

Penggunaan Media Ajar Digital Berbasis *Deep Learning* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

Kamilatin Azizah^{1*}, Nurul Qomariyah², Heni Listiana³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Madura, Pamekasan, Indonesia

¹kamilaazizi44@gmail.com, ²nurulriyah2@gmail.com, ³henilistiana83@gmail.com

*Correspondence

DOI: [10.38073/pelita.v3i1.2807](https://doi.org/10.38073/pelita.v3i1.2807)

Received: June 2025

Revised: August 2025

Accepted: August 2025

Published: November 2025

Abstract

The advancement of technology and the implementation of the Merdeka Curriculum necessitate innovation in the learning process, particularly in Islamic Religious Education (PAI) at the elementary school level. The *deep learning* approach, which emphasizes deep understanding, critical thinking, and practical application, aligns well with the characteristics of the Merdeka Curriculum. This study aims to develop digital learning media based on *deep learning* and examine its effectiveness in evaluating PAI learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The research subjects were fifth-grade students at SDN Larangan Tokol 4. The developed products include an interactive e-book featuring stories of the Prophet's companions and a digital crossword puzzle (*e-puzzle*), designed according to the *deep learning* principles of *mindful*, *meaningful*, and *joyful*. The results show that the digital media successfully increased student engagement, improved learning outcomes, and facilitated a more effective and enjoyable evaluation process. The implementation also promoted cognitive development from the application level (C3) to the analysis level (C4). Despite technical limitations in digital evaluation, the results indicate a significant improvement in students' comprehension. This study is important as it demonstrates that integrating digital learning media based on *deep learning* can support more contextual, interactive, and meaningful PAI learning. These findings provide a foundation for developing similar learning innovations in the context of elementary education in the digital age.

Keywords: *Deep Learning, Digital Learning Media, Learning Evaluation, Islamic Religious Education, Merdeka Curriculum.*

Abstrak

Perkembangan teknologi dan implementasi Kurikulum Merdeka mendorong perlunya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Pendekatan *deep learning* yang menekankan pembelajaran mendalam, berpikir kritis, dan aplikatif, dinilai sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar digital berbasis *deep learning* serta menguji efektivitasnya dalam proses evaluasi pembelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 di SDN Larangan Tokol 4. Produk yang dikembangkan berupa e-book interaktif kisah sahabat Nabi dan teka-teki silang digital (*e-puzzle*), yang didesain sesuai dengan prinsip *deep learning* yaitu *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar digital ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperbaiki hasil belajar, dan memfasilitasi evaluasi yang lebih menarik dan efektif. Penerapan media ini juga mendorong peningkatan kemampuan

kognitif siswa dari tingkat aplikasi (C3) ke tingkat analisis (C4). Meskipun terdapat keterbatasan teknis dalam implementasi evaluasi digital, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Penelitian ini penting karena menunjukkan bahwa integrasi media ajar digital berbasis *deep learning* mampu mendukung pembelajaran PAI yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna. Temuan ini menjadi landasan untuk pengembangan inovasi pembelajaran serupa dalam konteks pendidikan dasar di era digital.

Kata Kunci: *Deep Learning, Media Ajar Digital, Evaluasi Pembelajaran, PAI, Kurikulum Merdeka.*

PENDAHULUAN

Arus globalisasi semakin pesat ditandai dengan perkembangan zaman dan perubahan sosial yang semakin pesat pula. Seiring dengan perubahan tersebut kurikulum mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan dan penyeimbangan dengan ilmu pengetahuan teknologi.¹ Kurikulum di Indonesia mengalami perkembangan dan perubahan di setiap masanya, mulai dari penggunaan kurikulum KTSP, K13 hingga Kurikulum Merdeka yang saat ini direalisasikan hampir seluruh lembaga pendidikan di Indonesia. Bersamaan saat dipergunakannya kurikulum merdeka yang menyiapkan peserta didik untuk lebih mandiri, berfikir kritis serta aplikatif. Kemendikdasmen Bapak Abdul Mu'ti memperkenalkan pendekatan baru dalam dunia pendidikan yaitu *Deep Learning* (pembelajaran mendalam)

Deep Learning dalam konteks pendidikan merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran serta mengedepankan proses pembelajaran berpikir kritis, analitis, dan reflektif sehingga siswa mampu mengaplikasikannya dalam situasi yang baru. Tujuan utama yang di capai dalam pendekatan ini ditempuh melalui interaksi sosial, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas.² Antara *deep learning* dan kurikulum merdeka hampir memiliki kesamaan yang mendominasi dalam praktiknya. Keduanya mengindikasikan pada kemampuan berfikir kritis siswa dan kemampuan aplikatif yang harus diperoleh siswa. Bukan hanya itu profil lulusan yang menjadi capaian dari *deep learning* dengan profil pelajar pancasila dari kurikulum merdeka hampir memuat isi yang sama. Di antara profil pelajar pancasila yaitu, beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia, kebhinnekaan global, bergotong royong, kretatif, berfikir kritis dan mandiri.³ Sedangkan dimensi Profil lulusan dalam *deep learning* memuat diantaranya keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, kewargaan, kreatifitas, kemandirian, komunikasi, kesehatan, kolaborasi, dan penalaran kritis.⁴

¹ Adiyana Adam and Wahdiah Wahdiah, "Analisis Dinamika Perkembangan Kurikulum Di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 6 (2023): 723, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7791080>.

² Aria Nur Akmal et al., "Pemahaman Deep Learning Dalam Pendidikan: Analisis Literatur Melalui Metode Systematic Literature Review (SLR)," *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 3233.

³ Ahmad Teguh Purnawanto, "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pedagogy* 15, no. 2 (2022): 80.

⁴ Wahyu Fatimah and Wiji Wiji, "Penerapan Deep Learning Berbasis STEAM Pada Pokok Bahasan Polimer," *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia* 13, no. 1 (n.d.): 1–9; Wikan Budi Utami et al., "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning Dalam Transformasi Kurikulum Abad 21," *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 9, no. 1 (2025): 1–11.

Kesamaan yang dimuat didalamnya menjadikan pendekatan dengan *deep learning* ini sesuai jika digunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka.

Dimensi profil lulusan dalam *deep learning* ini dicapai dengan melihat prinsip-prinsip pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Prinsip tersebut yaitu *meanful*, *mindful*, dan *joyful*.⁵ *Meanful* berarti pembelajaran harus dilakukan secara bermakna atau adanya integrasi dengan dunia nyata dalam materi pembelajaran. *Mindful* pembelajaran harus dilakukan secara berkesadaran seperti halnya siswa sekedar mengetahui bahwa materi pelajaran saat itu tentang hal apa, dan apa manfaatnya. Kemudian *joyful* pembelajaran dilaksanakan dengan menyenangkan, namun menyenangkan di sini bukan berarti harus mengikuti kemauan siswa yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Menyenangkan artinya pembelajaran memberikan kesan menantang terhadap siswa agar terjadi umpan balik terhadap pembelajaran.⁶ Dari ketiga prinsip ini dibutuhkan kerangka pembelajaran yang akan digunakan sebagai teknik dalam penyampaian informasi berbasis pembelajaran mendalam. Kerangka pembelajaran dalam *deep learning* yaitu lingkungan pembelajaran, praktik pedagogik, kemitraan pembelajaran serta pemanfaatan digital.⁷

Dalam kerangka pembelajaran praktik pedagogik seperti perencanaan pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar dan media dalam pembelajaran sudah semestinya ada dan dipersiapkan dengan matang agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Pengelolaan komponen pedagogik dalam pembelajaran butuh pengembangan sesuai kondisi atau cara belajar peserta didik yang terus berubah dari setiap zaman. Seperti penggunaan media ajar klasik yang sederhana dan mudah dijangkau namun cenderung tidak interaktif berpengaruh terhadap evaluasi hasil belajar peserta didik. Media ajar yang interaktif seperti video memberikan umpan balik yang baik dalam

⁵ Anggy Giri Prawiyogi and Annita Rosalina, *Deep Learning Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar* (Indonesia Emas Group, 2025), https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=15BfEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=kerangka+pembelajaran+deep+learning,+praktik+pedagogis,+lingkungan+belajar,+pemanfaatan+digital&ots=KMjWzTDI5w&sig=M1yWJ3CZ3gmtWEpe7lDB-_DPsY4.

⁶ Ira Fatmawati, "Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z," *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 5, no. 1 (2025): 25–39; Fatimah and Wiji, "Penerapan Deep Learning Berbasis STEAM Pada Pokok Bahasan Polimer"; Deny Khusnul Khotimah and Muhammad Rohmad Abdan, "Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 866–79, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466>; Nurul Mutmainnah et al., "Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 848–71.

⁷ Fatmawati, "Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z"; I. Nyoman Sadwika et al., "IMPLEMENTASI PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS MENGGUNAKAN AKSARA BALI," *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2025): 129–39, <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/4752>; Zaka Hadikusuma Ramadan et al., *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Di Sekolah Dasar (Teori Dan Aplikasi)* (Greenbook Publisher, 2025), <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=aBtZEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA98&dq=pendekatan+deep+learning&ots=VVYM9s0gbw&sig=C07LHvkAFHVwqDnAdH2eYz3gg6Q>; Prayogi Dwina Angga and Ariesanti Juwita Sari, "Deep Learning: Bagaimana Implementasinya Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)?," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1373–91; Utami et al., "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning Dalam Transformasi Kurikulum Abad 21."

pembelajaran sebab adanya ketertarikan dan minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.⁸ Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil evaluasi belajar peserta didik. Untuk itu pemanfaatan teknologi digital bisa digunakan dalam rangka mengembangkan media ajar menjadi berbasis digital interaktif.

Media ajar digital merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Sifatnya yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun serta penyediaan medianya yang interaktif memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁹ Media pembelajaran interaktif digital dikenal dengan multimedia, yaitu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap materi dengan memanfaatkan media digital dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi. Pada pembelajaran abad 21 ini, media digital menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru untuk memberikan pemahaman yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi peserta didik,¹⁰ apalagi untuk peserta didik tingkat sekolah dasar dimana dominasi akan ketertarikan terhadap hal baru mempunyai dialami oleh sebayanya. Kemampuan media ajar digital yang multifungsi dan multimedia perlu dikembangkan menjadi berbasis *deep learning*. Prinsip dalam *deep learning* yang mengutamakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna serta menyenangkan bisa dicapai dengan mengintegrasikannya dengan media ajar digital.

Pendekatan *deep learning* sudah diterapkan di banyak negara dengan menunjukkan perkembangan dan hasil yang relevan dalam peningkatan kualitas pemahaman dan tingkat keterlibatan siswa.¹¹ Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu tujuan dalam evaluasi pembelajaran.¹² Evaluasi akan memberikan control kualitas dengan cara menentukan adanya ketimpangan antara apa yang terjadi dengan apa yang seharusnya terjadi.¹³ Untuk itu penggunaan pendekatan *deep learning* dengan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran khususnya PAI di sekolah dasar akan semakin optimal memberikan umpan

⁸ Safaruddin Safaruddin et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar," *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1 (2024): 12, <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.280>.

⁹ Ferawaty Puspitorini et al., "Optimalisasi Media Ajar Dalam Pengajaran Berbasis Digital Di SD Negeri Muktiwari 01," *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2022): 67–73; Hana Yunansah et al., "Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik," *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): 1136–49; Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati, "Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik," *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, ahead of print, 2024, <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>.

¹⁰ Nikmati, "Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik," 329.

¹¹ Khotimah and Abdan, "Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringku," 868.

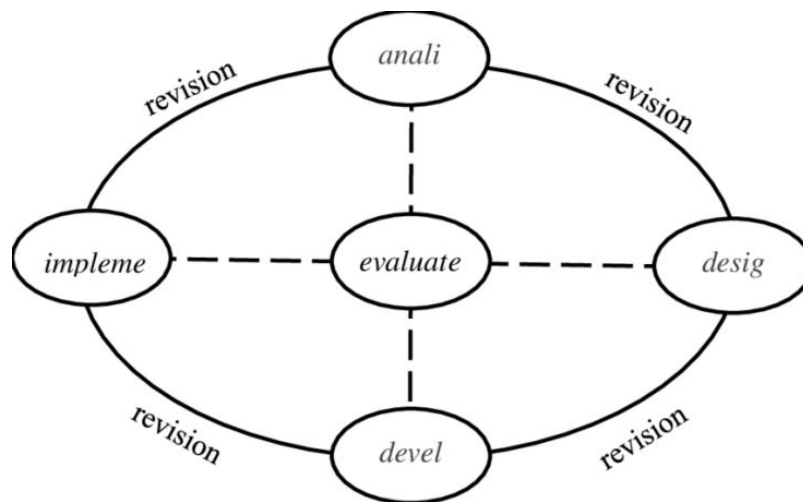
¹² Salman Hudri and Khotibul Umam, "Konsep Dan Implementasi Merdeka Belajar Pada Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Moderasi: Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2022): 51–59; Nuraini Muntu, "Evaluasi Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Pada MTs Dan SMP Di Kota Bitung," *Journal of Islamic Education Policy* 7, no. 2 (2022), <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jiep/article/view/2220>; Devina Putri Faradhiba and Nurul Latifatul Inayati, "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 341–51, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.421>.

¹³ Rosyida Nurul Anwar, "Evaluasi Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum," *Proceeding Umsurabaya*, 2021, 325, <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/7886>.

balik positif terhadap peserta didik. Dalam hal ini sistem evaluasi pembelajaran juga berperan penting dalam rangka mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik dengan media ajar berbasis *deep learning*. Maka dari itu penting melakukan pengembangan terhadap media ajar digital yang berbasis *deep learning* dalam evaluasi pembelajaran PAI di sekolah dasar untuk mengetahui keefektifannya dalam tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *R & D* (*Research and Development*) dimana dalam proses penelitiannya menciptakan produk baru atau menyempurnakan dan mengembangkan produk lama.¹⁴



Gambar 1. Diagram Pelaksanaan Model ADDIE

Desain penelitiannya menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan mulai dari *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.¹⁵

¹⁴ Okpatrioka Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100; Budiyo Saputro, *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan Ipa* (Academia Publication, 2021), <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=htcrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA80&dq=penelitian+r+dan+d+adalah&ots=5lUKbBdh0W&sig=mdb0eM6UIVE1v8dhxjsfOY7eND0>; Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Bumi Aksara, 2021), https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Fx0mEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=penelitian+r+dan+d+adalah&ots=XSj49D__S&sig=9iyrc0OIVgKe2HWCl6XCV3w2nw.

¹⁵ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>; Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37; Meilani Safitri and M. Ridwan Aziz, "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 51–59; Ibrahim Maulana Syahid et al., "Model ADDIE Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Journal of International Multidisciplinary Research*, [Online]. Available: <https://Journal.Banjaresepacific.Com/Index.Php/Jimr>, 2024, <https://www.academia.edu/download/118809575/422.pdf>; Amirhud Dalimunthe et al., "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 8, no. 1 (2021),

Tahapan pengembangan dilakukan mulai dari tahap analisis awal mengenai kebutuhan belajar di Sekolah dasar Negeri Larangan Tokol 4 pada mata pelajaran PAI. Hingga pada tahap implementasi dan evaluasi hasil. Pelaksanaan pengembangan model ADDIE yang digunakan peneliti digambarkan melalui diagram yang terdapat pada gambar 1. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media ajar digitak berbasis *deep learning* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi saat tahap analisis kebutuhan di tempat penelitian. Pengumpulan datanya diperoleh melalui wawancara terhadap guru PAI, siswa kelas 5 serta observasi saat pembelajaran. Kemudian angket validasi dari ahli media yaitu Dosen yang ahli dibidang media dan ahli materi yaitu Guru PAI di SDN Larangan Tokol 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implikasi Media Ajar Digital

Media ajar digital dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, Konten Interaktif media ajar digital dapat menyajikan konten interaktif seperti video, animasi, simulasi, dan permainan edukatif. Hal ini membantu memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memberikan ilustrasi visual yang menarik, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan mendorong partisipasi aktif siswa.¹⁶ Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan belajar siswa kelas 5 di SDN Larangan Tokol 4 pada mata pelajaran PAI, pengembangan media ajar digital sesuai untuk diterapkan pada siswa. Selain itu pengembangan media ajar digital dilandaskan atas teori pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Sebab yang ditemukan oleh peneliti di lapangan khususnya pada mata pelajaran PAI tingkat kemampuan kognitifnya hanya ada pada tingkat C3 yaitu mengaplikasi, meskipun sebagian kecil sudah mampu pada tingkat menganalisis (C4) namun tidak pada tingkat yang mampu memunculkan sebuah inspirasi dalam materi pembelajaran. Maka dari itu integrasi pendekatan *deep learning* dianggap sesuai untuk mengatasi hal tersebut.

Tingkat kemampuan berfikir siswa diketahui melalui tes awal terhadap siswa kelas 5 yang berjumlah 5 siswa dalam materi Sikap Teladan Sahabat Nabi menggunakan instrumen teka-teki silang dimana elemen pertanyaannya mengandung pengetahuan C1, C2, C3, hingga C4. Hasil rata-rata tes kemampuan yang dicapai oleh siswa dideskripsikan melalui tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Jawaban Teka-Teki Silang Pre-Test

Tingkat Pengetahuan	Banyak Butir Soal	Rata Jawaban Benar	Rata Jawaban Salah
C1 & C2	4	3	1
C3	2	2	0
C4	2	0	2

Dalam table 1, menggambarkan bahwa tingkat kemampuan siswa hanya mampu

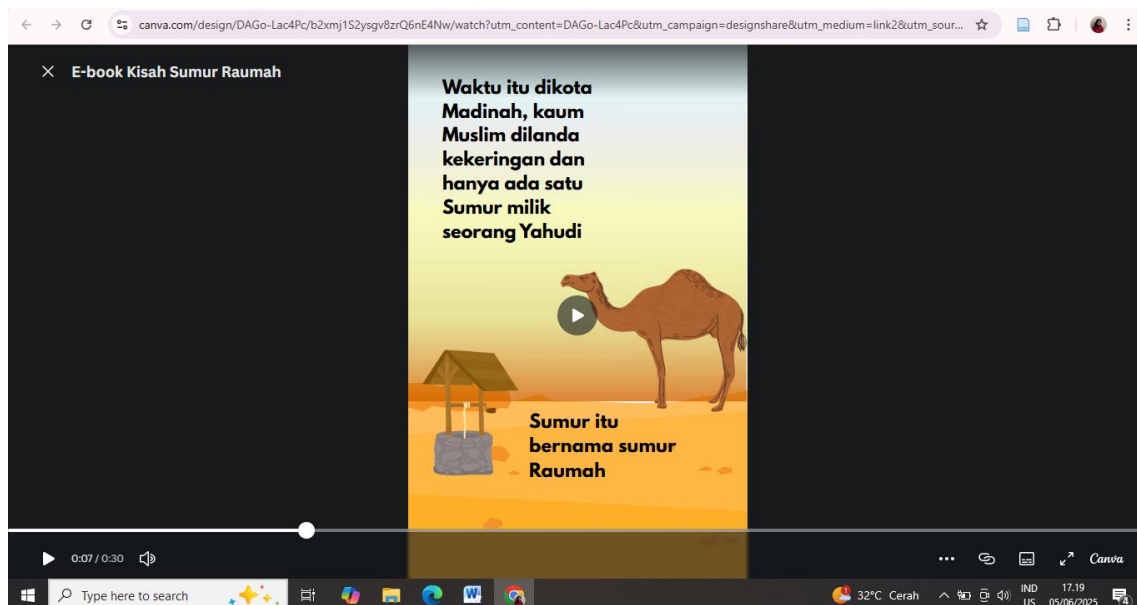
<https://www.academia.edu/download/111323413/16410.pdf>.

¹⁶ Riris Nurkholidah Rambe et al., "Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa Smp, Menggunakan Metode Systematic Literature Review," *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 197.

sampai pada tingkat C3 yaitu penerapan. Pada tingkat menganalisa siswa belum bisa mampu untuk menjangkaunya. Misalkan dalam butir soal “Tindakan apa yang bisa dilakukan saat terjadi kekurangan air” belum ada satu siswa yang bisa menjawabnya dengan benar yaitu dengan menghemat air. Itu artinya siswa belum bisa memunculkan inisiatif terhadap sesuatu dengan memahami materi pelajaran.

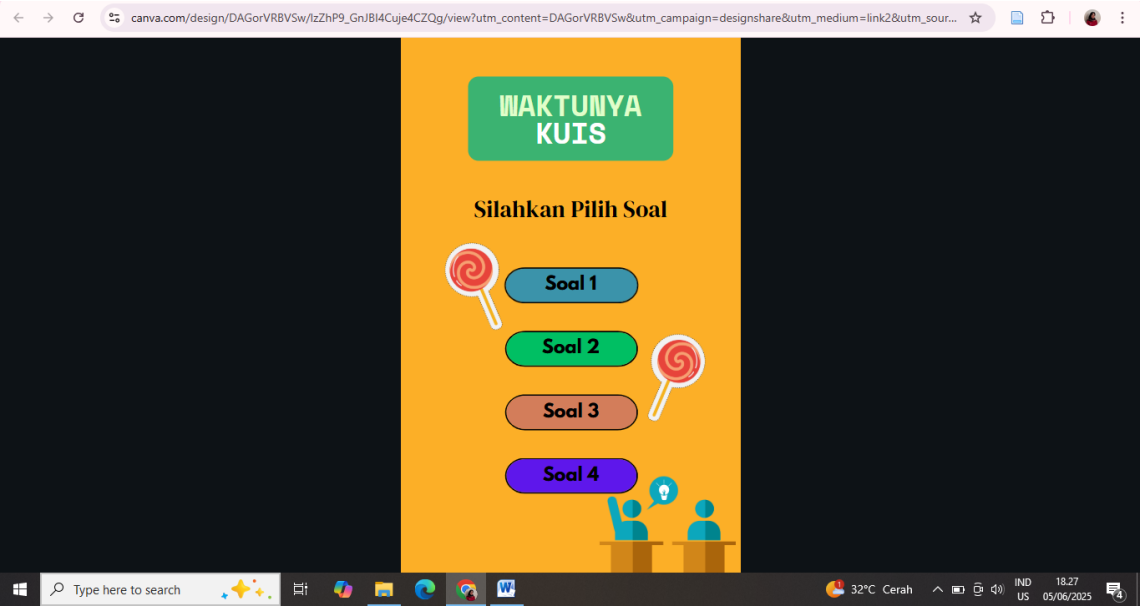
Pengembangan Media Ajar Digital Berbasis *Deep Learning*

Media ajar digital yang dikembangkan berupa *E-book* isah sahabat Nabi yang didalamnya terdapat visualisasi penokohan dalam kisah dan dilengkapi dengan musik untuk mendukung kenyamanan dalam membaca. Selain itu dalam *E-Book* erdapat kuis interaktif sebagai instrumen penilaian untuk mengevaluasi hasil belajar. Perancangan *E-Book* ini memanfaatkan platform Canva. Pembuatan materi pembelajaran dengan Canva, membuat materi pembelajaran menjadi menarik dan informatif seperti slide presentasi, infografis, poster, lembar kerja, dan lain sebagainya. Fitur desain yang intuitif dan template yang telah tersedia memudahkan guru untuk membuat materi yang visual, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa.¹⁷ Selain *E-book* menggunakan canva, media ajar yang dikembangkan berupa teka-teki silang digital berbasis *E-Puzzle* untuk memberikan umpan balik dari evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini kemampuan inisiatif siswa akan semakin berkembang dengan rasa penasaran dan rasa tertantang siswa saat mengerjakan teka-teki silang. Berikut media ajar digital yang dikembangkan berbasis pendekatan *deep learning* .

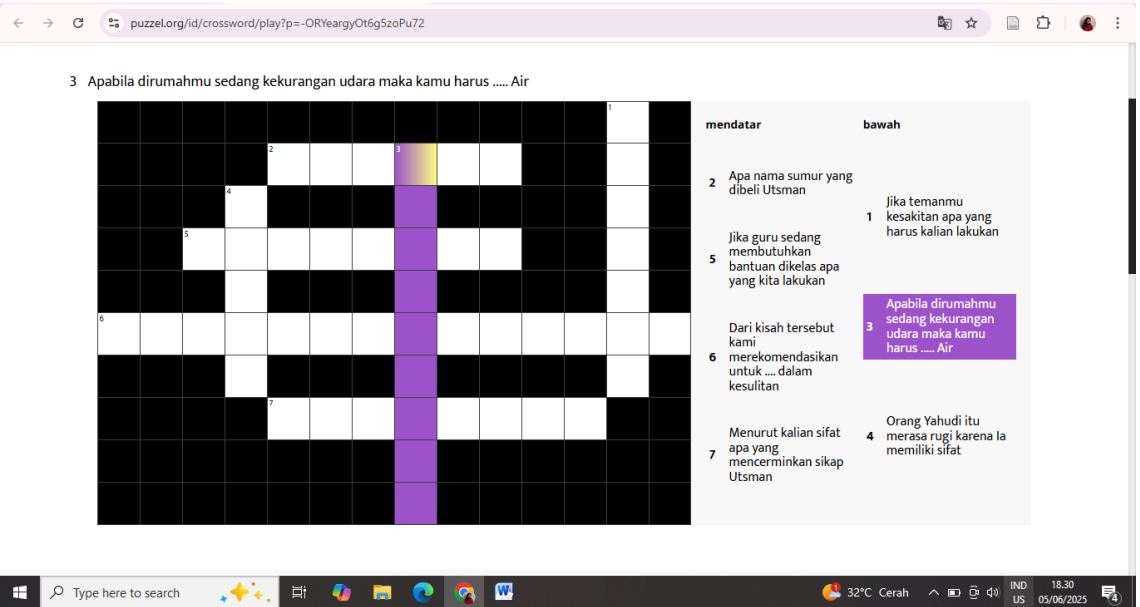


Gambar 2. E-Book Kisah Sahabat Nabi

¹⁷ Rambe et al., “Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa Smp, Menggunakan Metode Systematic Literature Review,” 198; Oktio Frenki Biantoro and Asep Rahmatullah, “Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Moral Siswa Di Sekolah,” *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa* 2, no. 2 (2025): 225–41, <https://doi.org/10.38073/pelita.v2i2.3019>.



Gambar 3. Kuis Interaktif



Gambar 4. Teka-Teki Silang Digital

Media ajar digital yang dikembangkan yaitu sudah mealui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut hasil validasi dari media ajar digital:

Tabel 2. Hasil Validasi Media Ajar		
Validator	Rata-Rata Nilai Indikator	Kesimpulan
Ahli media	2,2	Media ajar dapat digunakan dengan revisi
Ahli materi	4	Media ajar siap digunakan

Dari hasil validasi ahli media terdapat revisi dalam penataan media ajar dan sudah direvisi sebelum diterapkan. Media ajar digital dirancang dengan memuat prinsip pendekatan *deep learning* agar memberikan hasil pembelajaran yang bermakna serta mampu menumbuhkan inisiatif siswa dan aplikatif dalam dunia nyata. Prinsip *mindful* dimediasi melalui *E-book* dan pertanyaan mengenai pengetahuan siswa tentang materi yang diajari artinya siswa mengetahui tentang materi apa yang mereka pelajari saat ini. Prinsip *meaningful* dimediasi dengan pertanyaan dalam teka-teki silang dan kuis interaktif tentang hikmah dari kisah yang diajari, dan beberapa pertanyaan pemantik dalam kehidupan nyata yang diadopsi dari hikmah kisah tersebut. Terakhir *joyful* dimediasi dengan media interaktif yang disediakan menarik perhatian siswa dan menyenangkan dalam artian ini memberikan kesan tertantang bagi siswa untuk terus mempelajari materi dengan memberikan stimulus melalui teka-teki silang dan kuis.

Penggunaan Media Ajar Digital Berbasis *Deep Learning* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI

Media ajar yang dikembangkan diterapkan pada materi pelajaran PAI kelas 5 SDN Larangan Tokol 4 tentang Kisah teladan Sahabat Nabi. Dalam pelaksanaannya penggunaan media ajar ini mampu menciptakan suasana belajar aktif. Pada tahap awal pembelajaran *E-book* ditampilkan dan melakukan pembelajaran secara interaktif menggunakan fitur-fitur didalam *E-book* Siswa juga dapat mengakses *E-book* dan *e-puzzle* di rumah untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengulang materi ajar. Kemudian setelah mempelajari *e-book* siswa dapat mengerjakan kuis interaktif secara bersamaan melalui LCD Proyektor dengan dipandu oleh guru. Pada tahap ini evaluasi guru terhadap hasil belajar siswa melalui *e-book* bisa dinilai. Dan dilanjutkan dengan pengerjaan teka-teki silang digital yang dikerjakan secara bersamaan pula didalam kelas menggunakan tampilan Proyektor. Teki-teki silang digital ini akan memberikan umpan balik terhadap pelajaran dan rasa penasaran terhadap jawaban sebab jawaban yang diketik benar akan langsung menunjukkan hasilnya. Berikut dokumentasi saat pengerjaan berlangsung:



Gambar 5. Foto Penggunaan Media Ajar Digital

Kelemahan dari implementasi ini terdapat dalam hasil evaluasi hasil belajar, sebab pengerjaan instrumen evaluasi digital yang disediakan hanya bisa dikerjakan melalui satu PC saja secara bersamaan. Sehingga dalam hasil evaluasi hanya bisa menyimpulkan dari sebagian yang mendominasi kelas saat pengerjaan, tidak untuk setiap individu siswa. Namun jika dibandingkan dengan hasil tes awal yang dilakukan, tingkat keberhasilan capaian kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan yaitu hampir separuh bagian besar dalam kelas mampu memberikan jawaban benar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar digital berbasis pendekatan *deep learning* sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, khususnya di kelas 5 SDN Larangan Tokol 4. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluat*), yang menghasilkan dua media utama: *E-book* interaktif kisah sahabat Nabi dan teka-teki silang digital (*E-Puzzle*). Media ajar digital ini dirancang dengan mengintegrasikan tiga prinsip utama *deep learning*, yaitu *Mindful* siswa mengetahui dan memahami apa yang dipelajari serta tujuannya. *Meaningful* materi dikaitkan dengan kehidupan nyata dan nilai-nilai moral, sehingga memberikan makna yang mendalam. *Joyful* media dirancang menarik dan menantang sehingga menumbuhkan minat serta partisipasi aktif siswa.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini mampu Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa tertarik dan senang menggunakan media digital yang interaktif. Kedua, Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif, dari sebelumnya hanya pada tingkat kognitif C3 (mengaplikasi) ke arah C4 (menganalisis), meskipun belum maksimal pada level yang lebih tinggi seperti C5 atau C6. Ketiga, Mempermudah evaluasi pembelajaran dengan memberikan umpan balik instan melalui kuis dan teka-teki silang, meskipun masih terbatas oleh ketersediaan perangkat (satu PC untuk satu kelas). Secara keseluruhan, pendekatan *deep learning* melalui media digital terbukti mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan media ajar digital berbasis *deep learning* sangat disarankan untuk mendukung proses pembelajaran PAI yang kontekstual, interaktif, dan efektif di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Adiyana, and Wahdiah Wahdiah. "Analilis Dinamika Perkembangan Kurikulum Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 6 (2023): 723–35. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7791080>.
- Akmal, Aria Nur, Nur Maelasari, and Lusiana Lusiana. "Pemahaman Deep Learning Dalam Pendidikan: Analisis Literatur Melalui Metode Systematic Literature Review (SLR)." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 3229–36.
- Angga, Prayogi Dwina, and Ariesanti Juwita Sari. "Deep Learning: Bagaimana Implementasinya Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan

- Kesehatan (PJOK)?” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1373–91.
- Anwar, Rosyida Nurul. “Evaluasi Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum.” *Proceeding Umsurabaya*, 2021. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/7886>.
- Biantoro, Oktio Frenki, and Asep Rahmatullah. “Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Moral Siswa Di Sekolah.” *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa* 2, no. 2 (2025): 225–41. <https://doi.org/10.38073/pelita.v2i2.3019>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dalimunthe, Amirhud, Marwan Affandi, and Eka Dodi Suryanto. “Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 8, no. 1 (2021). <https://www.academia.edu/download/111323413/16410.pdf>.
- Faradhiba, Devina Putri, and Nurul Latifatul Inayati. “Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri.” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 341–51. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.421>.
- Fatihah, Wahyu, and Wiji Wiji. “Penerapan Deep Learning Berbasis STEAM Pada Pokok Bahasan Polimer.” *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia* 13, no. 1 (n.d.): 1–9.
- Fatmawati, Ira. “Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z.” *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 5, no. 1 (2025): 25–39.
- Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.” *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Hudri, Salman, and Khotibul Umam. “Konsep Dan Implementasi Merdeka Belajar Pada Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Moderasi: Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2022): 51–59.
- Khotimah, Deny Khusnul, and Muhammad Rohmad Abdan. “Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 866–79. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466>.
- Muntu, Nuraini. “Evaluasi Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Pada MTs Dan SMP Di Kota Bitung.” *Journal of Islamic Education Policy* 7, no. 2 (2022). <https://journal.iaian-manado.ac.id/index.php/jiep/article/view/2220>.
- Mutmainnah, Nurul, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. “Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 848–71.

- Nikmati, Hamidah Abdul Shomad Elfin. “Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik.” *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, ahead of print, 2024. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>.
- Okpatrioka, Okpatrioka. “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Prawiyogi, Anggy Giri, and Annita Rosalina. *Deep Learning Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar*. Indonesia Emas Group, 2025. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=15BfEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=kerangka+pembelajaran+deep+learning,+praktik+pedagogis,+lingkungan+belajar,+pemanfaatan+digital&ots=KMjWzTDI5w&sig=M1yWJ3CZ3gmtWEpe7lDB-_DPsY4.
- Purnawanto, Ahmad Teguh. “Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Pedagogy* 15, no. 2 (2022): 76–87.
- Puspitorini, Ferawaty, Haris Hamdani, Muhammad Zulfadhli, Rifki Muhendra, and Arie Purwa Kusuma. “Optimalisasi Media Ajar Dalam Pengajaran Berbasis Digital Di SD Negeri Muktiwari 01.” *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2022): 67–73.
- Ramadan, Zaka Hadikusuma, Miranti Eka Putri, and Muhamad Nukman. *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Di Sekolah Dasar (Teori Dan Aplikasi)*. Greenbook Publisher, 2025. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=aBtZEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA98&dq=pendekatan+deep+learning&ots=VVYM9s0gbw&sig=C07LHvkAFHVwqDnAdH2eYz3gg6Q>.
- Rambe, Riris Nurkholidah, Ade Alawiyah Lubis, Nur Suaimah, and Purnama Sari Siregar. “Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa Smp, Menggunakan Metode Systematic Literature Review.” *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 198–211.
- Sadwika, I. Nyoman, Nyoman Astawan, and Luh De Liska. “IMPLEMENTASI PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS MENGGUNAKAN AKSARA BALI.” *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2025): 129–39. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/4752>.
- Safaruddin, Safaruddin, Amran Amran, Jenita Triandana, Muhammad Arif, and Yusuf Rahman. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar.” *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1 (2024): 11–17. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.280>.
- Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. “ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 51–59.
- Saputro, Budiyono. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan Ipa*. Academia Publication, 2021. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=htcrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA80&dq=penelitian+r+dan+d+adalah&ots=5lUKbBdh0W&sig=mdb0eM6UI>

VE1v8dhxjsfOY7eND0.

- Syahid, Ibrahim Maulana, N. Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. “Model ADDIE Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *Journal of International Multidisciplinary Research*, [Online]. Available: [Https://Journal.Banjaresepacific.Com/Index.Php/Jimr](https://Journal.Banjaresepacific.Com/Index.Php/Jimr), 2024. <https://www.academia.edu/download/118809575/422.pdf>.
- Utami, Wikan Budi, Nita Elisa Damayanti, Fikri Aulia, Alfredo Hagus Setiawan, and Benjamin Laurentino Vaz. “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning Dalam Transformasi Kurikulum Abad 21.” *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 9, no. 1 (2025): 1–11.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara, 2021. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Fx0mEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=penelitian+r+dan+d+adalah&ots=XSj49D____S&sig=9iyrc0OIVgKe2HWCl6XCV3w2nw.
- Yunansah, Hana, Yeni Yuniarti, Yusuf Tri Herlambang, Rahman Wahid, and Ani Hendriyani. “Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik.” *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): 1136–49.