



---

## ***PUBLIC FIGURE* SEBAGAI PENGGERAK: MENINGKATKAN PARTISIPASI DALAM PELATIHAN *DEEP LEARNING* UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN KESETARAAN**

**Rahmat Fahmi<sup>1(\*)</sup>, Asep Saepudin<sup>2</sup>, Sardin<sup>3</sup>, Nofriansyah<sup>4</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia<sup>1-4</sup>

Universitas Riau, Indonesia<sup>1</sup>

Rahmat.fahmi@upi.edu<sup>1</sup>, aspudin@upi.edu<sup>2</sup>, sardin@upi.edu<sup>3</sup>, nofriansyah10@upi.edu<sup>4</sup>

---

### **Abstract**

Received: 10 Agustus 2025

Revised: 10 September 2025

Accepted: 13 September 2025

Pendidikan memainkan peran penting dalam perkembangan individu dan masyarakat, dan kemajuan teknologi seperti *Deep Learning* (DL) memberikan peluang besar untuk meningkatkan pengalaman belajar. Namun, penerapan DL dalam pendidikan anak usia dini dan pendidikan kesetaraan sering menghadapi tantangan, terutama terkait dengan rendahnya partisipasi masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh *public figure*, Sahrul Gunawan, dalam meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta pelatihan berbasis *Deep Learning* untuk pendidikan anak usia dini dan pendidikan kesetaraan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam dan observasi langsung kepada peserta pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kehadiran Sahrul Gunawan sebagai *public figure* dalam pelatihan ini berhasil meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta. Hal ini menunjukkan bahwa model pelatihan berbasis *public figure* dapat menjadi strategi efektif dalam mendorong tujuan dari pelatihan. Kesimpulannya, keterlibatan *public figure* dapat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan motivasi peserta dan mempercepat penerimaan teknologi baru, menjadikannya model yang potensial untuk diterapkan dalam pelatihan berbasis teknologi di sektor pendidikan.

**Keywords:** *Deep Learning*; Manajemen Pelatihan; Pelatihan; *Public figure*; Sahrul Gunawan

(\*) Corresponding Author: Fahmi, Rahmat.fahmi@upi.edu

**How to Cite:** Fahmi, R., Saepudin, A., Sardin, S., & Nofriansyah, N. (2025). *PUBLIC FIGURE SEBAGAI PENGGERAK: MENINGKATKAN PARTISIPASI DALAM PELATIHAN DEEP LEARNING UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN KESETARAAN*. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 855-862.

---

### **INTRODUCTION**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan individu maupun masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan memiliki peran krusial dalam pembangunan suatu bangsa karena berfokus pada peningkatan kualitas sumber daya manusia, yang menjadi dasar bagi seluruh sektor Pembangunan (Nofriansyah et al., 2022; Nofriansyah et al., 2023). Dalam era globalisasi, kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan untuk meningkatkan citra suatu bangsa dan menunjukkan kemajuan negara melalui pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai salah satu pilar utama dalam pembangunan, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan perilaku yang dapat mendukung kesuksesan individu dalam berbagai bidang. Dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat, kini kita memasuki era digital, di mana teknologi seperti *Deep Learning* (DL).

Menurut LeCun et al. (2015), *Deep Learning* adalah teknologi yang memungkinkan mesin untuk belajar dan menganalisis data dalam jumlah besar dengan cara yang menyerupai cara manusia belajar. Dalam konteks pendidikan, *Deep Learning* dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing individu. Salah satu contoh aplikasinya adalah dalam pendidikan anak usia dini dan pendidikan kesetaraan, di mana *Deep Learning* dapat membantu dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Namun, meskipun *Deep Learning* menawarkan berbagai manfaat dan potensi besar dalam pendidikan, tantangan terbesar dalam penerapannya adalah rendahnya tingkat partisipasi masyarakat terhadap penggunaan teknologi ini. Terutama bagi mereka yang tidak terbiasa atau merasa terasingkan oleh kemajuan teknologi, pelatihan berbasis teknologi seperti *Deep Learning* sering dianggap sebagai hal yang sulit untuk dicerna dan diterima. Hal ini menjadi masalah terutama dalam sektor pendidikan anak usia dini dan pendidikan kesetaraan, di mana adopsi teknologi sering kali lebih lambat dan terbatas.

Untuk mengatasi tantangan ini, banyak pihak yang mencoba untuk menciptakan strategi agar masyarakat dapat lebih terbuka terhadap teknologi baru, salah satunya dengan melibatkan *public figure* dalam pelatihan berbasis teknologi. Kehadiran *public figure* dalam pelatihan atau seminar dapat berfungsi sebagai daya tarik yang signifikan (Ma, 2025; Jiang et al., 2024). Menurut Friedman & Currall (2003), figur publik yang memiliki pengaruh besar di masyarakat dapat berperan penting dalam memotivasi peserta untuk lebih tertarik mengikuti pelatihan dan mempermudah mereka dalam menerima teknologi baru yang sering dianggap rumit atau sulit. Kehadiran *public figure* dalam pelatihan dapat memengaruhi antusiasme dan partisipasi masyarakat, serta sekaligus menjadi dorongan bagi mereka untuk mengikuti pelatihan *Deep Learning* (Mackenbrock & Kleinert, 2023; Tian et al., 2023).

Peran *public figure* sebagai pembicara dalam pelatihan berbasis teknologi ini sangat penting karena mereka tidak hanya berfungsi sebagai penghubung antara teknologi dan audiens yang lebih luas, tetapi juga sebagai sumber inspirasi dan motivasi (Hazzam & Wilkins, 2023; Dune et al., 2016). Sahrul Gunawan, seorang selebriti yang memiliki pengaruh besar di masyarakat, diundang sebagai keynote speaker dalam pelatihan *Deep Learning* untuk personalisasi bagi guru Pendidikan anak usia dini dan tutor kesetaraan. Kehadiran Sahrul bertujuan untuk menarik perhatian dan memotivasi peserta, terutama mereka yang sebelumnya merasa ragu atau terisolasi dari perkembangan teknologi.

Penelitian mengenai pengaruh *public figure* dalam meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta pelatihan berbasis *Deep Learning* untuk pendidikan anak usia dini dan pendidikan kesetaraan masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada kampanye pemasaran saja, sementara pengaruh *public figure* dalam memotivasi peserta pelatihan teknologi jarang dieksplorasi. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada Sahrul Gunawan sebagai *public figure*, yang berperan tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mengelola perasaan peserta untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta terhadap teknologi. Penelitian ini juga menawarkan model pelatihan baru yang melibatkan *public figure* untuk meningkatkan motivasi peserta dalam mengikuti pelatihan. Model ini menggabungkan pengaruh emosional dari *public figure* dengan penerimaan teknologi di kalangan peserta. Hal ini memberikan pendekatan baru dalam pelatihan berbasis teknologi, yang sebelumnya lebih fokus pada aspek teknis saja. Model ini bertujuan untuk mempercepat adopsi teknologi dengan cara yang lebih menyenangkan dan memotivasi.

## METHODS

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi kasus dan menggunakan data kualitatif melalui wawancara untuk menilai dampak dan kehadiran Sahrul Gunawan sebagai *public figure* selama pelatihan *Deep Learning* untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Kesetaraan. Sampel penelitian terdiri dari empat kelompok peserta dalam pelatihan *Deep Learning* untuk personalisasi peran guru dalam Pendidikan Anak Usia Dini dan bimbingan Pendidikan Kesetaraan. Peserta tersebut meliputi: guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), praktisi Pendidikan Kesetaraan, mahasiswa, dan anggota masyarakat lainnya yang mengikuti workshop pelatihan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung. Wawancara dilakukan untuk mengeksplorasi persepsi peserta tentang peran *public figure* dan untuk mengukur perubahan motivasi serta pemahaman mereka terhadap penggunaan teknologi *Deep Learning* dalam pendidikan. Tujuan khusus dari wawancara ini adalah untuk mengetahui pengaruh, jika ada, dari interaksi dengan Sahrul Gunawan sebagai *public figure* terhadap sikap peserta terhadap pelatihan dan dampak psikologis yang ditimbulkan. Di sisi lain, observasi dilakukan untuk mencatat tingkat keterlibatan peserta selama pelatihan dengan fokus khusus pada perubahan sikap peserta dan keterlibatan mereka dalam diskusi serta penerapan materi pelatihan dalam praktik. Pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan baru tentang dampak yang dimiliki oleh *public figure* terhadap hasil pendidikan dalam bidang teknologi dan kesetaraan.

## RESULTS & DISCUSSION

### Results

#### 1. Pengaruh Sahrul Gunawan terhadap Partisipasi Peserta Pelatihan

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa kehadiran Sahrul Gunawan sebagai *public figure* dalam pelatihan berbasis *Deep Learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap partisipasi peserta. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peserta melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelatihan setelah mengetahui bahwa Sahrul Gunawan akan hadir sebagai keynote speaker. Peningkatan partisipasi ini juga tercermin dari jumlah pendaftar yang meningkat setelah pengumuman kedatangan *public figure*. Adapun Peningkatan partisipasi peserta pelatihan setelah kehadiran *public figure*

**Tabel 1.**  
Partisipasi Peserta Pelatihan

<b>Faktor</b>	<b>Sebelum Kehadiran <i>Public figure</i></b>	<b>Setelah Kehadiran <i>Public figure</i></b>
Jumlah Peserta yang Mendaftar	50	250
Tingkat Partisipasi Aktif	40%	80%
Tingkat Kepuasan Peserta	60%	90%
Peserta yang Mengatasi Hambatan Psikologis	30%	80%

*Sumber: Peneliti (2025)*

Tabel di atas menggambarkan peningkatan signifikan dalam partisipasi peserta pelatihan *Deep Learning* setelah kehadiran *public figure* Sahrul Gunawan. Sebelum

kehadiran *public figure*, 50 orang peserta yg mendaftar. Namun, setelah di rilisnya flyer tentang kehadiran Sahrul Gunawan, jumlah peserta yang mendaftar meningkat menjadi 250 orang, dan tingkat partisipasi aktif meningkat menjadi 80%, menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dari peserta. Selain itu, tingkat kepuasan peserta juga melonjak berdasarkan hasil survey yg di laksanakan, dari 60% menjadi 90%, yang mengindikasikan bahwa kehadiran *public figure* tidak hanya menarik peserta baru tetapi juga meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka. Keberadaan Sahrul Gunawan juga berperan dalam mengurangi hambatan psikologis yang sering dialami peserta terhadap teknologi yang dianggap rumit, dengan 80% peserta merasa lebih percaya diri setelah mengikuti pelatihan.

Wawancara mendalam juga di lakukan kepada peserta menunjukkan bahwa banyak dari mereka merasa lebih nyaman dan terinspirasi setelah mendengar Sahrul berbicara. Salah satu guru PAUD mengungkapkan, "Sahrul membuat saya merasa lebih dekat dengan teknologi. Cara penyampaian materinya yang sederhana dan penuh semangat mengubah cara pandang saya terhadap teknologi yang sebelumnya saya anggap sulit.

## 2. Meningkatnya Antusiasme terhadap Teknologi *Deep Learning*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta merasa lebih antusias untuk mempelajari *Deep Learning* setelah pelatihan. Sebelum pelatihan, peserta yang merasa familiar dengan teknologi ini. Peningkatan antusiasme ini berkorelasi dengan cara Sahrul Gunawan menyampaikan materi pelatihan, yang membuat teknologi yang terkesan rumit menjadi lebih mudah dipahami dan relevan bagi peserta. Salah satu peserta yang bekerja di bidang pendidikan kesetaraan mengatakan, "Saya awalnya ragu untuk mencoba *Deep Learning*, tapi setelah mendengar Sahrul, saya merasa lebih percaya diri bahwa teknologi ini bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi anak-anak yang tidak memiliki akses pendidikan formal."

## 3. Persepsi Peserta terhadap Penerapan *Deep Learning* dalam Pendidikan

Sebelum pelatihan, banyak peserta yang merasa skeptis tentang bagaimana *Deep Learning* dapat diterapkan dalam pendidikan, khususnya dalam pendidikan anak usia dini dan pendidikan kesetaraan. Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta merasa lebih yakin bahwa *Deep Learning* dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu peserta dari sektor pendidikan kesetaraan mengatakan, "Sahrul berhasil menunjukkan bagaimana *Deep Learning* bisa sangat bermanfaat dalam pendidikan non-formal. Sekarang saya merasa lebih siap untuk mengintegrasikan teknologi ini dalam metode pengajaran saya."

## **Discussion**

### 1. Pengaruh Sahrul Gunawan dalam Meningkatkan Partisipasi

Menurut Cialdini (2001), individu cenderung meniru perilaku orang yang mereka anggap sebagai otoritas atau figur yang berpengaruh dalam kehidupan mereka. Kehadiran Sahrul Gunawan sebagai *public figure* berhasil menarik perhatian peserta untuk berpartisipasi dalam pelatihan berbasis *Deep Learning*. Dengan menggunakan pengaruh sosial, Sahrul tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga mengurangi hambatan psikologis yang dihadapi peserta yang mungkin merasa takut atau ragu menghadapi teknologi baru. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu peserta, "Sahrul memberikan saya motivasi ekstra untuk mengikuti pelatihan ini, karena saya merasa lebih nyaman dengan cara penyampaian materi yang sederhana dan menarik."

2. Motivasi dan Antusiasme Peserta terhadap *Deep Learning*

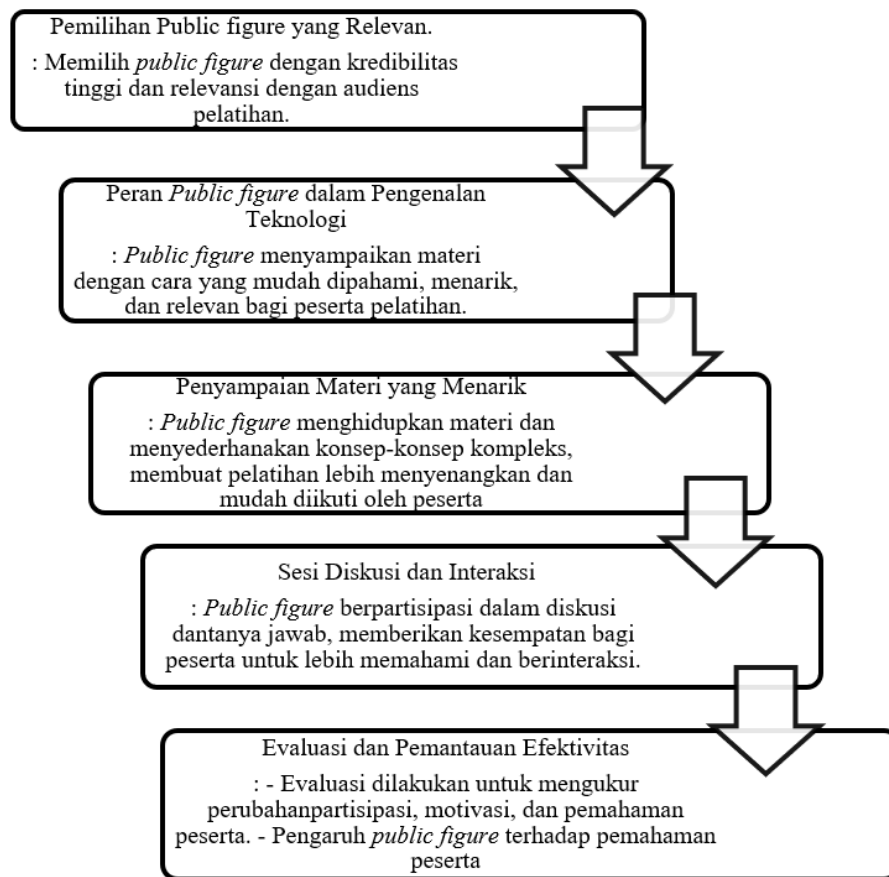
Menurut Bandura (1977), individu tidak hanya belajar dari pengalaman langsung mereka, tetapi juga melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain yang dianggap relevan bagi mereka. Sahrul Gunawan, dengan kredibilitas dan pengaruhnya sebagai *public figure*, berhasil mengubah persepsi peserta terhadap *Deep Learning*. Kehadiran Sahrul yang menyampaikan materi dengan cara yang energik dan mudah dipahami membuat peserta merasa lebih percaya diri untuk mempelajari teknologi ini. Sebagaimana Menurut Fahmi & Solfema (2019), kredibilitas fasilitator dalam mengelola emosi peserta memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa kehadiran selebritas dalam pendidikan meningkatkan minat dan keterlibatan peserta terhadap materi pelatihan serta mempercepat proses pembelajaran (Benson & Adinlewa, 2022).

3. Penerimaan Teknologi dalam Pendidikan Kesetaraan

Menurut Rogers (2003), adopsi teknologi akan terjadi lebih cepat apabila teknologi tersebut dirasakan relevan dan mudah diterima oleh peserta. Kehadiran Sahrul Gunawan sebagai *public figure* berfungsi untuk memperkenalkan *Deep Learning* dalam konteks yang lebih relevan bagi peserta, terutama yang berada di sektor pendidikan kesetaraan. Kehadiran Sahrul memberikan bukti nyata bahwa teknologi canggih seperti *Deep Learning* bukan hanya untuk kalangan terbatas, tetapi dapat diterapkan di berbagai jenis pendidikan, termasuk pendidikan non-formal dan kesetaraan.

4. Model Pelatihan Berbasis *Public figure* dalam peningkatan partisipasi peserta pelatihan

Berdasarkan temuan ini, model pelatihan berbasis *public figure* dapat menjadi pendekatan yang sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta dalam pelatihan. Model pelatihan ini melibatkan penggunaan *public figure* yang memiliki kredibilitas tinggi untuk menginspirasi dan memotivasi peserta. Berikut adalah model pelatihan berbasis *public figure* yang dapat diadaptasi:



**Gambar 1.**  
Model Pelatihan Berbasis *Public figure*

Langkah pertama adalah memilih *public figure* yang memiliki kredibilitas tinggi dan relevansi dengan audiens pelatihan. *Public figure* ini berfungsi untuk menarik perhatian peserta dan memberikan legitimasi terhadap pelatihan berbasis teknologi. *Public figure* bertugas untuk memperkenalkan teknologi, seperti *Deep Learning*, dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi peserta. Mereka memberikan motivasi dan inspirasi untuk lebih terbuka terhadap teknologi baru. *Public figure* memainkan peran penting dalam menghidupkan materi pelatihan, membuatnya lebih menyenangkan dan mudah diikuti. Penyampaian yang energik dan interaktif membantu peserta merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar. *Public figure* juga terlibat dalam sesi tanya jawab dan diskusi, yang memberi kesempatan kepada peserta untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan pemahaman lebih lanjut dari orang yang mereka anggap kredibel. Evaluasi dilakukan untuk menilai dampak dari kehadiran *public figure* terhadap tingkat partisipasi, pemahaman, dan motivasi peserta. Hasil evaluasi ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pelatihan berbasis teknologi di masa depan.

## CONCLUSION

Dari Penelitian ini menunjukkan bahwa Sahrul Gunawan, sebagai *public figure*, berperan penting dalam meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta dalam pelatihan

berbasis *Deep Learning*. Kehadiran *public figure* yang memiliki kredibilitas tinggi terbukti efektif dalam mengurangi hambatan psikologis terhadap teknologi dan memperkenalkan teknologi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Model pelatihan berbasis *public figure* dapat meningkatkan keterlibatan peserta, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini dan pendidikan kesetaraan. Bagi penyelenggara. Pelatihan Disarankan untuk melibatkan *public figure* dalam acara pelatihan berbasis teknologi untuk meningkatkan partisipasi dan efektivitas pelatihan. Kehadiran mereka dapat mempermudah peserta dalam menerima teknologi yang sebelumnya mereka anggap sulit. Bagi Masyarakat, Masyarakat dapat mengadopsi model pelatihan ini dalam berbagai program pembelajaran, terutama untuk memperkenalkan teknologi seperti *Deep Learning* kepada audiens yang lebih luas.

## REFERENCES

- Benson, A. A., & Adinlewa, T. (2022). Influence of celebrities on young people's aspiration for higher learning and desire for fame. *SAU JOURNAL OF MANAGEMENT AND SOCIAL SCIENCES*, 2(2), 44-55.
- Cialdini, R. B. (2001). *Influence: Science and practice* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Dune, T., Bidewell, J., Firdaus, R., & Kirwan, M. (2016). Communication Idol: Using popular culture to catalyse active learning by engaging students in the development of entertaining teaching and learning resources. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 13(5), 1-18.
- Fahmi, R., & Solfema, S. (2019). Description of the Widyaishwara Credibility in Learning Communication at Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Padang. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 7(1), 80-87.
- Friedman, R. A., & Currall, S. C. (2003). The influence of *public figures* on organizational behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 33(4), 777-797. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2003.tb01910.x>
- Hazzam, J., & Wilkins, S. (2023). The influences of lecturer charismatic leadership and technology use on student online engagement, learning performance, and satisfaction. *Computers and Education*, 200(April), 104809. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104809>
- Jiang, N., Khong, K. W., Gan, J. L., Turner, J. J., Teng, S. S., & Xavier, J. A. (2024). Impact of athlete performance and brand social value on product involvement: a mediation role of celebrity endorsement in social media. *Asia-Pacific Journal of Business Administration*, 16(3), 589-612. <https://doi.org/10.1108/APJBA-05-2022-0204>
- LeCun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2015). *Deep Learning*. *Nature*, 521(7553), 436-444. <https://doi.org/10.1038/nature14539>
- Mackenbrock, J., & Kleinert, J. (2023). Motivational effects of digital media on students in physical education: a scoping review. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(8), 2115-2126. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.08243>
- McKinsey & Company. (2020). *The future of work in America: People and places, today and tomorrow*. McKinsey & Company.
- Nofriansyah, N., Pernantah, P. S., & Riyadi, S. (2022). Gaya belajar peserta didik berprestasi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1565-1574.
- Nofriansyah, N., Sutarni, N., Mardetini, E., & Riyadi, S. (2023). Analisis Gaya Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kajian Pedagogik. *Jurnal PROFIT: Kajian*

*Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 11(2), 135–143.  
<https://doi.org/10.36706/jp.v11i2.23>

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.

Tian, Y., Yang, P., & Zhang, D. (2023). The relationship between media use and sports participation behavior: A meta-analysis. *Digital Health*, 9(461).  
<https://doi.org/10.1177/20552076231185476>.