

Implementasi Pendekatan *Deep Learning* Dalam Pembelajaran Drama Pada Kelas XI

Lintang Rona Kamila ^{a*)}, Andayani ^{a)}

^{a)} Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: lintangrona27@student.uns.ac.id

Article history: received 06 Juni 2026; revised 20 Juni 2026; accepted 17 Juli 2026

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v14i02.161>

Abstrak. Pendekatan *deep learning* merupakan transformasi pendidikan yang ditekankan oleh Kemendikdasmen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) perencanaan pembelajaran drama dengan pendekatan *deep learning* pada kelas XI, (2) pelaksanaan pembelajaran drama dengan pendekatan *deep learning*, serta (3) hambatan dan solusi guru dalam pelaksanaan pembelajaran drama dengan pendekatan *deep learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus. Sumber data penelitian ini diambil dari dokumen Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), peristiwa yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran, dan informan meliputi guru Bahasa Indonesia serta peserta didik kelas XI 1. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis data RPM, melakukan observasi nonpartisipan, dan wawancara mendalam. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan metode. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif. Hasil penelitian ini, yaitu: (1) perencanaan pembelajaran oleh guru meliputi menganalisis kesesuaian antara materi ajar dengan kemampuan peserta didik, dan merancang RPM yang sudah memuat empat aspek utama namun belum memenuhi unsur kelengkapan dokumen; (2) pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan prosedur perencanaan pembelajaran, namun telah memuat tiga prinsip dan pengalaman belajar; (3) hambatan guru meliputi keterbatasan waktu, sarana dan prasarana, serta pemanfaatan teknologi yang diatasi dengan berkolaborasi bersama guru Sejarah, mengatur waktu dan lokasi penampilan drama, dan membuka akses penilaian secara daring.

Kata Kunci: Pendekatan *deep learning*, pembelajaran drama, pengajaran Bahasa Indonesia

THE IMPLEMENTATION OF THE DEEP LEARNING APPROACH IN DRAMA LEARNING FOR GRADE XI STUDENTS

Abstract. The *deep learning* approach is an educational transformation emphasised by the Ministry of Education and Culture. This study aims to describe (1) the planning of drama lessons using a *deep learning* approach in Year 11, (2) the implementation of drama lessons using a *deep learning* approach, and (3) the challenges faced by teachers and their solutions in implementing drama lessons using a *deep learning* approach. This study employs a qualitative approach using a case study strategy. The data sources for this study were drawn from *Deep Learning Lesson Plans (RPM)*, events that occurred during the implementation of the lessons, and informants comprising Indonesian language teachers and Year 11 students. Sampling was carried out using *purposive sampling*. Data collection was carried out by analysing RPM data, conducting non-participant observation, and in-depth interviews. The data validity test technique used was source and method triangulation. Data analysis was carried out using an interactive model. The findings of this study are as follows: (1) teachers' lesson planning involves analysing the suitability of teaching materials to pupils' abilities and designing lesson plans that incorporate the four main aspects but do not yet meet the requirements for a complete document; (2) the delivery of lessons does not yet comply with lesson planning procedures, but does incorporate the three principles and learning experiences; (3) the challenges faced by teachers include time constraints, limited facilities and infrastructure, and the use of technology, which were addressed by collaborating with History teachers, arranging the time and venue for the drama performance, and providing access to online assessment.

Keywords: *Deep learning approach, drama-based learning, Indonesian language teaching*

I. PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (Kemendikdasmen) melakukan transformasi dalam dunia pendidikan Indonesia melalui pendekatan *deep learning*. Hal ini diperkuat dengan terbitnya Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Walaupun begitu, konsep *deep learning* di dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang baru. Menurut Jiang (2022) konsep *deep learning*

dalam pembelajaran pertama kali diusulkan oleh Marton dan Säljö pada 1976 sebagai pertentangan dari konsep *surface learning*, berdasarkan catatan bahwa peserta didik yang menerapkan *deep learning* cenderung membedah makna, menghubungkan pengetahuan sebelumnya, serta berpikir kritis. Selaras dengan itu, Rahmandani, et al. (2025) mengemukakan bahwa ciri utama terjadinya pembelajaran berbasis *deep learning* adalah peserta didik yang diberikan ruang untuk membangun pemahaman mendalam mengenai konsep inti, menghubungkan pengetahuan dengan pelbagai mata pelajaran serta mampu menerapkannya ke dalam situasi nyata. Hal ini sejatinya telah dilakukan oleh tenaga pendidik di Indonesia, tetapi perubahan kebijakan dan penggunaan pelbagai istilah baru dalam konsep pendekatan *deep learning* yang dirancang oleh Kemendikdasmen menyebabkan guru mengalami kesulitan untuk menguasai pendekatan tersebut. Akibatnya, guru berpotensi mengalami hambatan ketika melakukan implementasi ke dalam pembelajaran.

Kompleksitas konsep dan perubahan kebijakan menjadi tantangan bagi guru dalam mengimplementasikan pendekatan *deep learning*. Sebagaimana dijelaskan oleh Fatmawati & Nuruddin (2025) bahwa masih terdapat tenaga pendidik yang belum memahami atau kurang bisa melakukan internalisasi konsep *deep learning* secara aplikatif dan strategis dalam pembelajaran. Selain itu, Isnayanti, et al. (2025) juga mengemukakan bahwa sumber daya teknologi serta bahan ajar yang terbatas, pelatihan guru yang dinilai masih kurang, serta kompleksitas dari kebijakan yang berubah-ubah menjadi masalah utama dalam penerapan pendekatan *deep learning*. Padahal, pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* idealnya dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang memiliki kesadaran untuk belajar, membuat peserta didik merasa senang, nyaman, dan termotivasi untuk berperan aktif sehingga dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Dalam konteks pemanfaatan teknologi, *deep learning* juga membantu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berjalan lebih efektif. Menurut Cao & Sun (2024) teknologi *deep learning* dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membantu mengukur kemampuan belajar siswa serta efektivitas pengajaran, seperti menciptakan pembelajaran yang lebih personal atau *personalized learning* bagi siswa, mengelola dan mengoptimalkan sumber daya pendidikan, serta membantu evaluasi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Kondisi tersebut tidak dapat tercapai apabila pendekatan *deep learning* belum dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran menjadi penting untuk dilakukan.

Peserta didik yang menerima pembelajaran berbasis pendekatan *deep learning* memperoleh dukungan untuk tidak sekadar memahami ilmu pengetahuan, melainkan juga terkoneksi dengan lingkungan sekitar. Ini dilakukan lewat menerapkan dan merefleksikan ilmu yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tujuan tersebut adalah sastra. Sebab sastra mengandung refleksi kehidupan masyarakat di mana karya tersebut lahir. Memaknai sastra kemudian menjadi alat yang dapat membantu siswa untuk memahami dirinya sendiri serta dunia di sekitarnya secara lebih mendalam (Rahman, et al., 2024). Drama termasuk salah satu karya sastra dengan muatan kontemplasi pengarang mengenai dinamika kehidupan sehari-hari yang kuat.

Cerita dalam drama menyajikan pelbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata sehingga nilai-nilai di dalam drama menjadi mudah untuk dipahami (Nugroho, 2023). Berbeda dari karya sastra lainnya, drama mengajak peserta didik untuk memanifestasikan nilai-nilai kesusastraan, empati, serta sikap peka lingkungan melalui naskah drama dan praktik pemeranan dalam pementasan drama. Oleh karena itu, implementasi pendekatan *deep learning* di dalamnya menjadi krusial. Hal ini disebabkan pelaksanaan pembelajaran drama yang menerapkan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan dengan dukungan teknologi digital yang ideal dapat membantu siswa memperdalam pengetahuan hingga mencapai tahap menghayati esensi emosional, sosial, dan budaya di dalam drama. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan kajian mengenai implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran drama.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Cahyani, et al. (2025). Kesamaan penelitian adalah temuan hasil observasi dan wawancara berupa proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *deep learning*, serta tantangan yang dihadapi oleh guru. Perbedaan penelitian terletak pada materi pembelajaran pantun, wawancara terkait karakteristik dan minat siswa kelas, dan dampak penerapan pendekatan *deep learning* terhadap keterampilan menulis pantun siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Dwidana (2025) dengan kesamaan berupa fokus penelitian pada pendekatan *deep learning* dalam ranah pengajaran Bahasa Indonesia, namun temuan yang dihasilkan berupa kajian kepustakaan terkait prinsip, integrasi dengan pendekatan multiliterasi, peran guru, serta dampak dan implikasi pendekatan *deep learning* untuk mengatasi pendekatan konvensional yang sering ditemukan dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Sementara penelitian ini berfokus pada studi kasus bagaimana perencanaan, pelaksanaan, hambatan, dan tindak lanjut yang diterapkan oleh guru pada pembelajaran drama dengan pendekatan *deep learning*. Dengan demikian, penelitian terkait implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah dilakukan sebelumnya, namun penelitian yang berfokus pada implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran drama masih belum ditemukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hambatan serta solusi guru dalam pelaksanaan pembelajaran drama dengan pendekatan *deep learning* di kelas XI SMA Negeri 1 Surakarta.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus. Studi kasus menurut Yin (2023) merupakan metode empiris yang digunakan untuk melakukan penyelidikan mendalam terhadap fenomena kontemporer (kasus) yang terjadi dalam konteks dunia nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteks mulai tidak terlihat. Kasus dalam penelitian ini

adalah pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran drama. Data penelitian ini berupa kata-kata dan tindakan mengenai perencanaan, implementasi, hambatan, dan solusi dalam pembelajaran. Sementara sumber data penelitian ini diperoleh dari dokumen Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), peristiwa di dalam pembelajaran, dan wawancara dengan informan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan kasus pada penelitian ini, maka sampel yang dipilih adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan beberapa peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Surakarta.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui analisis dokumen RPM, observasi nonpartisipan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan wawancara mendalam pada informan. Data yang telah diperoleh kemudian diuji keabsahannya melalui teknik triangulasi sumber dan metode. Adapun triangulasi sumber antara dokumen dan peristiwa, antara informasi hasil wawancara guru dan peserta didik, serta antara informasi hasil wawancara dan peristiwa. Sementara triangulasi metode dengan mencari kesamaan antara data analisis dokumen dan hasil observasi, data analisis dokumen dan kata-kata dari wawancara mendalam, serta data kata-kata dari wawancara mendalam dan hasil observasi. Kemudian, analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif (*interactive model*) oleh Miles & Huberman (dalam Pahleviannur, et al., 2022). Oleh karena itu, setelah mengumpulkan data, dilakukan reduksi data melalui pemilihan data-data penting terkait permasalahan, dan menyajikan data tersebut sehingga akhirnya dapat dilakukan penarikan kesimpulan setelah dilakukan verifikasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan Pembelajaran Drama dengan Pendekatan Deep Learning

Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) diselenggarakan berdasarkan langkah-langkah yang sistematis. Langkah awal yang menjadi landasan adalah tahap perencanaan. Di tahap ini, guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menyusun RPM, membuat materi dalam bentuk PPT, dan merancang penugasan yang akan diberikan kepada peserta didik. Sebelum membuat dokumen RPM, guru memperoleh garis besar materi pembelajaran yang berlaku di semester tersebut. Garis besar materi berasal dari Wakil Kepala Sekolah Kurikulum dan hasil diskusi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Kemudian, guru mengaitkannya dengan materi yang ada di buku paket untuk disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Adapun analisis kemampuan peserta didik dilakukan melalui pengamatan guru yang teridentifikasi dari kegiatan sehari-hari, seperti perihal pengumpulan tugas-tugas yang akan menunjukkan perbedaan tingkat ketekunan antar peserta didik. Setelah menentukan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, guru mulai membuat Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM). Adapun hasil analisis dokumen RPM berdasarkan pedoman dari Kemdikdasmen adalah sebagai berikut.

a) Identitas dan Identifikasi

Di dalam aspek identitas, guru telah mencantumkan nama guru, mata pelajaran, kelas dan fase, keterangan semester dan tahun, serta alokasi waktu jam pelajaran. Lalu, aspek identifikasi yang dapat ditemukan di dalam RPM meliputi peserta didik, materi pelajaran, dan Dimensi Profil Lulusan. Bagian peserta didik telah mengidentifikasi kesiapan belajar siswa, pengetahuan awal, dan kebutuhan belajar peserta didik. Kemudian, bagian materi pelajaran meliputi penjelasan mengenai materi yang akan diajarkan, relevansi dengan kehidupan nyata, dan tingkat kesulitan materi. Selanjutnya, bagian Dimensi Profil Lulusan hanya memuat lima nilai, yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Adapun tiga nilai yang belum dicantumkan oleh guru adalah kewargaan, kemandirian, dan kesehatan.

b) Desain Pembelajaran

Di dalam aspek ini guru mendeskripsikan capaian pembelajaran fase F, tujuan pembelajaran yang mencakup aspek subjek belajar serta pengetahuan yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional terukur, yaitu ‘mengidentifikasi’, dan topik pembelajaran terkait unsur-unsur pembangun drama.

c) Desain Pembelajaran

Di dalam aspek ini guru mendeskripsikan capaian pembelajaran fase F, tujuan pembelajaran yang mencakup aspek subjek belajar serta pengetahuan yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional terukur, yaitu ‘mengidentifikasi’, dan topik pembelajaran terkait unsur-unsur pembangun drama. Kemudian, pada praktik pedagogis guru mendeskripsikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan muatan nilai Dimensi Profil Lulusan yang dapat diperoleh siswa, dan metode pembelajaran yang direncanakan oleh guru. Selanjutnya, lingkungan pembelajaran meliputi budaya belajar dan lingkungan fisik, sementara itu pemanfaatan virtual belum dicantumkan oleh guru. Terakhir, deskripsi mengenai pemanfaatan virtual hanya berupa penggunaan PowerPoint (PPT) sebagai media ajar. Padahal guru perlu mencantumkan pemanfaatan digital yang digunakan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran.

d) Pengalaman Belajar

Aspek ini memuat langkah-langkah pembelajaran meliputi awal, kegiatan inti, dan penutup. Berdasarkan RPM, bagian langkah awal memiliki alokasi waktu 15 menit dengan prinsip pembelajaran *mindful learning*. Namun, guru telah menuliskan pengalaman belajar ‘memahami’ yang seharusnya termuat dalam kegiatan inti. Langkah ini memuat kegiatan berdoa, presensi, dan tanya jawab menggunakan pertanyaan pemantik. Tiga pertanyaan tersebut, yaitu: (a) bagaimana perbedaan drama dengan karya sastra lain? (b) bagaimana drama dapat membantu kita memahami isu sosial di lingkungan sekitar? (c) jika menjadi penulis drama, tema apa yang akan diangkat? .

Selanjutnya, kegiatan inti merupakan tahap guru menerapkan tiga pengalaman belajar. Namun, hanya dua pengalaman belajar, yaitu mengaplikasi dan merefleksi yang tercantum di RPM. Langkah ini memiliki alokasi waktu 105 menit, prinsip pembelajaran *joyful* dan *meaningful learning*, serta rencana kegiatan berdasarkan sintaks PBL. Terakhir, langkah penutup memiliki alokasi waktu 15 menit, pengalaman belajar merefleksi, dan langkah-langkah untuk mengondisikan kelas, menyampaikan hasil refleksi belajar, mengapresiasi guru dan teman sejawat, lalu menutup pembelajaran dengan salam. Namun, guru tidak memuat prinsip pembelajaran yang digunakan.

e) Asesmen Pembelajaran

Aspek asesmen pembelajaran terbagi pada tiga fase, yaitu asesmen pada awal pembelajaran, proses pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Ketiga asesmen tersebut sudah termuat di dalam RPM. Asesmen pada awal pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang drama. Ini dilakukan melalui teknik tanya jawab dan diskusi dengan pertanyaan pemantik. Lalu, asesmen pada proses pembelajaran bertujuan untuk mengamati kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, mengidentifikasi masalah, dan menyusun solusi melalui teknik pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sementara itu, asesmen pada akhir pembelajaran bertujuan untuk menilai capaian akhir peserta didik, melalui teknik penilaian diri. Namun, pada tahap ini tidak terlampir instrumen penilaian dari metode refleksi dan apresiasi, maka asesmen belum dirancang secara menyeluruh. Padahal merefleksi adalah pengalaman belajar yang ditekankan dalam pendekatan *deep learning*.

f) Aspek Pendukung

Selain empat aspek utama sesuai panduan Kemendikdasmen, guru juga menambahkan aspek lain untuk melengkapi RPM. Pertama, aspek pengayaan dan remedial bagi peserta didik untuk memperkaya atau mengoptimalkan kemampuan mengapresiasi drama. Kedua, aspek refleksi yang memuat pertanyaan terkait proses pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Ketiga, aspek daftar pustaka meliputi buku *Buku Panduan Guru Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas XI* dan *Model dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia* serta aspek glosarium yang menjelaskan dua istilah, yaitu drama dan unsur. Keempat, guru mencantumkan tiga lampiran, yaitu lampiran materi ajar, lampiran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan lampiran rubrik penilaian.

Penyusunan rencana pembelajaran merupakan langkah pertama dalam strategi implementasi pendekatan *deep learning*. Di tahap ini, guru telah melakukan langkah-langkah sesuai panduan Kemendikdasme, yaitu mengidentifikasi materi pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, dan merancang Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM). Namun, hasil analisis dokumen RPM menunjukkan bahwa guru melewatkan detail komponen seperti Kompetensi Dasar (KD) pada langkah pertama dan penyusunan instrumen asesmen sumatif yang autentik pada langkah keenam. Hal ini sesuai dengan temuan Fauzia, Febriyanti, & Agustina (2026) bahwa guru memiliki kesulitan dalam perancangan penilaian autentik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Walaupun begitu, guru telah merancang desain pembelajaran yang berorientasi pada tiga prinsip pembelajaran dan tiga pengalaman belajar pendekatan *deep learning*. Sebagaimana dijelaskan oleh Damayanti, Ramandhayani, et al., (2025) bahwa penyusunan langkah-langkah pada tahap perencanaan ditujukan guna mendesain pembelajaran yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik.

Rancangan RPM guru sudah sesuai dengan format empat aspek utama dalam tahap perencanaan pembelajaran berdasarkan pedoman Kemendikdasmen. Akan tetapi, dokumen RPM belum memenuhi unsur kelengkapan dokumen karena beberapa komponen dari aspek utama tidak tercantum atau belum dijelaskan lebih detail. Hal ini sejalan dengan penelitian Salmah, et al. (2025) yang menemukan bahwa struktur dokumen RPM menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman dasar terhadap dasar-dasar desain pembelajaran, akan tetapi beberapa komponen penting belum disusun sesuai dengan standar kurikulum. Padahal RPM berperan penting sebagai pedoman guru agar pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan dapat dilaksanakan secara optimal (Nasywa, Manalu, & Agustin, 2025). Oleh karena itu, RPM yang belum memenuhi unsur kelengkapan dokumen akan berdampak pada pelaksanaan pembelajaran mendalam yang ideal.

Kesenjangan antara konsep RPM yang ideal dengan rancangan guru disebabkan oleh banyak faktor. Berdasarkan penelitian, beban administratif dan konsep RPM yang belum sepenuhnya dipahami oleh guru menjadi faktor utama tidak lengkapnya dokumen. Ini relevan dengan penelitian Maharani, Unifah, & Diaulia (2026) yang menjelaskan bahwa guru tidak bisa beradaptasi secara linear terhadap transisi pendekatan *deep learning* yang mendadak karena muncul hambatan seperti tidak memahami struktur RPM, sulit memaknai capaian pembelajaran, dan tidak tahu cara menentukan asesmen yang sesuai. Selain itu, peran supervisi yang tidak ideal selama memberikan arahan kepada guru dalam penyusunan RPM juga menjadi faktor yang menghambat. Hal ini selaras dengan temuan oleh Salmah, et al. (2025) bahwa supervisi yang kurang berperan dalam memberikan umpan balik konstruktif menjadi kendala guru dalam menyiapkan RPM yang lengkap secara administratif serta kuat dalam aspek pedagogis. Sebagaimana dijelaskan oleh Sari & Hanif (2025) bahwa pengawasan dan kepemimpinan kepala sekolah sebagai supervisi berkorelasi dengan kemampuan praktik pedagogis guru.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Drama dengan Pendekatan Deep Learning

Pelaksanaan merupakan langkah yang dilakukan setelah menyusun perencanaan pembelajaran mendalam. Di tahap ini, idealnya guru akan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan prosedur di dalam RPM. Peneliti melakukan observasi nonpartisipan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia pada Selasa, 14 April 2026 di jam pelajaran ke-9 dan ke-10. Adapun materi yang diajarkan adalah unsur-unsur pembangun drama. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran drama dengan pendekatan *deep learning* pada kelas XI adalah sebagai berikut.

a. Langkah-langkah Pembelajaran

Di langkah awal, guru masuk ke dalam kelas. Kemudian, guru menunggu pengondisian diri siswa setelah kegiatan istirahat. Selama menunggu, guru berusaha menghubungkan perangkat laptop dengan LCD proyektor. Akan tetapi, terdapat kendala berupa gambar yang tidak berhasil terproyeksi ke layar sehingga guru meminta bantuan salah satu peserta didik. Setelahnya, guru membuka pembelajaran dengan salam. Lalu, menanyakan ingatan peserta didik mengenai pengertian drama. Pertanyaan ini tidak termuat di dalam rumusan pertanyaan pemantik di dalam RPM. Walaupun begitu, hal ini berhasil mengalihkan perhatian peserta didik yang semula mengobrol dan melakukan aktivitas selain belajar, menjadi fokus kepada guru. Berdasarkan diskusi diperoleh kesimpulan bahwa drama merupakan karangan yang dipentaskan. Adapun kegiatan presensi biasanya dilakukan oleh guru setelah salam atau menanya. Setelahnya, guru menyampaikan bahwa peserta didik akan kembali mempelajari materi drama dan diskusi lebih mendalam dengan menyampaikan pertanyaan pemantik. Sementara itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa pertanyaan yang disampaikan oleh guru di awal pembelajaran biasanya akan dilanjutkan dengan instruksi kepada peserta didik untuk menuliskan jawaban di papan tulis.

Di langkah kegiatan inti, guru membacakan salindia yang berisi tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru menjelaskan materi drama dan unsur-unsur pembangunnya menggunakan metode ceramah. Ketika menjelaskan materi, guru memberikan pengertian tambahan terkait drama dan unsur sudut pandang. Guru menambahkan istilah *kramagung* yang dijelaskan sebagai petunjuk atau tindakan tambahan di dalam dialog dan memberi contoh untuk memperdalam pemahaman. Selain itu, guru juga memberikan panduan untuk memahami sudut pandang lewat keterlibatan penulis dalam memandang cerita dari berbagai segi. Selanjutnya, guru melakukan tanya jawab melalui salindia berisi penggalan naskah drama dan pertanyaan pilihan ganda terkait unsur pembangun di dalamnya. Beberapa peserta didik secara aktif menjawab latar atau *setting*. Guru lanjut membacakan jawaban yang ada pada salindia berikutnya. Di langkah ini, guru telah mengimplementasikan sintaks orientasi siswa pada masalah.

Guru tidak melakukan pembagian kelompok sebagaimana ditulis dalam RPM, karena jam KBM yang tidak memungkinkan. Oleh karena itu, guru hanya meminta peserta didik untuk mengerjakan instruksi yang terdapat dalam buku paket pada halaman 131. Halaman berisikan satu perintah untuk menyaksikan video *Teater Koma Pentas di Sanggar: "Sekadar Imajinasi"* di Youtube dan sepuluh pertanyaan yang seharusnya dikerjakan berkelompok. Video pementasan yang harus disaksikan oleh peserta didik serupa dengan video yang terlampir pada LKPD di dalam RPM. Adapun sintaks PBL yang diimplementasikan guru pada tahap ini adalah mengorganisasi siswa untuk belajar.

Di langkah penutup, guru seharusnya melakukan pengondisian kelas, penyampaian refleksi, pemberian apresiasi, dan salam seperti di dalam RPM. Namun, berdasarkan observasi guru hanya melakukan penyampaian refleksi dan salam. Guru memantau kesulitan peserta didik dalam memahami materi dengan memberikan ruang untuk bertanya dan berdiskusi. Karena peserta didik tidak ada yang mengajukan pertanyaan maupun kesulitan yang dialami, guru kemudian mengucapkan salam dan memberikan semangat belajar kepada peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum sepenuhnya sesuai dengan RPM.

b. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran meliputi prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ketiganya merupakan elemen utama yang perlu dilaksanakan oleh guru dalam kegiatan inti. Prinsip pertama, yaitu berkesadaran dilaksanakan oleh guru melalui pertanyaan pemantik yang disampaikan di awal pembelajaran. Ini membantu peserta didik mengarahkan fokus pada guru dan memperkirakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut. Prinsip kedua, yaitu bermakna dilakukan guru dengan menanyakan pengalaman peserta didik yang berkaitan dengan materi di awal pembelajaran seperti pengalaman menulis naskah drama atau bermain drama. Prinsip ketiga, menggembirakan dibangun secara bersama-sama oleh peserta didik dan guru. Ini dilakukan lewat kegiatan menyanyi atau menampilkan drama singkat apabila peserta didik tidak membawa buku paket, dan kepribadian guru yang santai, dapat bercanda serta membebaskan minat siswa mendorong semangat peserta didik untuk terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan tiga pengalaman belajar meliputi berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam pembelajaran drama.

c. Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar meliputi pengalaman memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pengalaman memahami dilaksanakan oleh guru melalui penugasan individu tentang pengertian dan unsur-unsur pembangun drama. Penugasan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk membentuk pemahaman berdasarkan informasi baru yang diperoleh melalui eksplorasi mandiri dari sumber belajar, seperti materi dari guru, internet, maupun buku. Lalu, pengalaman mengaplikasi dilakukan melalui penugasan kolaborasi dengan guru Sejarah, yaitu praktik menampilkan drama bertemakan pahlawan. Melalui penugasan ini, peserta didik didorong untuk berkolaborasi menciptakan ide kreatif demi menyelesaikan sebuah masalah, yaitu penampilan drama dengan unsur pahlawan.

Berdasarkan RPM, pengalaman merefleksi mendukung guru untuk memuliakan peserta didik dengan menyampaikan hasil refleksi belajar dan apresiasi. Namun, berdasarkan observasi guru hanya meninjau pemahaman peserta didik karena tidak ada yang merasa kesulitan. Padahal pengalaman merefleksi harusnya sampai pada tahap mendapatkan umpan balik, serta evaluasi diri agar peserta didik bisa mengelola proses belajar secara mandiri. Oleh karena itu, pengalaman merefleksi belum sepenuhnya dilaksanakan dalam pembelajaran drama.

d. Asesmen Pembelajaran

Asesmen pembelajaran merefleksi keseluruhan rangkaian pembelajaran mulai dari awal, proses, hingga akhir pembelajaran. Adapun asesmen pada awal pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah memantau pengetahuan awal peserta

didik terhadap materi drama menggunakan pertanyaan pemantik. Asesmen pada proses pembelajaran dilaksanakan melalui penugasan individu dan berkelompok untuk merancang drama bertemakan pahlawan. Padahal rancangan awal guru dalam RPM adalah memberikan LKPD agar peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur pembangun drama secara berkelompok, dan menilai berdasarkan rubrik penilaian yang terlampir. Hal ini menunjukkan bahwa asesmen pada proses pembelajaran belum sesuai dengan rancangan RPM guru.

Asesmen pada akhir pembelajaran dilakukan dengan menanyakan hasil belajar peserta didik dan memberikan semangat belajar. Di dalam RPM dicantumkan bahwa teknik yang dipakai adalah penilaian diri, namun tidak terlampir rubrik penilaian ataupun pertanyaan terkait asesmen tersebut. Berdasarkan kekurangan tersebut, guru belum bisa sepenuhnya melaksanakan asesmen sumatif yang mendorong peserta didik untuk memberikan umpan balik kepada teman sejawat dan merefleksikan proses belajarnya. Selanjutnya, RPM guru menuliskan bahwa apresiasi antara guru dan peserta didik dilakukan pada asesmen di akhir pembelajaran. Namun, guru hanya memberikan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa asesmen di akhir pembelajaran belum sesuai dengan RPM.

Pelaksanaan guru didasarkan pada langkah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup yang sudah dirancang dalam RPM. Namun, terdapat perbedaan antara dokumen perencanaan dengan implementasinya di dalam kelas. Guru telah melaksanakan pembelajaran drama yang mendorong transfer pengetahuan hingga peserta didik dapat memaknainya sendiri. Akan tetapi, pembelajaran reflektif belum diimplementasikan. Hal ini tidak relevan dengan pendapat Usnandri, Damayanti, Ramandhayani, et al. (2025) mengenai tahap pelaksanaan yang seharusnya menjadi kegiatan belajar aktif, reflektif serta bermakna sebagai penguatan peserta didik dalam memahami secara konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Walaupun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan masih belum sesuai, namun guru tetap berusaha menyelenggarakan pembelajaran yang berorientasi pada tiga prinsip pembelajaran dan tiga pengalaman belajar. Guru mendorong peserta didik untuk menemukan konsepnya sendiri sehingga dapat memahami pengertian dan unsur-unsur pembangun drama dengan lebih mudah. Hal ini dilakukan melalui tanya jawab dengan pertanyaan pemantik dan menuliskan jawaban di papan tulis. Kegiatan tersebut relevan dengan pendapat Anwar & Sodik (2025) bahwa pengalaman belajar memahami terjadi melalui dorongan untuk membangun pengetahuan secara sadar sehingga informasi yang diperoleh dapat dimengerti dengan baik. Kegiatan ini juga berguna untuk mengalihkan perhatian peserta didik yang semula fokus pada kegiatan lain, seperti makan dan berbicara, kepada materi pembelajaran. Sebab, proses memahami pengetahuan terjadi dengan syarat peserta didik yang memiliki kesadaran diri untuk belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Chotimah, Suhartono, & Fantofik (2025) bahwa prinsip pembelajaran yang berkesadaran merupakan upaya membuat peserta didik fokus pada jalannya proses pembelajaran.

Ketika memulai materi ajar baru, guru juga menanyakan pengalaman murid yang berkaitan dengan materi tersebut. Di dalam konteks ini, materi drama dihubungkan dengan pengalaman murid yang sudah pernah menulis naskah drama atau menampilkan drama. Konsep ini relevan dengan pendapat Rahmandani, et al. (2025) terhadap prinsip kebermaknaan yang menekankan siswa untuk mengenali identitas diri dengan menghubungkan pengetahuan dan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Setelah melakukan apersepsi lewat pertanyaan pemantik, guru kemudian fokus pada materi ajar. Selama melaksanakan pembelajaran, guru terkadang bercanda dengan peserta didik ataupun memberikan hukuman dalam bentuk kegiatan menyanyi atau menampilkan drama singkat, sehingga mengundang tawa dari peserta didik lain. Ini membangun persepsi peserta didik bahwa guru memiliki sifat yang santai. Oleh karena itu, peserta didik merasa leluasa untuk mengekspresikan diri terutama ketika melakukan eksplorasi pengetahuan.

Penugasan materi drama yang diberikan oleh guru secara individu berfokus pada analisis unsur-unsur pembangun drama. Selain itu, kegiatan praktik dilakukan melalui penugasan membuat drama dengan tema pahlawan yang diberikan oleh guru Sejarah. Seluruh penugasan yang diberikan oleh guru relevan dengan pendapat Royana, Harfiandi, Mahmud (2021) bahwa tiga aspek yang difokuskan pada pembelajaran drama adalah apresiasi pementasan drama, pementasan drama, dan menulis teks atau naskah drama. Tugas praktik pembuatan drama mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan menerapkan pengetahuannya dalam bentuk ide naskah dan pertunjukan drama. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmandani, et al. (2025) terkait prinsip kebermaknaan sebagai kemampuan siswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Di akhir pembelajaran, guru meninjau kembali pengetahuan peserta didik terhadap materi drama yang disampaikan. Pertanyaan terkait kesulitan untuk memahami materi menjadi indikator guru dalam menilai pemahaman siswa. Setelah peserta didik menyampaikan tidak adanya kesulitan, guru kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan semangat belajar. Kegiatan ini tidak relevan dengan temuan Mujtahid, Assidiqi, & Sadiyah (2025) bahwa asesmen formatif dan reflektif yang dilakukan oleh guru seharusnya tidak hanya mengukur pengetahuan siswa saja, melainkan juga mengukur bagaimana siswa memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuannya. Oleh karena itu, guru masih belum melaksanakan kegiatan pembelajaran yang reflektif. Sebagaimana dijelaskan oleh Rahmawati, et al. (2025) bahwa pengalaman merefleksi merupakan tinjauan terhadap pengetahuan, keterampilan, sikap hingga strategi belajar guna meningkatkan tanggung jawab diri peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara RPM dan pelaksanaan pembelajaran drama di kelas. Kesenjangan tersebut disebabkan oleh kondisi nyata dan kompetensi pedagogis guru. Adapun faktor-faktor yang ditemukan dalam penelitian ini adalah alokasi waktu yang terbatas, kecenderungan guru untuk memberikan penugasan individu, dan asesmen pada akhir pembelajaran yang belum reflektif. Hal ini sesuai dengan temuan Fauzia, Febriyanti, & Agustina (2026) bahwa pemanfaatan RPM sebagai alat transformasi pembelajaran masih belum dilaksanakan secara maksimal karena guru memiliki keterbatasan kompetensi dalam menerapkan diferensiasi dan penilaian autentik secara konsisten. Sejalan dengan itu,

temuan Nasywa, Manalu, & Agustin (2025) menjelaskan bahwa keterbatasan waktu, kemampuan peserta didik yang beragam, dan tuntutan untuk menyelesaikan materi pembelajaran menjadi faktor implementasi strategi RPM yang belum optimal.

C. Hambatan dan Solusi Guru dalam Pembelajaran Drama dengan Pendekatan Deep Learning

a. Hambatan

Berdasarkan wawancara dengan guru, hambatan yang ditemukan adalah waktu, sarana dan prasarana, dan pemanfaatan teknologi. Hambatan pertama, waktu pelaksanaan pembelajaran drama terlalu singkat, sehingga guru tidak bisa memberikan penugasan pembuatan drama. Hambatan kedua, yaitu sarana dan prasarana yang terbatas. Adapun hambatan sarana berupa LCD Proyektor sebagai alat penunjang pembelajaran yang tidak dapat tersambung dengan perangkat laptop, sehingga gambar tidak terproyeksi di layar. Lalu, hambatan prasarana berupa tempat pementasan yang terbatas. Hambatan ketiga, yaitu pemanfaatan teknologi ketika memberikan penugasan daring kepada peserta didik melalui Google Classroom. Kendala tersebut adalah keterlambatan peserta didik dalam mengumpulkan tugas. Terutama ketika peserta didik yang terlambat tetap berusaha mengumpulkan tugasnya melalui aplikasi Whatsapp (WA). Menurut guru, tulisan yang dikirim melalui WA terlalu kecil sehingga menghambat proses penilaian. Selain itu, guru kurang menguasai teknologi informasi sehingga terbatas dalam memanfaatkan teknologi sebagai media penugasan atau asesmen formatif lainnya.

b. Solusi

Solusi dari guru untuk mengatasi hambatan keterbatasan waktu adalah dengan melakukan kolaborasi penugasan drama dengan guru Sejarah. Dengan demikian, peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuannya melalui pembuatan drama dengan tema pahlawan. Solusi kedua adalah untuk menghadapi hambatan sarana dan prasarana. Selanjutnya, hambatan sarana diatasi dengan meminta bantuan kepada peserta didik, dan memanfaatkan video pembelajaran yang diunggah oleh guru di Youtube. Sementara hambatan prasarana diatasi dengan mengganti waktu atau lokasi yang tersedia, dan opsi terakhir adalah mengatur ruang kelas hingga layak menjadi panggung pementasan. Solusi untuk hambatan terakhir adalah dengan membuka kembali akses pengumpulan tugas. Hal ini dilakukan setelah guru selesai menilai seluruh tugas-tugas yang dikumpulkan tepat waktu. Walaupun begitu, terdapat perbedaan nilai antara tugas yang dikumpulkan tepat waktu dan terlambat.

Berdasarkan penelitian, terdapat tiga hambatan utama yang ditemukan selama guru melaksanakan pembelajaran drama dengan penelitian deep learning. Hambatan pertama terkait alokasi waktu yang dinilai guru terlalu singkat. Ini berpengaruh pada implementasi pembelajaran drama yang tidak optimal, karena pembuatan drama tidak dapat diselenggarakan. Hal ini sesuai dengan temuan Tuna, et al. (2025) bahwa keterbatasan alokasi waktu pembelajaran mengakibatkan guru tidak bisa melaksanakan pembelajaran mendalam yang seharusnya membutuhkan durasi waktu lebih panjang. Temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, et al. (2025) juga membahas keterbatasan waktu yang mengakibatkan guru belum bisa memberikan bimbingan secara menyeluruh.

Ditinjau dari hasil observasi, keterbatasan waktu berdampak langsung pada pelaksanaan kegiatan inti yang berorientasi pada sintaks model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) oleh guru. Sintaks PBL yang dapat diimplementasikan oleh guru hanyalah orientasi siswa pada masalah dan mengorganisasi siswa untuk belajar. Kemudian, guru mengalihkan tugas berkelompok menjadi tugas individu. Hal ini mengakibatkan peserta didik belum sepenuhnya merasakan pengalaman belajar dalam pendekatan deep learning. Padahal guru seharusnya tidak hanya menyampaikan materi namun juga memfasilitasi pengalaman belajar yang kaya dan menantang untuk membentuk pengetahuan mendalam peserta didik (Mujtahid, Assidiqi, & Sadiyah, 2025). Sebagaimana dijelaskan oleh Cahyati, et al. (2023) bahwa pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik dalam proses belajarnya berdampak pada perkembangannya di masa depan.

Solusi yang diterapkan oleh guru adalah dengan melakukan kolaborasi dengan guru Sejarah. Keterlibatan guru mata pelajaran lain yang berkorelasi dengan materi drama mendorong peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuannya. Pemahaman terkait sejarah dari tokoh pahlawan kemudian dikaitkan dengan unsur-unsur pembangun drama, sehingga peserta didik dapat menciptakan penampilan drama yang tidak hanya kuat dalam unsur sastra, namun juga unsur sejarah. Hal ini relevan dengan temuan Khasanah, et al. (2025) bahwa pendekatan deep learning berfokus pada pemahaman menyeluruh terhadap konsep, pengolahan informasi, dan penerapan pengetahuan tersebut di situasi baru.

Hambatan kedua berkaitan dengan sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk melaksanakan pembelajaran. Perangkat LCD Proyektor yang terkadang tidak dapat tersambung, menghambat guru untuk menyampaikan materi menggunakan media PowerPoint (PPT). Akibatnya, pelaksanaan pendekatan deep learning dalam pembelajaran drama belum bisa dilakukan secara optimal. Hal ini sesuai dengan temuan Waruwu, et al. (2025) bahwa keterbatasan sarana dan prasarana merupakan hambatan yang krusial terutama bagi pembelajaran berbasis proyek. Selanjutnya, lokasi yang terbatas menghambat guru dan peserta didik untuk menampilkan drama. Biasanya, ruang aula atau multimedia akan menjadi tempat pementasan drama. Namun, terkadang kedua lokasi tersebut telah dipakai sehingga tidak tersisa ruangan lain yang layak digunakan. Hambatan ini relevan dengan temuan Maharani, Unifah, & Diaulia (2026) bahwa infrastruktur teknologi dan ketersediaan prasarana yang kurang memadai menjadi salah satu faktor penghambat bagi guru untuk melaksanakan RPM secara optimal.

Solusi guru berorientasi pada tindakan memuliakan peserta didik yang telah berusaha maksimal dalam menyiapkan drama. Ketika ruangan terbatas, guru memilih untuk mengubah waktu atau mengatur ruang kelas hingga layak menjadi panggung pementasan. Adapun hambatan sarana diatasi dengan meminta bantuan kepada peserta didik yang mengetahui kondisi peralatan kelas atau mengalihkan media PPT ke media pembelajaran berbentuk video yang sudah diunggah oleh guru Bahasa Indonesia di

Youtube. Hal ini sesuai dengan temuan Retta, et al. (2025) bahwa guru secara adaptatif terus berusaha mencari solusi agar pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan sesuai dengan kapasitas sekolah.

Hambatan ketiga berkaitan dengan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital dan kedisiplinan peserta didik. Platform manajemen pembelajaran digital yang dipilih oleh guru adalah Google Classroom. Hal ini disesuaikan dengan kendala guru dalam menilai hasil pekerjaan siswa jika dikirimkan melalui media lain seperti Whatsapp (WA), dan keterbatasan penguasaan teknologi informasi. Kemudahan Google Classroom. Sebagaimana dijelaskan oleh Wan, et al. (2022) bahwa Google Classroom dapat membantu tenaga pendidik untuk menciptakan produktifitas dalam lingkungan belajar, namun terdapat guru yang kurang terpapar oleh teknologi informasi sehingga memiliki tingkat keterampilan yang berbeda-beda.

Meskipun sudah memanfaatkan teknologi informasi, tetapi masih terdapat peserta didik yang kurang termotivasi untuk mengumpulkan tugas tepat waktu. Peserta didik yang demikian akan mengirimkan hasil kerjanya melalui WA, ini dikarenakan aplikasi perpesanan tersebut bisa langsung menghubungkan peserta didik secara pribadi kepada guru. Walaupun begitu, guru tetap memutuskan untuk tidak menerima hasil pekerjaan yang dikirimkan di luar tenggat waktu pengumpulan. Hal ini tidak relevan dengan penelitian Ping, et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan Google Classroom memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi dan memperbaiki prestasi akademik peserta didik.

Tidak lanjut guru untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan membuka kembali akses penilaian. Hal ini dilakukan karena seluruh peserta didik memiliki hak belajar dan capaian pembelajaran yang sama. Walaupun begitu, tanggung jawab peserta didik juga termasuk ke dalam pertimbangan guru, sehingga penilaian yang diberikan akan berbeda dengan peserta didik yang tepat waktu. Sebagaimana ditemukan oleh Chotimah, Suhartono, & Fantofik (2025) bahwa pendekatan deep learning berusaha menciptakan peserta didik yang berhasil mengintegrasikan delapan profil lulusan dengan mengubah paradigma pembelajaran pembelajaran yang semula berfokus pada hasil menjadi berorientasi pada proses.

IV. SIMPULAN

Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran drama dengan pendekatan deep learning oleh guru telah diusahakan untuk berorientasi pada panduan Kemendikdasmen. Namun, detail komponen yang belum termuat secara rinci di dalam RPM dan kendala yang dihadapi oleh guru membuat pelaksanaan pembelajaran belum optimal. Keterbatasan waktu membatasi guru untuk memberikan penugasan berkelompok sebagaimana dituliskan dalam RPM, sehingga guru berkolaborasi dengan guru Sejarah. Selain itu, sarana dan prasarana serta kedisiplinan peserta didik dalam penugasan turut menjadi faktor penghambat. Ini menunjukkan bahwa hambatan yang dihadapi oleh guru tidak terlepas dari lingkungan pembelajaran dan budaya belajar. Oleh karena itu, diharapkan adanya kerja sama antara guru dan sekolah untuk mengatur rentang waktu yang cukup, dan mencari opsi alternatif guna mengendalikan problematika media dan prasarana pembelajaran.

V. REFERENSI

- Anwar, M., & Sodik, H. (2025). Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dan Implementasinya dalam Pendidikan di Indonesia. *Tafhim Al-Ilmi*, 17(01), 69–95. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v17i01.340>.
- Bulkis, P., Suriasyah, A., Mulya, A., & Harsono, B. (2026). Implementasi Pendekatan Deep Learning Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah 3t. *Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 2, 10647–10656.
- Cahyani, A. A., Rosliani, S., Fitriana, E. N., Adiba, W. A., Maimunah, V. D., Assidqi, A., & Irvan, M. F. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas 5 SDN Tambakaji 05. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 283.
- Cahyati, C., Sulastri, N., Firmansyah, F. A., & Husaeni, A. S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 116–122. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.278>.
- Cao, Y., & Sun, Y. (2024). The Research on the Application of Deep Learning in Education. *IETI Transactions on Data Analysis and Forecasting (ITDAF)*, 2(3), 4–11. <https://doi.org/10.3991/itdaf.v2i3.51413>.
- Chotimah, S., Suhartono, S., & Fantofik, D. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam: Berkesadaran (Mindful), Bermakna (Meaningful), dan Menggembirakan (Joyful). *An-Nuha*, 5(4), 673–682. <https://doi.org/10.24036/annuha.v5i4.758>.
- Edi, F., & Sriwarningsih. (2025). *Deep Learning Itu Mudah: Pedoman Praktis untuk Guru*. Penerbit Adab.
- Fatmawati, B., & Nuruddin, N. (2025). Sosialisasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) bagi Guru-Guru Yayasan Ponpes Birrul Walidain NWDI Rensing. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 7(3), 624–638. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v7i3.3224>.
- Fauzia, A. D., Febriyanti, A. R., & Agustina, N. E. (2026). Modul Ajar sebagai Perangkat Dominan dan Tantangan Integrasi RPM pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal LPTNU Sumedang*, 1(1), 20–25.
- Hapsari, N. R., Fauziyah, S., Muliastuti, L., & Attas, S. G. (2025). Analisis Perencanaan Materi Pembelajaran Teks Drama pada Jenjang Sekolah Menengah dalam Kurikulum Nasional. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 120–135. <https://doi.org/10.30595/mtf.v12i2.28322>.

- Hasanah, U., Prastiwi, R. P. S., Arya, L. A. W., & Yulian, D. K. (2025). Implementation of Deep Learning Approach in Indonesian Education. *International Journal of Educational Technology and Society*, 2(2), 37–41. <https://doi.org/10.61132/ijets.v2i2.358>.
- Isnayanti, A. N., Putriwanti, P., Kasmawati, K., & Rahmita, R. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 911–920. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6027>.
- Jiang, R. (2022). Understanding, Investigating, and Promoting Deep Learning in Language Education: A Survey on Chinese College Students' Deep Learning in The Online EFL Teaching Context. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.955565>.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Khasanah, U., Alanur, S. N., Trisnawati, N. I., Sulistyowati, R., Isma, A., Agustina, E., Dewantara, H., Fajariah, N., Azis, F., Fauziah, M., Tahir, M. I. T., Mamu, H. D., Mardin, H., Waldi, A., Syahfitri, D., Arafat, M.Y., Darodjat, Khaedir, M., Firdaus, R., Hasan, M., Ridhoh, Y., & Hamsar, I. (2025). *Deep Learning Dalam Pendidikan: Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar, dan Menyenangkan*. Tahta Media Group.
- Maharani, A. S., Unifah, I., & Diaulia, S. N. (2026). Pengaruh Kesiapan Guru Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pasca Implementasi Kebijakan RPM di Sekolah Dasar. *Al-Mujahidah*, 7(1), 240–252. <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v7i1.390>.
- Mujtahid, Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) di Sekolah Dasar sebagai Penguatan Kurikulum Merdeka. *PEDASUD : Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 2(2), 31–37.
- Nasywa, R., Manalu, D. A. M., & Agustin, L. (2025). Analisis Perencanaan Pembelajaran Menggunakan RPM dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *ALSYS: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 239–255. <https://doi.org/10.58578/alsys.v6i1.8453>.
- Nugroho, T. W. (2023). Implementasi Pembelajaran Drama Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter. *Prosiding SEMDIJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, (2), 60–68. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3616>.
- Pahleviannur, M. R., Grave, A. D., Saputra, D. N., Mardianto, D., Sinthania, N. D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Amruddin, Alam, M. D. S., Lisyia, M., & Ahyar, D. B. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Penerbit Pradina Pustaka.
- Panjaitan, R. A. (2024). Kreativitas Guru Bahasa Indonesia dalam Menerapkan PAIKEM pada Materi Bermain Drama. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.357>.
- Ping, L. B., Zaid, N. M., Ibrahim, N. H., Surif, J., Zakaria, M. A. Z. M., & Permadi, H. (2025). Experiential Learning Using Google Classroom on Students' Academic Performance and Motivation in Language Subject. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 14(3), 2304–2313. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i3.29489>.
- Rahman, A., Wadi, N., Muflihaini, M., Saniah, R., & Ritonga, N. (2024). Peran Ganda Guru Dalam Pembelajaran Sastra Pada Kurikulum Merdeka. *PENTAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/pentas.v10i2.7514>.
- Rahmandani, F., Rifqi Hamzah, M., Handayani, T., & Wahyu Kurniawan, M. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Bermutu dan Bermakna bagi Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 769–781.
- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1281>.
- Retta, E. M., Prasasti, T. I., Aprilia, M., Lubis, N. A., Annisa, N., & Nur, S. F. (2025). Peran Guru Menghadapi Hambatan dalam Mengimplementasi Pendekatan Deep Learning di SMPN 11 Medan. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 560–566. <https://doi.org/10.62710/6rz1qz77>.
- Royana, L.F. Harfiandi, & Mahmud, T. (2021). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Drama untuk Siswa Kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–16.
- Salmah, H. S., Nuha, G. M., Rudiana, R., & Fauziah, S. (2025). Analisis Kualitas RPM sebagai Instrumen Perencanaan Pembelajaran pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 40273–40281. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.35226>.
- Sari, P. M., & Hanif, M. (2025). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Penerapan Deep Learning di Smk Citra Bangsa Mandiri. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13 (2), 937–944. <https://doi.org/10.33751/jmp.v13i2.13293>.
- Tuna, M., Lelo, T. A. M., Rey, V. Y., Walona, Y. B., & Lawe, Y. U. (2026). Tantangan Guru dalam Mengintegrasikan Model Pembelajaran Deep Learning di SDK Ngedukelu. *Jurnal Citra Multidisiplin*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.38048/jcm.v1i1.6498>.

- Usnandri, F., Damayanti, A. M., Ramandhayani, R., & Donna, N. B. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran di Kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 236–249. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39296>.
- Wan, X. N., Muniappan, P., Borhan, M. T., Gorgey, A., & Taha, H. (2022). High School Science Teacher Interests and Skills Use of Google Classroom. *Journal of Science and Mathematics Letters*, 10(2), 40–49. <https://doi.org/10.37134/jsml.vol10.2.4.2022>.
- Waruwu, D., Hia, M., Zega, P., & Harefa, H. O. N. (2025). Peran Guru Mata Pelajaran dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 284–292. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.840>.
- Yin, R. K. (2023). *Studi Kasus Desain dan Metode* (Terj. Iswadi, Karnati, N., & Andry, A.). Penerbit Adab.