaran *deep learning*. Pada aspek pengetahuan tentang manfaat penggunaan *website* interaktif, rata-rata skor *post-test* sebesar 4,69 dalam kategori sangat baik. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang manfaat penggunaan *website* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif telah meningkat, karena melalui pelatihan ini peserta diberikan penjelasan tentang manfaat penggunaan *website* interaktif.

Aspek pengetahuan fitur-fitur *website* interaktif, rata-rata skor *post-test* sebesar 4,52 dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang fitur-fitur *website* interaktif telah meningkat, karena sebagian besar peserta telah mengetahui dan memanfaatkan fitur-fitur *website* interaktif dengan baik. Pada aspek kemampuan menerapkan *website* interaktif, rata-rata skor *post-test* sebesar 4,69 dalam kategori sangat baik. Hasil *post-test* ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu mengimplementasikan *website* interaktif dengan baik dalam mendukung *deep learning*.

Tabel 3. Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Desain Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis *Website* Interaktif

Aspek	Rata-Rata Skor Pre-Test	Rata-Rata Skor Post-Test	Kategori
Pemahaman tentang <i>Deep Learning</i> (Skala 1-5)	4,20	4,83	Meningkat
Pengetahuan manfaat penggunaan <i>website</i> interaktif (Skala 1-5)	3,45	4,69	Meningkat
Pengetahuan fitur-fitur <i>website</i> interaktif (Skala 1-5)	3,21	4,52	Meningkat
Kemampuan menerapkan <i>website</i> interaktif (Skala 1-5)	3,10	4,69	Meningkat

Tabel 3 menerangkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kegiatan pelatihan desain pembelajaran *deep learning* berbasis *website* interaktif. Berdasarkan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan skor masing-masing aspek. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pelatihan ini telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning*. Peserta juga mengalami peningkatan keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan *website* interaktif dengan menggunakan *Google Sites* untuk mendukung implementasi pendekatan *deep learning*. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Leter et al., 2022) dan (Husnaeni & Munfiatik, 2024) bahwa program pelatihan desain pembelajaran dapat membantu guru dalam menguasai keterampilan teknis maupun pedagogis yang diperlukan dalam mendesain pembelajaran agar lebih baik dan sesuai tujuan pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peserta saat mengikuti pelatihan, antara lain:

1. Keterbatasan infrastruktur pada teknologi di sekolah (akses internet yang tidak stabil dan perangkat laptop yang terbatas).
2. Perbedaan kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengadopsi teknologi informasi, sehingga membutuhkan pendampingan secara berkala.
3. Keterbatasan waktu untuk mengintegrasikan dan mengembangkan *website* dengan beban administrasi guru yang cukup tinggi.

Secara keseluruhan, pendampingan ini berdampak positif terhadap peningkatan kapasitas dan kualitas guru yang sejalan dengan fungsi MGMP sebagai wadah pengembangan profesional guru. Sehingga kegiatan ini dapat dijadikan model di wilayah lain dengan penyesuaian pada kebutuhan dan kondisi infrastruktur sekolah.

KESIMPULAN

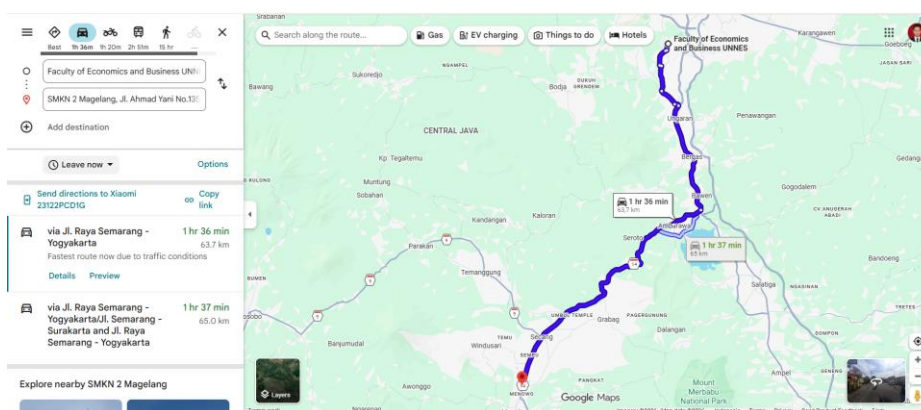
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* berbasis *website* interaktif yang telah dilaksanakan pada MGMP guru mata pelajaran MPLB Kabupaten dan Kota Magelang menunjukkan keberhasilan yang cukup signifikan. Sebelum pelatihan, pengetahuan dan pemahaman guru tentang pendekatan *deep learning* masih terbatas. Selain itu, penggunaan *website* interaktif masih belum optimal. Kegiatan pelatihan dan praktik langsung yang dilaksanakan telah menghasilkan peningkatan yang substansial baik dalam pengetahuan

dan pemahaman dengan pendekatan *deep learning* maupun dalam keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan *website* interaktif. Keberhasilan ini didorong oleh metode pelatihan berbasis praktik langsung yang terbukti efektif meningkatkan keterampilan guru. Secara umum, program ini berdampak positif terhadap peningkatan kapasitas dan kualitas profesional guru, yang sejalan dengan fungsi MGMP sebagai wadah pengembangan profesional guru.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada MGMP mata Pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) Kabupaten dan Kota Magelang Jawa Tengah dan Fakultas Ekonomika dan Bisnis (FEB) Universitas Negeri Semarang dengan Nomor DPA: DPA 139.03.2.693449/2025 selaku pemberi dana pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

PETA LOKASI MITRA SASARAN



Gambar 8. Peta Lokasi Mitra Sasaran

Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertempat di SMK N 2 Magelang berjarak 63,7 km dari Fakultas Ekonomika dan Bisnis (FEB) Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan informasi pada peta, untuk sampai ke SMK N 2 Magelang dari Universitas Negeri Semarang membutuhkan waktu kurang lebih 1 jam 36 menit melalui Jl. Semarang-Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.
- Aslinda, Fadrul, & Priyono. (2024). Studi literature: Upaya meningkatkan kualitas guru. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1 (4), 5856-5875. 322-332. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21547>.
- Dalimunthe, Q., Sitorus, M., & Dibiyantini, R. E. (2024). Pengembangan web pembelajaran berbasis web pada materi asam dan basa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5135-5148. <https://doi.org/10.58230/27454312.1022>.
- Daulay, N. K., Rambe, N., Pohan, S. S., Rambe, F. F., Thaiyibah, A., & Mardiana. (2024). Pendidikan sebagai investasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (4), 322-332. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21547>.
- Diniyati, A., Dinda Salma, N., Farhurahman, O. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi siswa pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2 (1), 97-110. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i1.672>.

- Hidayat, S. (2021). Pendampingan peningkatan kualitas, keterampilan dan mutu guru MI Mambaul Ulum, MI Mafatihul Huda dan MI Nurul Amin Belitang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 63-75. <https://doi.org/10.70688/jepkm.v2i1.163>.
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2023). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8 (2), 133-146. <http://dx.doi.org/10.30984/jiep.v8i2.2715>.
- Husnaeni, & Munfiatik, S. (2024). Desain pembelajaran bagi guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1 (2), 423-426. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69-80.
- Leter, M. S., Riswandi, & Herpratiwi. (2022). Mengembangkan desain pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan kurikulum pendidikan nilai CHYBK. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6 (2), 103-144. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.
- Najri, P. (2020). MGMP dalam meningkatkan keprofesionalan guru mata pelajaran. *AKTUALITA jurnal penelitian sosial dan keagamaan*, 10 (1), 130-144. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.
- Nurlaeli, Y., & Saryono, O. (2018). Efektivitas Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dalam meningkatkan kinerja mengajar guru bahasa Inggris. *IJEMAR*, 2 (2), 307-317.
- Oktaviatun, A., & Nugraheni, N. (2024). Analisis perkembangan pendidikan berkualitas sebagai upaya mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs). *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 113-118. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11181016>.
- Pakudu, R., & Rizal. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game quiz. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4 (1), 56-83. <https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>.
- Permata Sari, A., & Munir. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2), 977-983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi pendidikan abad 21 dalam merealisasikan sumber daya manusia unggul menuju Indonesia emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309-3321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>.
- Raup, A. ., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. . (2022). Deep learning dan penerapannya dalam pembelajaran. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258-3267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>.
- Restalia, W. (2025). Pengalaman guru memanfaatkan artificial intelligence untuk pengembangan media pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1), 29-37. <https://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.v5i1.42439>.
- Supriyanto, D. (2024). Implementasi teknologi digital untuk peningkatan keterampilan digital guru di sekolah menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7 (4), 16232-16242. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37469>.
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi pendidikan dengan menggunakan model deep learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik (JPKP)*, 2(2), 69-77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>.

Usri, Sunusi, Z., Setiawan, A., & Hazirah, N. (2024). Pendampingan guru madrasah Banua Sendana untuk meningkatkan kompetensi pedagogik melalui implementasi brain-based learning. *Jurnal Surya Masyarakat*, 7(1), 36-45. <https://doi.org/10.26714/jsm.7.1.2024.36-45>.