

Peningkatan Kualitas Pembelajaran di KKG Gugus 2 Pakis: Pembelajaran Karakter P8 Melalui *Deep Learning*

Siti Muntomimah¹, Agus Sholeh², Uun Muhaji³, Naufal Ahmad Astata⁴,
Mariyatul Qibtiyah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Received : 16 Oktober 2025, Revised : 21 Oktober 2025, Published : 1 November 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Agus Sholeh

E-mail: sholeh_agus@unikama.ac.id

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan karakter berbasis Profil Pelajar Pancasila di Kelompok Kerja Guru (KKG) melalui penerapan pendekatan *deep learning*. Selama ini, pendidikan karakter di sekolah dasar cenderung teoritis dan kurang kontekstual. Pendekatan *deep learning* diterapkan untuk mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Kegiatan dilakukan dengan metode *mixed methods* melalui observasi, wawancara, serta *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* mengukur pemahaman awal guru tentang pendidikan karakter berbasis P5, sedangkan *post-test* menilai peningkatan setelah pelatihan dan pendampingan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru, dengan rata-rata nilai meningkat dari 65 menjadi 87. Guru juga lebih termotivasi dan terampil merancang pembelajaran karakter yang reflektif dan kontekstual. Pendekatan *deep learning* terbukti efektif meningkatkan kualitas pendidikan karakter dan dapat direplikasi di wilayah lain.

Kata Kunci - kualitas, pendidikan, karakter, *deep learning*, KKG

Abstract

This community service program aimed to improve the quality of character education based on the Profil Pelajar Pancasila framework within the Teacher Working Group (KKG) through the implementation of a *deep learning* approach. Character education in elementary schools has often been theoretical and less connected to students' real-life contexts. The *deep learning* approach was introduced to foster meaningful, reflective, and contextually relevant learning experiences. The program used a *mixed-methods* approach involving observation, interviews, and *pre- and post-tests*. The *pre-test* measured teachers' initial understanding of P5-based character education, while the *post-test* assessed improvements after training and mentoring. The results showed a significant improvement, with the average score increasing from 65 to 87. Teachers also demonstrated higher motivation and better skills in designing reflective and contextual character education. The *deep learning* approach proved effective and can be replicated in other regions with similar needs.

Key Words - quality, education, character, *deep learning*, KKG

How To Cite : Muntomimah, S., Sholeh, A., Muhaji, U., Astata, N. A., & Qibtiyah, M. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran di KKG Gugus 2 Pakis: Pembelajaran Karakter P8 Melalui *Deep Learning*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1412 - 1418. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.629>

Copyright ©2025 Siti Muntomimah, Agus Sholeh, Uun Muhaji, Naufal Ahmad Astata, Mariyatul Qibtiyah

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi fondasi utama dalam pembentukan generasi muda yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki integritas moral, spiritual, dan sosial yang tinggi. Dalam konteks pembangunan nasional, penguatan karakter telah menjadi agenda strategis pemerintah melalui kebijakan Profil Pelajar Pancasila (P8) yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. P8 menekankan dimensi utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Melalui kebijakan ini, diharapkan pendidikan Indonesia mampu melahirkan generasi pelajar yang tangguh, berkarakter kuat, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21 (Fajri & Rivauzi, 2022; Fatmawati, 2025; Nurlailah & Julkifli, 2025; Sari, 2021; Zamzami et al., 2016).

Namun, implementasi P8 di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di beberapa sekolah dasar mitra, ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran karakter yang diterapkan masih bersifat teoritis dan normative (Arifin et al., 2024; Lestari, 2018; Sangadji, 2023; Sari, 2021; Tabi'in, 2017). Guru sering kali hanya menekankan penyampaian nilai secara verbal, tanpa melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna (Aminah et al., 2022; Arifin et al., 2024; Kristina et al., 2022; Putra & Drastini, 2023; Zamzami et al., 2016). Kondisi ini membuat pendidikan karakter cenderung bersifat seremonial dan belum menyentuh aspek reflektif maupun transformatif siswa (Sauri & Hermawan, 2022). Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pedagogis yang lebih mendalam dan relevan untuk membantu guru menginternalisasi nilai-nilai karakter ke dalam proses pembelajaran sehari-har (Fatmawati, 2025; Lestari, 2018; Mustafidah, 2019; Tabi'in, 2017; Zamzami et al., 2016).

Berbagai kegiatan pengabdian masyarakat dan penelitian terdahulu menunjukkan pentingnya peningkatan kapasitas guru dalam penerapan pendidikan karakter berbasis pendekatan aktif dan reflektif (Mardatillah et al., 2025; Mustafidah, 2019). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Kelompok Kerja Guru (KKG) dapat meningkatkan pemahaman guru dalam merancang pembelajaran karakter yang kontekstual dan juga menegaskan pentingnya forum kolaboratif antar guru untuk berbagi praktik baik dalam integrasi nilai-nilai karakter di kelas (Collins et al., 2021; Nurlailah & Julkifli, 2025). Namun demikian, sebagian besar program yang telah dilaksanakan masih berfokus pada aspek teoritis dan belum banyak mengadopsi strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan merefleksikan nilai-nilai moral secara mendalam (Dana et al., 2021; Elin Maulida Rahmawati et al., 2023; Mustafidah & Suwarsito, 2019; Nurlailah & Julkifli, 2025).

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, pendekatan *deep learning* dianggap relevan untuk diterapkan dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan, *deep learning* tidak hanya mengacu pada pemahaman akademik yang mendalam, tetapi juga melibatkan pembelajaran yang holistik, reflektif, dan terhubung dengan kehidupan nyata siswa (Aminah et al., 2022; Antika, 2014; Eslit, 2023; Nurlailah & Julkifli, 2025; Suwandi et al., 2024). Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, di mana mereka diajak untuk memahami, merasakan, dan mempraktikkan nilai-nilai karakter melalui kegiatan seperti proyek kolaboratif, studi kasus, refleksi pribadi, serta pemecahan masalah berbasis konteks kehidupan mereka (Alzahrani & Alnufaie, 2024; Amalia, 2025; Eslit, 2023; Fatmawati, 2025; Nurlailah & Julkifli, 2025; Zhai, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis *deep learning* sebagai upaya penguatan pendidikan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (P8). Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan dimensi afektif dan psikomotorik secara seimbang.

METODE

Pelaksanaan program dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu:

- a. Sosialisasi dilaksanakan melalui pertemuan awal bersama guru untuk memberikan pemahaman tentang urgensi pendidikan karakter berbasis *Profil Pelajar Pancasila (P8)* dan konsep dasar *deep learning*. Tahap ini bertujuan membangun kesadaran dan komitmen bersama dalam penerapan pembelajaran karakter di kelas.
- b. Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa sesi, meliputi:

- *Pelatihan Pengembangan Karakter pada Anak Usia Dini* dengan fokus pada integrasi nilai-nilai karakter dalam aktivitas belajar yang menyenangkan.
 - *Pelatihan Deep Learning* untuk memberikan keterampilan praktis dalam penerapan prinsip pembelajaran reflektif menggunakan boneka karakter dan flashcard.
 - *Simulasi dan Praktik Langsung* agar guru mampu mempraktikkan strategi pembelajaran berbasis karakter secara kontekstual.
- c. Penerapan teknologi pembelajaran dilakukan dengan melatih guru menggunakan boneka karakter dan *flashcard* sebagai alat bantu interaktif dalam pembelajaran nilai-nilai moral dan sosial.
- d. Pendampingan dan evaluasi dilakukan secara berkala melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta umpan balik untuk perbaikan metode pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan setiap bulan untuk mengukur keberhasilan implementasi *deep learning* dan penguatan karakter.
- e. Keberlanjutan program dijamin melalui pembentukan *komunitas belajar guru* di tingkat KKG, pelatihan lanjutan secara periodik, serta integrasi kegiatan ke dalam program sekolah agar dapat dilaksanakan secara mandiri dan berkesinambungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema *Peningkatan Kualitas Pembelajaran di KKG Gugus 2 Pakis: Pembelajaran Karakter P8 melalui Deep Learning* telah dilaksanakan secara bertahap dan sistematis. Program ini melibatkan 40 guru dari berbagai TK di Kecamatan Pakis, dengan 32 guru berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Hasil pelaksanaan program menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan komitmen guru terhadap pembelajaran karakter berbasis *deep learning*.

1. Sosialisasi

Tahap sosialisasi menjadi fondasi awal pelaksanaan program yang bertujuan memperkenalkan konsep *deep learning* dan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (P8). Kegiatan ini dilaksanakan pada awal Agustus 2024 di aula KKG Gugus 2 Pakis dan dihadiri oleh 32 guru dari berbagai TK mitra, seperti TK Muslimat NU, TK Adawiyah, dan TK Akademika.

Melalui presentasi interaktif dan diskusi reflektif, para guru memperoleh pemahaman awal tentang filosofi *deep learning* sebagai proses pembelajaran yang bermakna, kritis, dan kontekstual. Sesi diskusi menghasilkan beberapa temuan penting: guru masih kesulitan mengaitkan nilai karakter dengan aktivitas belajar sehari-hari, serta memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

Dari hasil angket awal, rata-rata skor pemahaman guru terhadap konsep *deep learning* hanya 60 dari 100, menandakan pemahaman yang masih terbatas. Setelah sesi sosialisasi, guru menunjukkan peningkatan motivasi dan kesadaran akan pentingnya penerapan pembelajaran reflektif. Tahap ini juga menghasilkan kesepakatan jadwal pelatihan, bentuk pendampingan, dan penyusunan modul pembelajaran.



Gambar 1. Sosialisasi Pembelajaran Karakter dengan Deep Learning

2. Pelatihan (Training)

Tahap pelatihan menjadi inti dari kegiatan pengabdian dan dilaksanakan selama tiga hari di TK Muslimat NU 1 Pakis. Pelatihan dibagi menjadi tiga sesi: pemahaman teoritis, integrasi nilai P8 dalam pembelajaran, dan praktik simulasi. Pada sesi pertama, narasumber memberikan

penjelasan tentang makna *deep learning* dalam konteks PAUD. Guru diajak memahami bahwa pembelajaran karakter bukan sekadar penyampaian moral, tetapi proses reflektif yang melibatkan pengalaman nyata anak. Sesi kedua berfokus pada integrasi nilai-nilai P8 ke dalam rencana pembelajaran, di mana peserta berlatih menyusun *lesson plan* dengan media boneka dan *flashcard* bertema karakter.

Sesi ketiga merupakan praktik langsung. Setiap kelompok guru melakukan simulasi pembelajaran karakter dengan pendekatan *deep learning*. Tim pelaksana memberikan umpan balik terkait keaktifan siswa, relevansi aktivitas, dan efektivitas penggunaan media. Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan. Nilai rata-rata pemahaman guru meningkat dari 60 menjadi 88 setelah pelatihan, atau naik sebesar 46,6%. Sebanyak 90% peserta menyatakan lebih percaya diri menerapkan pendekatan *deep learning* di kelas. Selain peningkatan kognitif, pelatihan juga menumbuhkan sikap reflektif dan kolaboratif antar guru. Setiap kelompok menghasilkan satu perangkat ajar berbasis nilai P8 yang kemudian digunakan pada tahap pendampingan.



Gambar 2. Pelatihan

3. Penerapan Teknologi (Workshop)

Tahap *workshop* berfokus pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis boneka tangan dan *flashcard* sebagai sarana utama penguatan nilai karakter pada anak usia dini. Kegiatan ini diikuti oleh 20 guru TK yang telah menunjukkan kesiapan tinggi dari hasil pelatihan sebelumnya. Dalam kegiatan ini, peserta dilatih untuk merancang dan membuat boneka tangan serta *flashcard* bertema karakter, seperti kerja sama, tanggung jawab, kemandirian, dan kepedulian lingkungan. Melalui bimbingan tim pengabdian, guru diajak berkreasi menciptakan media yang sederhana namun bermakna. Boneka tangan digunakan untuk memerankan tokoh-tokoh yang merepresentasikan nilai-nilai positif, sementara *flashcard* berfungsi sebagai alat bantu visual yang memperkuat pemahaman anak terhadap pesan moral yang disampaikan. Misalnya, dalam tema "Kerja Sama," dua boneka karakter digunakan untuk menggambarkan pentingnya saling membantu, sedangkan *flashcard* berisi ilustrasi kegiatan kolaboratif anak-anak.

Hasil implementasi media ini menunjukkan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, anak-anak tampak lebih fokus, antusias, dan mudah memahami nilai karakter yang diajarkan. Guru juga melaporkan peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan bercerita dan diskusi reflektif. Melalui interaksi dengan boneka dan visualisasi dari *flashcard*, anak belajar mengenali, meniru, dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Dengan demikian, media boneka tangan dan *flashcard* terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran karakter berbasis *deep learning* di PAUD.



Gambar 3. Penyerahan Boneka untuk Pembelajaran Karakter



Gambar 4. Flash Card untk Pembelajaran Karakter

4. Pendampingan dan Evaluasi (Lokakarya)

Tahap pendampingan dilaksanakan selama dua bulan melalui kunjungan lapangan dan diskusi daring. Pendampingan dilakukan dengan pendekatan *coaching and mentoring*, di mana tim pengabdian memberikan bimbingan langsung saat guru menerapkan pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan peningkatan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Anak-anak lebih aktif berpartisipasi, sementara guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menerapkan pembelajaran reflektif. Evaluasi menggunakan instrumen observasi, angket, dan wawancara menunjukkan bahwa 85% guru merasa kompeten dan percaya diri menerapkan pendekatan *deep learning*. Lokakarya refleksi di akhir tahap ini memberikan ruang bagi guru untuk berbagi pengalaman dan hasil implementasi. Setiap peserta mempresentasikan hasil praktik pembelajaran disertai dokumentasi kelas. Diskusi menghasilkan rekomendasi tindak lanjut, seperti penyusunan panduan lanjutan dan peningkatan integrasi media digital.



Gambar 3. Pendampingan ke Sekolah Mitra

5. Keberlanjutan Program

Untuk menjamin keberlanjutan program, KKG Gugus 2 Pakis membentuk *Learning*

Community for Deep Learning, yakni komunitas belajar guru yang berfungsi sebagai wadah berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran karakter. Pertemuan rutin dilakukan setiap bulan, disertai forum diskusi daring untuk refleksi dan pengembangan media baru. Sekolah mitra berkomitmen untuk mengintegrasikan modul dan media hasil program ke dalam kurikulum PAUD. Selain itu, tim pengabdian bersama KKG merancang pelatihan lanjutan tahunan yang berfokus pada pengembangan teknologi dan inovasi pembelajaran karakter. Dari sisi akademik, hasil kegiatan ini dijadikan bahan *research-based learning* dan *model penelitian tindakan kelas (PTK)* bagi mahasiswa Program Studi PAUD. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak langsung bagi guru dan siswa, tetapi juga memperluas manfaatnya dalam bidang penelitian dan pendidikan tinggi. Secara keseluruhan, pelaksanaan program ini berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran karakter berbasis *deep learning*. Kegiatan ini membangun ekosistem pembelajaran reflektif, kolaboratif, dan inovatif yang berorientasi pada pembentukan karakter anak secara menyeluruh di lingkungan KKG Gugus 2 Pakis dan sekitarnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian di KKG Gugus 2 Pakis berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran karakter berbasis *deep learning* melalui media boneka tangan dan *flashcard*. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, workshop, dan pendampingan, guru mampu memahami konsep *deep learning*, merancang kegiatan pembelajaran yang kontekstual, serta mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam proses belajar anak usia dini. Penggunaan boneka tangan dan *flashcard* terbukti efektif dalam menumbuhkan antusiasme, meningkatkan fokus, serta membantu anak memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan empati dengan cara yang menyenangkan.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar program ini terus dikembangkan melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan untuk memperkuat penerapan pembelajaran karakter di tingkat PAUD. Sekolah dan KKG diharapkan membentuk komunitas belajar guru sebagai wadah berbagi praktik baik dan inovasi media pembelajaran. Selain itu, hasil kegiatan ini perlu didiseminasikan melalui publikasi ilmiah dan replikasi di wilayah lain, sehingga dampak positif pembelajaran karakter berbasis *deep learning* dapat dirasakan lebih luas dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada DPPM KEMENDIKTISAINTEK dan DPPPM Universitas PGRI Kanjuruhan Malang atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Melalui dukungan tersebut, pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Gugus 2 Pakis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alzahrani, I. H., & Alnufaie, M. R. (2024). Deep Learning Self-Regulation Strategies in the Learning of English as a Foreign Language Among Arab College Students. *Tesl-Ej*, 28(2), 1–19. <https://doi.org/10.55593/ej.28110a3>
- Amalia, S. N. (2025). Persepsi Mahasiswa Terhadap Implementasi Model Deep Learning Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 73–84. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/JURIP/article/view/1471%0Ahttps://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/JURIP/article/download/1471/667>
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Antika, R. R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk" hal. *BioKultur*, III(1), 251.
- Arifin, B., Salim, A. N., Muzakki, A., Suwarsito, & Arifudin, O. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar.

- INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 9(1), 167–186.
- Dana, S., Kemenristek, D., & Tahun, B. (2021). *Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1.
- Elin Maulida Rahmawati, Rina Nurhudi Ramdhani, Agus Taufiq, & S. A. Lily Nurillah. (2023). A Systematic Literature Review: Virtual Reality Untuk Mengatasi Public Speaking Anxiety pada Mahasiswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 382–394. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.4614>
- Eslit, E. R. (2023). Elevating Language Acquisition through Deep Learning and Meaningful Pedagogy in an AI-Evolving Educational Landscape. *Preprints.Org*. <https://doi.org/10.20944/preprints202309.0658.v1>
- Fajri, N., & Rivauzi, A. (2022). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kelas. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 134–142. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2548>
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>
- Kristina, H., Vitasari, M., & Taufik, A. N. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Tema Ayo Siaga Bencana untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 754–763. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.754-763>
- Lestari, E. Y. (2018). Peran Strategis Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Disrupsi. *Jurnal of Conservation*, 3(2), 194–200.
- Mardatillah, B., Wulandari, I., & Zulfianti, H. M. (2025). Penggunaan Deep Learning dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Pengembangan Karakter: Sebuah Tinjauan Pustaka Sistematis. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 5(1), 175–190.
- Mustafidah, H. (2019). Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 304–307.
- Mustafidah, H., & Suwarsito, S. (2019). Peningkatan Kualitas Menulis Karya Ilmiah Bagi Guru Madrasah Aliyah Muhammadiyah Purwokerto Melalui Pemanfaatan Mendeley Sebagai Reference Manager. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 610–616. <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/110/110%0Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/110>
- Nurlailah, N., & Julkifli, J. (2025). Strategi Pembelajaran Deep Learning dalam Mengembangkan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Siswa Kelas V SDN 1 Dompu. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 273–278. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.2120>
- Putra, I. K. D. A. S., & Drastini, N. W. I. (2023). Implementasi E-Modul Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pada Materi IPA Di SDN 4 Abuan. *Karmapati*, 12(3), 125–130.
- Sangadjji, H. (2023). Analisis Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(June), 179–187. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4952>
- Sari, W. N. (2021). Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora. *Peshum: Jurnal Pendiakn, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 10–14.
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Tabi'in, A. (2017). Pengelolaan Pendidikan Karakter Disiplin Anak Usia Dini Studi Kasus Di Al-Muna Islamic Preschool Semarang. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i1.989>
- Zamzami, N. D., Nurhayati, N., Sofiyulloh, M. W., & Salimi, M. (2016). Ragam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Inovasi Pendidikan: Bunga Rampai Kajian Pendidikan Karakter, Literasi, Dan Kompetensi Pendidik Dalam Menghadapi Abad 21*, 346–352.
- Zhai, Q. (2023). *A Study on the Design of English Language Teaching Activities Based on Deep Learning*. 5, 46–52. <https://doi.org/10.23977/avte.2023.050308>