

PENGARUH PENDEKATAN DEEP LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR WARGA BELAJAR PAKET A SKB KOTA BINJAI

Brema Pardamean Gultom¹, Silvia Mariah Handayani²

^{1,2}Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Negeri Medan

bremagultom05@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the deep learning approach, the level of learning creativity, and its effect on students' creativity at SPNF SKB Kota Binjai. This research used a quantitative approach with a simple linear regression method. The population and sample consisted of 30 students. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using SPSS. The results showed that the deep learning approach was categorized as high to very high, with an average score of 4.1–4.3, while learning creativity was categorized as high with an average score of 3.9. The regression test showed a significance value of $0.008 < 0.05$, indicating that the deep learning approach has a positive and significant effect on students' learning creativity at SPNF SKB Kota Binjai.

Keywords: *deep learning, learning creativity, students, SPNF SKB Kota Binjai.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan pendekatan deep learning, tingkat kreativitas belajar, serta pengaruhnya terhadap kreativitas peserta didik di SPNF SKB Kota Binjai. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi linier sederhana. Populasi sekaligus sampel berjumlah 30 peserta didik. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan dianalisis menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan deep learning berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi dengan skor rata-rata 4,1–4,3, sedangkan kreativitas belajar berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 3,9. Hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$, sehingga pendekatan deep learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik di SPNF SKB Kota Binjai.

Kata Kunci: *deep learning, kreativitas belajar, peserta didik, SPNF SKB Kota Binjai.*

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga

memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), seperti berpikir kritis,

kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan kemampuan memecahkan masalah.

Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan adalah kreativitas, karena berperan dalam membentuk kemampuan adaptasi, inovasi, dan daya saing peserta didik.

Namun, proses pembelajaran saat ini masih menghadapi kendala dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang cenderung berorientasi pada penyampaian materi menyebabkan terbatasnya kesempatan peserta didik dalam mengeksplorasi ide, mengembangkan gagasan, dan membangun pemahaman secara mendalam. Kondisi tersebut juga terjadi dalam pendidikan nonformal, khususnya pada Program Paket A di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), yang memiliki karakteristik warga belajar beragam sehingga membutuhkan pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pendekatan *deep learning*. Dalam bidang pendidikan, *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan pemahaman konsep, keterkaitan

materi dengan pengalaman nyata, refleksi, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mencakup tiga unsur utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*, yang dapat mendorong keterlibatan aktif serta perkembangan kreativitas peserta didik.

Penerapan pendekatan *deep learning* diketahui mampu mendukung kreativitas melalui kegiatan diskusi, eksplorasi ide, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Penelitian Nugraha et al. (2023) menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik dapat berkembang melalui pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan kebebasan berpikir. Selain itu, penelitian Pandhini dan Santoso (2025) menunjukkan bahwa penerapan *deep learning* melalui pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan observasi awal di SKB Kota Binjai, penerapan pendekatan *deep learning* masih belum optimal. Sebagian pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional, sementara warga belajar Paket A masih mengalami keterbatasan dalam

menyampaikan pendapat, menghasilkan ide mandiri, dan mengeksplorasi gagasan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran di lapangan.

Kreativitas belajar dalam penelitian ini mencakup kemampuan menghasilkan ide, menemukan alternatif penyelesaian, menciptakan gagasan baru, dan mengembangkan ide secara rinci melalui aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pendekatan *deep learning*, mengetahui tingkat kreativitas belajar warga belajar, serta menganalisis pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas belajar warga belajar Paket A di SKB Kota Binjai. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran pendidikan nonformal serta menjadi masukan bagi SKB Kota Binjai dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang mendukung kreativitas warga belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto* untuk mengetahui pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas belajar warga belajar Paket A di SPNF SKB Kota Binjai. Penelitian dilaksanakan di SPNF SKB Kota Binjai, Sumatera Utara. Populasi penelitian berjumlah 30 warga belajar dan seluruhnya dijadikan sampel dengan teknik *sampling jenuh*.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket berbasis skala Likert. Instrumen penelitian terdiri dari 25 pernyataan untuk variabel pendekatan *deep learning* dan 25 pernyataan untuk variabel kreativitas belajar. Pendekatan *deep learning* diukur melalui indikator keterkaitan materi dengan pengalaman nyata, keterlibatan aktif dalam belajar, kesempatan berdiskusi dan mengeksplorasi ide, suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta pemahaman konsep secara mendalam. Sementara itu, kreativitas belajar diukur melalui aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, analisis deskriptif, regresi linier sederhana, dan uji t. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas belajar, sedangkan uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SPNF SKB Kota Binjai dengan jumlah responden sebanyak 30 warga belajar Paket A. Data penelitian diperoleh melalui angket skala Likert yang terdiri atas 25 pernyataan untuk variabel pendekatan *deep learning* dan 25 pernyataan untuk variabel kreativitas belajar. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS.

Hasil Penelitian

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Berdasarkan lima indikator yang diukur, yaitu keterkaitan materi dengan pengalaman nyata, keterlibatan aktif

dalam belajar, kesempatan berdiskusi dan mengeksplorasi ide, suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta pemahaman konsep secara mendalam, diperoleh skor rata-rata antara 4,1–4,3.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Rata-rata Pendekatan Deep Learning

Indikator	Rata-rata	Kategori
Keterkaitan materi dengan pengalaman nyata	4,1	Tinggi
Keterlibatan aktif dan kesadaran belajar	4,1	Tinggi
Diskusi dan eksplorasi ide	4,2	Tinggi
Suasana pembelajaran menyenangkan	4,3	Sangat Tinggi
Pemahaman konsep secara mendalam	4,3	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, pendekatan *deep learning* telah diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif, berdiskusi, menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata, serta memahami konsep secara lebih mendalam.

Hasil analisis kreativitas belajar menunjukkan bahwa seluruh indikator kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi

(*elaboration*) berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 3,9.

**Tabel 2. Rekapitulasi Skor Rata-rata
Kreativitas Belajar**

Indikator	Rata-rata	Kategori
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	3,9	Tinggi
Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	3,9	Tinggi
Keaslian (<i>Originality</i>)	3,9	Tinggi
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	3,9	Tinggi

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu menghasilkan ide, mencari alternatif penyelesaian masalah, menyampaikan gagasan secara mandiri, serta mengembangkan ide secara lebih rinci dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, hasil uji regresi linier sederhana memperoleh persamaan:

$$Y = 8,475 + 0,862X$$

Nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$ menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik. Artinya, semakin baik penerapan pendekatan *deep learning*, maka semakin tinggi kreativitas belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning*

mampu mendukung perkembangan kreativitas belajar peserta didik di SPNF SKB Kota Binjai. Pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata membantu peserta didik memahami konsep secara lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan konsep *meaningful learning* dalam pendekatan *deep learning* yang menekankan keterkaitan antara pengetahuan dan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik melalui diskusi, eksplorasi ide, dan kerja sama menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Mustika et al. (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan *mindful, meaningful, and joyful learning* dapat meningkatkan keterlibatan serta kualitas proses pembelajaran.

Perkembangan kreativitas belajar juga terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide, menemukan berbagai alternatif solusi, serta mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Hal ini sesuai dengan teori kreativitas Munandar yang

menjelaskan bahwa kreativitas terdiri atas empat aspek utama, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa pendekatan *deep learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar warga belajar Paket A di SPNF SKB Kota Binjai. Pendekatan ini dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang aktif, bermakna, dan mampu mengembangkan kreativitas peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* di SKB Kota Binjai berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pendekatan ini mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik, pembelajaran yang bermakna, suasana belajar yang menyenangkan, serta pemahaman konsep secara mendalam. Kreativitas belajar peserta didik juga berada pada kategori tinggi yang ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide, mengembangkan

gagasan, berpikir fleksibel, dan menyelesaikan tugas secara kreatif. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas belajar dengan persamaan $Y = 8,475 + 0,862X$ dan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$. Dengan demikian, semakin baik penerapan pendekatan *deep learning*, maka semakin tinggi kreativitas belajar peserta didik di SKB Kota Binjai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. N., Maelasari, N., & Lusiana, L. (2025). Pemahaman *deep learning* dalam pendidikan: Analisis literatur melalui metode *systematic literature review* (SLR). *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3229–3236. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7442>
- Albani, A. F. (2025). Relevansi kurikulum *deep learning* dalam konteks pendidikan Indonesia. *Jurnal Sosialita*, 20(1), 115–121. <https://doi.org/10.31316/js.v20i1.8172>
- Andriani, D., & Sari, R. (2025). Pengaruh pendekatan *deep learning* melalui model RADEC terhadap kreativitas siswa pada materi bangun datar. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Dewindri, K. F., & Sa'diah, A. H. (2025). Strategi pembelajaran *deep learning* dalam mengembangkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. *Joebas:*

- Journal of Education, Behavior, and Social Studies, 1(1), 18–25.
- Diputera, A. (2024). Implementasi mindful learning dalam meningkatkan kesadaran metakognitif peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–56.
- Diputera, A., Zulpan, M., & Eza, F. (2024). Deep learning dalam perspektif pendidikan: Konsep dan implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Dwijantie, R. (2025). Pengaruh deep learning terhadap pemahaman konseptual dan kreativitas peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Fatmawati. (2022). Karakteristik kreativitas dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 10(2), 189–195.
- Fitriani, A., & Putra, B. (2020). Analisis aspek kreativitas berdasarkan indikator Munandar dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–51.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Haifa, N., Sudiapermana, E., Kamarubiani, N., Sodikin, S., & Sukmana, C. (2024). Implementation of deep learning approach in equivalency education at PKBM Al Insan. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1241–1256. <https://doi.org/10.17509/curricula.v4i2.88482>
- Hafidzhoh, N., et al. (2023). Penerapan meaningful learning dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 123–134.
- Ilma, R., et al. (2023). Evaluasi implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran kontekstual. *Jurnal Kurikulum dan Pendidikan*.
- Ismaniar, I., & Hazizah, N. (2019). Kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis pendekatan deep learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 866–879. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466>
- Kim, J., et al. (2020). Problem-solving skills in deep learning education. *Journal of Computer Education*.
- Kumar, V., et al. (2020). Project-based learning in deep learning education. *Journal of Educational Technology*.
- Mariyah, S. N., & Firdaus, D. (2024). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pelajaran puisi dalam kurikulum deep learning. *Studi Administrasi Publik dan Ilmu Komunikasi*, 1(4), 131–139. <https://doi.org/10.62383/studi.v1i4.123>
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I—Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4–11.
- Munar, A., et al. (2021). Konsep kreativitas dalam pembelajaran anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Munawar, A., et al. (2025). Deep learning dalam asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*.
- Mustika, R. I., Nurhayati, E., Isnaini, H., Yudamahardika, R., Sahmini, M., & Dewi, Y. R. S. (2025). Peningkatan kualitas

- pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama melalui pendekatan deep learning (mindful-meaningful-joyful): Pengabdian pada masyarakat di MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Purwakarta. *Abdimas Siliwangi*, 8(2), 540–564.
<https://doi.org/10.22460/as.v8i2.27289>
- Nadhiroh, L., Sari, M., & Putra, D. (2023). Relevansi aspek kreativitas Munandar dalam konteks pembelajaran kontemporer. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 100–108.
- Nugraha, I., Putri, R., & Wahyuni, S. (2023). Tingkat kreativitas peserta didik di sekolah-sekolah Indonesia: Studi lapangan dan strategi pengembangan. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 15(4), 210–225.
- Nurazizah, N. S. (2024). Inovasi penerapan kurikulum merdeka untuk meningkatkan kreativitas siswa di PKBM Bina Cipta Ujungberung. *Rayah Al-Islam*, 8(4), 1658–1669.
<https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1115>
- Nurazizah, Z., Mubarak, A. A. S., Herawan, E., & Putri, D. P. (2025). Deep learning with project-based learning (PjBL) model for student creativity. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 239–252.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1957>
- Nuroctavianti, A., Firdaus, N. M., & Kartika, P. (2025). Pelatihan komputer berbantuan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas warga belajar. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 8(2), 325–331.
<https://doi.org/10.22460/comm-edu.v8i2.23402>
- Putri, R. (2024). Inovasi pendidikan dengan menggunakan model deep learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, 2(2), 69–77.
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep learning dan penerapannya dalam pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258–3267.
<https://doi.org/10.54371/jljp.v5i9.805>
- Riska, R., & Asmas, M. A. (2024). Peningkatan kreativitas warga belajar melalui pelatihan (Baju Bodo) di PKBM Al-Abrar Desa Bontobulaeng, Kecamatan Bulukumpa, Kabupaten Bulukumpa. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 3(2), 83–89.
- Rohmah, S., & Widodo, A. (2021). Pengukuran kreativitas siswa menggunakan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 123–130.
- Santoso, A. (2022). Pengembangan kreativitas peserta didik melalui pendekatan inovatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45–52.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.