

EFEKTIVITAS DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN DEEP LEARNING BERBASIS MODEL ADDIE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SDIT PERMATA BUNDA BANDAR LAMPUNG

Kusno Setiadi¹, Oktari Pradina Anggi², Ulfa Nurfitria Ardilla³, Fitra Endi Fernanda⁴,
Karyadi Hidayat⁵, Yuning Eka Rahma Wati⁶

¹Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung, ²Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung, ³PGSD FKIP Universitas Lampung

^{4,5}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung,

⁶Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK Universitas Ma'arif Lampung

kusno.setiadi@fkip.unila.ac.id, oktaripradina@fkip.unila.ac.id,

ulfanurfitriaa@fkip.unila.ac.id, fitraendi.37@fkip.unila.ac.id,

karyadihidayat@fkip.unila.ac.id, Yuning.erwati@umala.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of instructional design based on the ADDIE model with a deep learning approach on students' learning outcomes at SDIT Permata Bunda Bandar Lampung. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of two classes, namely an experimental class and a control class, each comprising 30 students. The experimental class was taught using an instructional design based on the ADDIE model integrated with a deep learning approach, while the control class received conventional instruction. Data were collected using a learning achievement test administered as pretest and posttest. The data were analyzed using descriptive statistics, Kolmogorov–Smirnov normality test, Levene's homogeneity test, independent samples t-test, and N-Gain analysis. The results indicated that the average posttest score of the experimental class (86.00) was higher than that of the control class (68.83). The independent samples t-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning outcomes between the two groups. Furthermore, the N-Gain analysis revealed that the experimental class achieved a moderate level of improvement (0.61), while the control class showed a low level of improvement (0.10). Therefore, it can be concluded that instructional design based on the ADDIE model with a deep learning approach is effective in improving elementary school students' learning outcomes.

Keywords: ADDIE, deep learning, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa SDIT Permata Bunda Bandar Lampung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar dalam bentuk pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Kolmogorov–Smirnov, uji homogenitas Levene, uji-t independen, serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (86,00) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,83). Uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar pada kategori sedang (0,61), sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah (0,10). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* berbasis model ADDIE efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: ADDIE, deep learning, hasil belajar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari sekadar penyampaian informasi menuju pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konseptual (Widagdo, 2024), keterampilan berpikir tingkat tinggi (Jamaludin, 2025), serta kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata. Pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penguasaan hafalan (*surface learning*) (Rahmawati, 2025), melainkan diarahkan pada pembelajaran

bermakna yang mampu mendorong peserta didik untuk memahami, merefleksikan, dan mentransfer pengetahuan secara mendalam (*deep learning*) (Abad, 2025). Pendekatan *deep learning* dipandang relevan untuk menjawab tantangan tersebut karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui aktivitas berpikir kritis, pemecahan masalah, dan konstruksi pengetahuan (Mohan, 2026).

Pada jenjang sekolah dasar, penerapan pendekatan *deep learning* memiliki peran strategis karena menjadi fondasi bagi perkembangan

kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Maulidya et al., 2025). Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) sebagai lembaga pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan kurikulum nasional dituntut untuk menghadirkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pemahaman konseptual yang utuh. Namun, implementasi *deep learning* dalam praktik pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kualitas desain pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Desain pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran karena berfungsi sebagai panduan sistematis bagi guru dalam merencanakan, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran (Hidayat et al., 2025). Salah satu model desain pembelajaran yang banyak digunakan dan bersifat komprehensif adalah model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Setiadi & Fitri, 2025). Model ADDIE memberikan kerangka kerja yang

sistematis dan fleksibel sehingga memungkinkan guru merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Jurnal & Rustandi, 2025), tujuan pembelajaran, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk pendekatan *deep learning* (Wulandari & Fitriani, 2025).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDIT Permata Bunda, proses pembelajaran yang berlangsung masih menunjukkan dominasi metode ceramah dan penugasan yang berfokus pada penyelesaian materi. Aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir mendalam, mengaitkan konsep, serta merefleksikan pemahaman masih belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya mencerminkan pemahaman konseptual yang mendalam. Guru juga belum secara sistematis menerapkan desain pembelajaran berbasis model ADDIE yang terintegrasi dengan pendekatan *deep learning*.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada *deep*

learning dengan praktik desain pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk mengkaji secara empiris efektivitas desain pembelajaran berbasis model ADDIE yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian kuantitatif diperlukan untuk memberikan bukti objektif mengenai sejauh mana penerapan desain pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa SDIT Permata Bunda. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian teknologi pendidikan, khususnya terkait desain pembelajaran dan pendekatan *deep learning*, serta memberikan manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

kuasi eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa SDIT Permata Bunda yang ditentukan melalui teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik siswa. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel untuk kelas eksperimen dan kontrol masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan desain pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di sekolah.

Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest kepada kedua kelompok. Instrumen tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest kepada kedua kelompok. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Data hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk

mengetahui nilai rata-rata dan sebaran data, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan N-Gain untuk menentukan tingkat efektivitas penerapan desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari data pretest dan posttest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut dapat disajikan dalam tabel 1 statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Pretest dan Posttest Siswa SDIT Permata Bunda

Kel	Tes	N	Rat a- rat a	Nil ai Mi n	Nil ai Ma k	S D
Eksp erim en	Prete st	30	63, 83	55	70	4, 09
Eksp erim en	Postt est	30	86, 00	75	95	5, 15
Kontr ol	Prete st	30	65, 50	55	75	4, 80
Kontr ol	Postt est	30	68, 83	60	80	5, 36

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 63,83 dan kelas kontrol 65,50. Perbedaan ini relatif kecil, jadi kemampuan awal siswa pada kedua kelas hampir sama sebelum pembelajaran diberikan. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar di akhir pembelajaran dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diterapkan.

Setelah pembelajaran, hasil belajar kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dengan nilai rata-rata posttest 86,00 (nilai minimum 75 dan maksimum 95). Sementara itu, kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 68,83 (nilai minimum 60 dan maksimum 80). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini penting karena menjadi syarat penggunaan uji statistik parametrik, seperti uji-t. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji

Kolmogorov–Smirnov (K–S) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 2 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Kel	Data	N	Statistik K–S	Sig. (p-value)	Ket
Eksperimen	Pretest	30	0,22	0,079	Nor
	Posttest	30	0,22	0,086	mal
Kontrol	Pretest	30	0,22	0,081	Nor
	Posttest	30	0,18	0,221	mal

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov–Smirnov pada Tabel 2, seluruh data pretest dan posttest, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, memiliki nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi pretest sebesar 0,079 dan posttest 0,086, sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikansi pretest sebesar 0,081 dan posttest 0,221. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjutan menggunakan uji-t.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians (keragaman) data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama

atau tidak. Uji ini merupakan syarat penting sebelum melakukan uji-t, karena uji-t mengasumsikan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen (sama). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Test dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 3 Uji Homogenitas Levene Test

Data yang Diuji	Statistik Levene	Sig. (p-value)	Ket
Pretest	0,182	0,671	Homogen
Posttest	0,290	0,592	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3, nilai signifikansi pretest sebesar 0,671 dan posttest sebesar 0,592. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Artinya, tingkat keragaman nilai siswa pada kedua kelas relatif sama, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran.

Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas varians pada data pretest dan posttest, maka syarat penggunaan uji statistik parametrik (uji-t) telah terpenuhi. Oleh karena itu, analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji-t independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji-t independen digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran dilaksanakan. Dalam penelitian ini, uji-t dilakukan terhadap data posttest karena tujuan penelitian adalah melihat pengaruh perlakuan pembelajaran.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan sebelumnya, data posttest dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga uji-t independen layak digunakan.

Tabel 4 Uji-t Independen

Kelompok	N	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	30	86,00	5,15
Kontrol	30	68,83	5,36
Statistik Uji		Nilai	
t hitung		12,65	
df		58	
Sig. (2-tailed)		0,000	
Keputusan		H ₀ ditolak	
Berdasarkan		hasil	uji-t

independen pada Tabel 4, diketahui bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 86,00, sedangkan kelas kontrol sebesar 68,83. Perbedaan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan desain

pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung sebesar 12,65 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H₁) diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang berfokus pada penyampaian materi.

N-Gain digunakan untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest. Kriteria N-Gain (Hake, 1998):

- N-Gain $\geq 0,70 \rightarrow$ Tinggi

- $0,30 \leq \text{N-Gain} < 0,70 \rightarrow$ Sedang
- $\text{N-Gain} < 0,30 \rightarrow$ Rendah

Tabel 5. Ringkasan N-Gain Hasil Belajar Siswa

Kel	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain Rata-rata	Kategori
Eksperimen	63,83	86,00	0,61	Sedang
Kontrol	65,50	68,83	0,10	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada Tabel 5, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,61 yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup baik setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan desain berbasis model ADDIE dan pendekatan deep learning.

Sebaliknya, kelas kontrol hanya memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,10 yang termasuk kategori rendah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan deep learning lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

relatif sama, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest yang tidak berbeda jauh. Kesetaraan kemampuan awal ini menjadi dasar yang kuat untuk menyimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar pada posttest disebabkan oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan. Kondisi ini sesuai dengan prinsip penelitian eksperimen semu yang menekankan pentingnya kesamaan karakteristik awal subjek penelitian. Dengan demikian, penerapan desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* dapat dianalisis secara objektif pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa desain pembelajaran sistematis memungkinkan evaluasi pengaruh pembelajaran secara lebih terukur (Yasin et al., 2024).

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis model ADDIE mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal. Model ADDIE memberikan tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi pembelajaran (Dewi, 2022). Tahapan

ini membantu guru merancang pembelajaran yang lebih terstruktur dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Ketika model ADDIE dipadukan dengan pendekatan *deep learning*, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam. Hasil ini mendukung penelitian (Ulum et al., 2020) yang menyatakan bahwa desain pembelajaran berbasis ADDIE berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, model ADDIE dapat menjadi alternatif efektif dalam pengembangan pembelajaran inovatif.

Pendekatan *deep learning* yang diterapkan dalam penelitian ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengaitkan konsep, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang bermakna. Pendekatan ini menekankan proses pemahaman daripada sekadar pencapaian nilai. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya nilai minimum dan maksimum pada kelas eksperimen setelah pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Nurahlina & Aprilia, 2025). Penelitian oleh (Fitriani, 2025) menunjukkan

bahwa *deep learning* berkontribusi besar terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya terkait efektivitas *deep learning* dalam pendidikan dasar.

Hasil uji-t independen menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi menunjukkan efektivitas perlakuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional kurang mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara optimal. Desain pembelajaran berbasis ADDIE dengan pendekatan *deep learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Penelitian serupa oleh (Rizal, 2023) juga menemukan bahwa desain pembelajaran inovatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan empiris sebelumnya.

Nilai N-Gain pada kelas eksperimen yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi

secara nyata dan terukur. Peningkatan ini tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga mencerminkan peningkatan kualitas pemahaman siswa. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan N-Gain rendah, yang menandakan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif. Perbedaan ini mempertegas keunggulan desain pembelajaran berbasis ADDIE dengan pendekatan *deep learning*. Dengan demikian, penerapan ADDIE dan *deep learning* terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berorientasi pada pemahaman mendalam mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Guru berperan penting dalam mengimplementasikan desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Hasni & Aprima, 2024). Model ADDIE membantu guru dalam merancang pembelajaran secara terencana dan terukur (Sabdarini & Egok, 2021). Pendekatan *deep learning* mendorong siswa untuk aktif berpikir dan membangun pengetahuan secara mandiri. Temuan ini mendukung pandangan (Abidin &

Iskandar, 2022) yang menekankan pentingnya pembelajaran bermakna dalam pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kompetensinya dalam merancang pembelajaran inovatif.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* layak diterapkan di sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kualitas proses pembelajaran. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar pengembangan kebijakan pembelajaran inovatif. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam bidang teknologi pendidikan. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variabel lain seperti motivasi atau keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dan praktik pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep*

learning berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa SDIT Permata Bunda. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Kesetaraan kemampuan awal siswa pada kedua kelas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan oleh perlakuan pembelajaran yang diterapkan.

Hasil uji-t independen dan perhitungan N-Gain memperkuat temuan penelitian, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Dengan demikian, desain pembelajaran berbasis model ADDIE yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Disarankan agar guru sekolah dasar menerapkan desain pembelajaran berbasis model ADDIE dengan pendekatan *deep learning* sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model ini melalui pelatihan guru dan pengembangan kebijakan pembelajaran inovatif, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji variabel lain atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abad, E. (2025). *Pembelajaran Deep Learning sebagai Strategi Transformasi*. 9(2), 149–156.
- Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). *Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21 Angga 1* □ , Yunus Abidin 2 , Sofyan Iskandar 3. 6(1), 1046–1054.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Dewi, N. R. (2022). *Penerapan Desain Pembelajaran ADDIE E-Learning materi Bahasa Inggris pada siswa SMA Nila Ratna Dewi 1 , Indri Astuti 2 , Fanni Aulia Rahmani 3*. 8(4), 2774–2784.
<https://doi.org/10.36312/jjime.v8i4.3978/http>
- Fitriani, A. (2025). *ANALISIS LITERATUR: PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING DALAM PENDIDIKAN*. 2(3), 50–57.
<https://doi.org/DOI> :
<https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Hake. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*,

- 66(1), 64–74.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hasni, W., & Aprima, S. G. (2024). *BAGI KOMPETENSI PENDIDIK pendidikan secara signifikan . Masyarakat yang semakin global dan terkoneksi secara digital menanggapi kebutuhan ini . Desain pembelajaran yang baik tidak hanya mempertimbangkan standar yang relevan dan dapat menghasilkan pembelaj. 5(3), 2901–2911.*
<https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1172>
- Hidayat, A., Irawan, A., Rahmanita, R., & Melinda, M. (2025). *Konsep Umum dan Fungsi Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) makhluk yang lainnya (Al-Ghazali , 2013). Sebagai bekal manusia dalam menjalankan. September, 337–347.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i6.1624>
- Jamaludin, M. S. (2025). *Isu-Isu Pendidikan Di Indonesia Abad Ke-21 Paradigma Desain Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 6(7), 10636–10649.*
<https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4313>
- Jurnal, H. S., & Rustandi, A. (2025). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia Model ADDIE dan Waterfall sebagai framework pengembangan media pembelajaran (studi kasus : media pembelajaran sistem peredaran darah). 19(September), 0–5.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.32815/jitika.v19i2.1203>
- Maulidya, D., Nur, D., Eka, A., Umamy, N. A., Syukri, M., & Kunci, K. (2025). *Analisis Literatur Peran Deep Learning dalam Mendorong Pembelajaran Bermakna di Sekolah Dasar. 4(2), 9072–9084.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3300>
- Mohan, M. (2026). *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Sebagai Paradigma Baru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU), 3(1), 679–698.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v3i1.7643>
- Nurahlina, N., & Aprilia, A. (2025). *Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. 3(4), 1750–1758.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.746>
- Rahmawati, E. (2025). *Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar. TARUNATEACH: Journal of Elementary School, 3(2), 136–146.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i2.655>
- Rizal, A. S. (2023). *Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. 14(1). http://e-jurnal.staiattanwir.ac.id/index.php/attanwir/index*
- Sabdarini, C., & Egok, A. S. (2021). *Jurnal basicedu. 5(5), 3765–3777.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1393>
- Setiadi, K., & Fitri, D. M. (2025). *IJoEd: Indonesian Journal on Education Analisis Desain Pembelajaran dengan Pendekatan Deep Learning berbasis ADDIE (Analyze ,*

- Design , Develop , Implement , Evaluation).* 2(4), 413–418.
<https://ijoed.org/index.php/ijoed>
- Ulum, M. K., S, E. E., Ysh, A. Y. S., Kunci, K., & Belajar, H. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran ADDIE terhadap Hasil Belajar Matematika.* 4, 98–106.
- Widagdo, T. B. (2024). *Pandangan Konseptual Pembelajaran Mendalam Menuju “ Transformasi Pendidikan .”* 2025, 51–75.
<https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.005.02.05>
- Wulandari, S. L., & Fitriani, S. K. (2025). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Model ADDIE dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar.* September.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i3.1377>
- Yasin, M., Yaumi, M., Arsyad, A., & Makassar, U. M. (2024). *Taksonomi Model-Model Desain Teknologi Pembelajaran.*
<https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd.
(087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd
(085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd.
(082298630689)