



## **STRATEGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI PENDEKATAN *DEEP LEARNING***

**Irfan Masrur, Naili Inayatul Maghfirah**

Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah Jember  
Jl. Manggar No.139A, Gebang Poreng, Gebang, Kec. Patrang, Kabupaten Jember,  
Jawa Timur 68117

[irfan.masrur@gmail.com](mailto:irfan.masrur@gmail.com), [nailymasrur@gmail.com](mailto:nailymasrur@gmail.com)

**Abstract:** *The Ministry of Education and Culture recently launched a new approach to teaching and learning activities, namely the Deep learning Approach. Mindful, Meaningful, and Joyful are the three main principles in the Deep learning approach. This study aims to analyze various learning strategies and media relevant to the implementation of the Deep Learning approach in educational environments. The type of research used is library research, namely research conducted by reviewing various literature sources such as books, scientific journal articles, proceedings, and previous research results related to strategies, learning media, and the application of Deep Learning. Data were collected through document studies of relevant literature sources, then analyzed using content analysis methods to identify concepts, patterns, and relationships between strategies and learning media in supporting Deep Learning. The results of the study indicate that the implementation of Deep Learning requires learning strategies that are student-centered, collaborative, reflective, and problem-solving based, such as project-based learning, problem-based learning, inquiry learning, collaborative learning, and flipped classroom. Meanwhile, effective learning media to support this approach include interactive digital media, online learning platforms, and visual and audiovisual-based media that can stimulate students' cognitive and affective engagement. The conclusion of this study confirms that the successful implementation of Deep Learning depends heavily on the selection of appropriate, contextual learning strategies and media that encourage students to think critically, creatively, and independently.*

**Keywords:** *Learning Strategy, Learning Media, Deep Learning Approach.*

### **Pendahuluan**

Strategi pembelajaran merupakan pola atau pendekatan yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>1</sup> Strategi ini mencakup cara mengorganisasikan materi, metode penyampaian, pengelolaan kelas, serta interaksi antara guru dan peserta didik. Pemilihan strategi

---

<sup>1</sup> Mursal Aziz, Tarmiji Siregar, and Fauziah Humairoh Marpaung, "Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 3 (2025): 1141–54, <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5050>.

pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks lingkungan belajar agar proses pembelajaran berlangsung aktif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami.<sup>2</sup> Media dapat berupa media visual, audio, audiovisual, maupun media berbasis teknologi dan lingkungan sekitar.<sup>3</sup> Penggunaan media pembelajaran membantu mengonkretkan konsep yang abstrak, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif. Media yang tepat juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik.<sup>4</sup>

Strategi dan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dan saling mendukung dalam proses pembelajaran. Strategi yang baik perlu didukung oleh media yang relevan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memadukan strategi dan media sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik.<sup>5</sup> Dengan perencanaan yang matang, penerapan strategi dan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, efektif, dan menyenangkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan faktual, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah kompleks. Pendekatan pembelajaran yang bersifat *surface learning* atau sekadar menghafal konsep tidak lagi memadai untuk menjawab tantangan tersebut. Oleh karena itu,

---

<sup>2</sup> Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Juli Andriyana, "Implementation of Differentiation-Based Learning Media in the Context of Elementary Education in the Islamic Education Curriculum," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 14, no. 2 (2025): 843–56, <https://doi.org/https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i2.2108>.

<sup>3</sup> Mursal Aziz, Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, and Ayu Wulandari, "Implementation of Projector Learning Media in Learning Al- Quran Hadith at Madrasah Ibtidaiyah," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 5689–94.

<sup>4</sup> Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Siti Khodizah Siregar, "Learning Media in Early Childhood Education Curriculum in Instilling Religious Character From The Perspective of The Qur'an," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2025): 99–113, <https://doi.org/https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1772>.

<sup>5</sup> Mursal Aziz and Zulkipli Nasution, *Strategi & Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis: Upaya Mewujudkan Pendidikan Agama Islam Yang Religius*, Pena Persada (Banyumas: Pena Persada, 2021).

Pemerintah Indonesia baru - baru ini, tepatnya pada bulan Februari 2025, melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah mencanangkan suatu pendekatan baru untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam). *Deep Learning* atau yang juga lazim dikenal dengan Pembelajaran Mendalam menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang diharapkan mampu mengembangkan pemahaman konseptual yang mendalam, kemampuan transfer pengetahuan, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*).

Namun, hal tersebut membawa tantangan dalam dunia Pendidikan, khususnya para guru yang menjadi garda terdepan dalam penerapan pendekatan *Deep Learning* tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh Masrur bahwa mengajar siswa secara efektif dan profesional merupakan tantangan bagi semua guru karena salah satu peran guru dalam mengajar ialah sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk memiliki pembelajaran yang aktif, efektif, dan bermakna (*meaningful learning*).<sup>6</sup> Oleh karena itu, implementasi *Deep Learning* dalam pembelajaran memerlukan strategi yang tepat agar peserta didik mampu membangun pemahaman secara aktif dan bermakna. Selain penerapan strategi yang tepat, pemilihan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam keberhasilan penerapan *Deep Learning*. Oleh karena itu, para guru harus benar-benar pro aktif dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajarannya, karena keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh setiap proses atau tahapan dalam pembelajaran tersebut.<sup>7</sup> Sehingga, hal tersebut akan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Menurut Diana dan Masrur, lingkungan belajar yang kondusif akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan aktif berpartisipasi di setiap kegiatan belajar dengan penuh suka cita.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Irfan Masrur, Enny Irawati, & Gunadi Harry Sulisty. *Integrating writing process with quantum learning framework in English language teaching. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5. No. 3. (2020)

<sup>7</sup> Nazla Rahmatika Almughnin. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning". *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 7, 2 (2024), h. 360

<sup>8</sup> Diana Ningsih & Irfan Masrur. "Penanaman Karakter Religius Melalui Pembiasaan Sholat Dhuha Di Ra Hidayatus Shibyan Bangsalsari Jember". *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 8, 2 (2025), h. 592

Namun, tantangan selanjutnya adalah rendahnya literasi digital guru. Selain itu, masih banyak sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana, serta kebiasaan pembelajaran tradisional yang masih diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan kajian pustaka yang mendalam untuk menganalisis berbagai strategi dan media pembelajaran yang paling efektif dalam upaya mengimplementasikan *Deep Learning* di berbagai konteks pendidikan. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan desain pembelajaran yang relevan dan aplikatif, sekaligus menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## Kerangka Teori

### *Deep Learning*

Berdasarkan Naskah Pembelajaran Mendalam yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen), *Deep Learning* didefinisikan sebagai pendekatan yang menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu.<sup>9</sup>

Prinsip *Deep Learning* terdiri atas berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Prinsip-prinsip *Deep Learning* akan memfasilitasi guru dan siswa memiliki pengalaman belajar dalam memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru memberikan kesempatan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar untuk proses perolehan pemahaman, mengaplikasikannya dalam berbagai konteks atau situasi, serta merefleksikan pengetahuan maupun pengalaman yang telah mereka peroleh.<sup>10</sup>

### Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, karena berkaitan dengan perencanaan, pola, dan langkah sistematis yang digunakan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Secara konseptual, strategi pembelajaran dipahami sebagai pendekatan

---

<sup>9</sup> Kemendikdasmen. *Naskah Akademik. Pembelajaran Mendalam. Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. (Kemendikdasmen. 2025)

<sup>10</sup> Ibid.

menyeluruh yang digunakan guru untuk mengelola kegiatan belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap secara optimal. Menurut Dick dan Carey, strategi pembelajaran mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, meliputi penyajian materi, struktur aktivitas, dan pola interaksi dalam kelas.<sup>11</sup>

Gagne menekankan bahwa strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi serta tujuan instruksional, sehingga strategi yang digunakan pada pembelajaran keterampilan prosedural tentu akan berbeda dengan pembelajaran konsep atau sikap. Gagne mengembangkan sembilan peristiwa pembelajaran (*Nine Events of Instruction*), seperti memfokuskan perhatian siswa, menyampaikan tujuan, memberikan stimulus, memberikan umpan balik, dan melakukan evaluasi. Sembilan langkah tersebut menjadi dasar perencanaan strategi pembelajaran modern.<sup>12</sup>

Strategi pembelajaran juga dipengaruhi oleh paradigma pendidikan yang berlaku. Dalam pendekatan konstruktivistik, misalnya, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat (*student centered learning*). Dalam konteks ini, guru menggunakan strategi seperti pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), pembelajaran kooperatif, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Fogarty menjelaskan bahwa strategi-strategi tersebut memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.<sup>13</sup>

Di sisi lain, dalam pendekatan behaviorisme, strategi pembelajaran lebih bersifat terstruktur dan mengutamakan pemberian stimulus serta penguatan (*reinforcement*). Model pembelajaran seperti *direct instruction* (pengajaran langsung) merupakan representasi dari strategi behavioristik, di mana guru memberikan instruksi secara eksplisit, bertahap, dan terfokus. Menurut

---

<sup>11</sup> Walter Dick, Lou Carey, & James O. Carey. *The Systematic Design of Instruction*. (Pearson. 2015)

<sup>12</sup> Robert Mills Gagné. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. (Holt, Rinehart and Winston. 1985)

<sup>13</sup> Robin Fogarty. *Problem-Based Learning and Other Curriculum Models for the Multiple Intelligences Classroom*. (IRI/Skylight Publishing. 1997).

Rosenshine, direct instruction efektif untuk pengajaran konsep dasar, kemampuan literasi, dan materi yang membutuhkan penjelasan bertahap.<sup>14</sup>

Joyce dan Weil mengelompokkan strategi pembelajaran ke dalam empat model besar: model pemrosesan informasi, model personal, model sosial, dan model modifikasi perilaku. Setiap model memiliki ciri khas pendekatan dan teknik penyampaian pembelajaran. Misalnya, model pemrosesan informasi menggunakan strategi berpikir kritis seperti inquiry learning, sedangkan model sosial menekankan interaksi kelompok melalui pembelajaran kooperatif.<sup>15</sup>

Dalam konteks pendidikan modern, strategi pembelajaran tidak hanya dikaitkan dengan metode, tetapi juga harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, media, teknologi, dan lingkungan belajar. Strategi pembelajaran merupakan bagian dari desain instruksional yang mencakup pemilihan metode, urutan penyajian materi, media yang digunakan, dan bentuk evaluasi. Dengan berkembangnya teknologi digital, strategi pembelajaran juga menyentuh aspek pembelajaran berbantuan teknologi seperti *blended learning*, *flipped classroom*, dan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran.

### Penerapan Strategi Pembelajaran

Penerapan strategi pembelajaran yang tepat berdampak pada peningkatan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih, memadukan, dan menyesuaikan strategi dengan konteks pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, serta karakteristik siswa. Selain itu, evaluasi terhadap strategi pembelajaran juga penting dilakukan agar guru dapat memperbaiki atau menyesuaikan strategi pada pertemuan berikutnya.

Secara keseluruhan, strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan terencana yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan bermakna. Dengan perkembangan teori belajar dan teknologi pendidikan, guru memiliki semakin banyak pilihan strategi yang dapat diarahkan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi.

---

<sup>14</sup> Barak Rosenshine. *Principles of Instruction: Research-Based Strategies That All Teachers Should Know*. American Educator. Vol. 36. No. 1. (2012), h. 12–19.

<sup>15</sup> Bruce R. Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. *Models of Teaching*. Pearson, 2011).

*Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik agar pembelajaran berlangsung lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Secara etimologis, kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan instruksional sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pemahaman, dan proses belajar peserta didik.

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell, media pembelajaran adalah segala bentuk saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara terencana.<sup>16</sup> Media tidak hanya terbatas pada perangkat teknologi modern, tetapi juga mencakup alat sederhana seperti gambar, peta, bagan, dan benda nyata. Sementara itu, Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi memperjelas pesan, meningkatkan motivasi, dan memungkinkan peserta didik mengalami pembelajaran yang lebih konkret.<sup>17</sup>

Peranan media pembelajaran menjadi sangat penting karena mampu mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses belajar, seperti keterbatasan ruang, waktu, indra, dan pengalaman siswa. Media visual, misalnya, dapat membantu siswa memahami materi abstrak dengan lebih mudah melalui representasi gambar atau animasi. Sementara media audio dapat memperkaya pengalaman belajar melalui penyampaian informasi secara verbal. Media audiovisual, seperti video pembelajaran atau animasi interaktif, mampu menggabungkan keunggulan visual dan auditori sehingga meningkatkan retensi belajar. Menurut Mayer, pembelajaran multimodal yang memadukan teks, gambar, dan suara sesuai prinsip teori *multimedia learning* dapat meningkatkan pemrosesan informasi dalam memori jangka panjang.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. (New Jersey: Pearson. 2025)

<sup>17</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2020)

<sup>18</sup> Richard. E. Mayer (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran mengalami transformasi besar. Media digital seperti komputer, smartphone, aplikasi pembelajaran, *Learning Management System* (LMS), video interaktif, dan augmented reality kini banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell, media berbasis teknologi tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga membuka peluang pembelajaran mandiri dan kolaboratif secara daring.<sup>19</sup> Dalam konteks pembelajaran modern, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketersediaan fasilitas, serta jenis materi yang diajarkan. Media yang dipilih harus relevan, mudah diakses, serta mampu mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Sudjana dan Rivai menekankan bahwa media yang baik adalah media yang mampu memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.<sup>20</sup>

Lebih jauh lagi, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan media, tetapi juga harus mahir dalam memilih, memodifikasi, dan menyesuaikan media sesuai konteks pembelajaran. Dalam pembelajaran abad 21, media pembelajaran juga harus mendukung pengembangan literasi digital, kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan aspek integral dalam proses pendidikan. Media bukan hanya alat bantu, tetapi bagian dari strategi instruksional yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, komunikatif, dan bermakna. Pemanfaatan media yang tepat dan inovatif akan sangat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.

### Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber

---

<sup>19</sup> Sharon E. Smaldino, Deborah L Lowther, & James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. (New Jersey. Pearson. 2019).

<sup>20</sup> Nana Sudjana & Ahmad Rivai. *Media Pembelajaran*. (Bandung. Sinar Baru Algensindo. 2013).



literatur yang relevan dengan topik pembahasan.<sup>21</sup> Penelitian kepustakaan dipilih karena fokus kajian ini adalah mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai konsep, teori, serta hasil penelitian sebelumnya mengenai strategi dan media pembelajaran dalam implementasi pendekatan *Deep Learning* di bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa dan pembelajaran abad ke-21.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber literatur sekunder seperti buku-buku ilmiah, artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding seminar, serta sumber daring yang kredibel. Prosedur penelitian meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) identifikasi masalah dan fokus kajian, (2) pengumpulan sumber literatur, (3) pembacaan dan pencatatan data yang relevan, (4) klasifikasi informasi berdasarkan tema atau variabel penelitian, serta (5) analisis dan sintesis data untuk menarik kesimpulan konseptual.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan menelaah isi literatur untuk menemukan pola, tema, serta hubungan antara strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan prinsip-prinsip *Deep Learning*. Dari hasil analisis tersebut kemudian disusun sintesis teoretis yang menggambarkan bagaimana strategi dan media pembelajaran dapat mendukung implementasi pendekatan *Deep Learning* yang efektif.

### Hasil dan Pembahasan Penelitian

Strategi pembelajaran yang sangat tepat untuk dipilih dalam pembelajaran yang menerapkan pendekatan *Deep Learning* ialah strategi yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), seperti *problem-based learning* (PBL), *project-based learning* (PJBL), *inquiry-based learning*, dan *collaborative learning*. Strategi - strategi tersebut terbukti efektif dalam mendorong peserta didik untuk menggali, mengelola, dan mengintegrasikan pengetahuan. Selain itu, strategi-strategi ini menuntut siswa untuk terlibat secara aktif, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, serta merefleksikan proses belajar mereka.

---

<sup>21</sup> Hendri Siregar & Fauzi Fahmi. *Metodologi Penelitian (Sebuah Pengantar Bidang Pendidikan)*. (Yogyakarta. Jejak Pustaka. 2023)

Selanjutnya, media pembelajaran yang dapat digunakan saat mengimplementasikan pendekatan *Deep Learning*, ialah media – media yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi, karena media yang demikian dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi proses eksplorasi konsep secara mendalam. Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS), *simulation software*, *augmented reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), serta video pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus kolaboratif, serta mengembangkan keterampilan analisis dan sintesis.

### **Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Pendekatan *Deep Learning***

Pendekatan *Deep Learning* menekankan pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan mampu membentuk pemahaman konseptual yang mendalam. Untuk mencapai tujuan tersebut, strategi pembelajaran yang dipilih harus berpusat pada peserta didik dan mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi, mengaitkan, dan merefleksikan pengetahuan. Strategi yang dapat digunakan meliputi:

#### **1. *Problem-Based Learning* (PBL)**

*Problem-Based Learning* (PBL) menempatkan siswa dalam situasi pemecahan masalah nyata yang memerlukan analisis, sintesis, dan penerapan konsep. Strategi ini memicu *higher-order thinking skills* (HOTS) dan membiasakan siswa menghadapi tantangan kompleks, sehingga pemahaman yang dihasilkan lebih mendalam. Dengan demikian, PBL secara tidak langsung juga melatih kemampuan *critical thinking* siswa. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiza Ariesta Saputri, Chairul Kusuma Anjani, Rifninda Nur Linasari, & Rima Devita Sari. Penelitian mereka mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran PBL mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis para peserta didik.

*Problem-Based Learning* (PBL) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk mewujudkan pendekatan *Deep Learning*. PBL menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui keterlibatan mereka dalam pemecahan masalah nyata yang kompleks, kontekstual, dan terbuka. Dalam PBL, guru bertindak sebagai fasilitator, bukan penyampai materi,

sehingga siswa terdorong untuk membangun pemahaman mereka sendiri, oleh karena itu, pembelajaran berpusat pada siswa.<sup>22</sup>

Karakteristik utama PBL, yaitu pembelajaran berbasis masalah, kolaborasi, dan refleksi, sejalan erat dengan prinsip *Deep Learning*. Masalah yang diberikan dalam PBL menuntut siswa untuk menganalisis, mencari informasi tambahan, menguji hipotesis, dan mengintegrasikan konsep dari berbagai sumber.<sup>23</sup> Proses ini mendorong terjadinya pengolahan informasi yang mendalam (*deep processing*), bukan sekadar menghafal atau meniru prosedur. Siswa tidak hanya belajar apa yang harus dilakukan, tetapi juga mengapa dan bagaimana suatu konsep atau strategi diterapkan.

Selain itu, PBL memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*), seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan metakognitif. Melalui diskusi kelompok, siswa belajar berargumentasi, mengevaluasi gagasan, dan merefleksikan proses belajar mereka. Hal ini membantu membentuk pemahaman konseptual yang tahan lama, yang merupakan inti dari *Deep Learning*.

Untuk mengoptimalkan penerapan *Deep Learning* melalui PBL, guru perlu merancang masalah yang autentik, menantang, dan berhubungan dengan konteks kehidupan siswa. Selain itu, dukungan media pembelajaran, seperti simulasi digital, video kasus, atau platform kolaboratif daring, dapat memperkaya proses penyelidikan dan membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam.

PBL tidak hanya mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan belajar sepanjang hayat, semua keterampilan yang diperlukan untuk berkembang dalam dunia yang dinamis dan kompleks. Dengan kata lain, PBL adalah strategi yang mampu menjembatani teori dan praktik, sekaligus memfasilitasi terbentuknya *Deep Learning* yang bermakna.

---

<sup>22</sup> Arnita Budi Siswanti, & Richardus Eko Indrajit. *Problem Based Learning*. (Yogyakarta. CV Andi Offset. 2023).

<sup>23</sup> Min Liu. *Motivating students through problem-based learning*. (University of Texas–Austin. 2005).

## 2. *Project-Based Learning* (PJBL)

*Project-Based Learning* (PJBL) mendorong siswa mengerjakan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau isu sosial. Dengan bekerja secara kolaboratif, siswa mengembangkan keterampilan riset, manajemen waktu, dan komunikasi, sekaligus membangun makna yang berkelanjutan dari materi pembelajaran.<sup>24</sup>

Dalam beberapa penelitian, *Project-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Yuliana Vavelan Yuarti dan Yulita Pujiharti, yang mana melalui penelitian eksperimen yang mereka lakukan, didapatkan hasil bahwa PJBL terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran.<sup>25</sup>

*Project-Based Learning* (PJBL) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui pengerjaan proyek jangka panjang yang relevan, kontekstual, dan autentik. Dalam pendekatan *Deep Learning*, PJBL menjadi salah satu metode paling efektif karena mendorong siswa untuk membangun pemahaman mendalam melalui proses penelitian, analisis, dan penciptaan produk nyata.

Dalam PJBL, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi ditantang untuk mengeksplorasi pertanyaan atau isu yang kompleks, merancang solusi, dan menghasilkan karya yang memiliki nilai praktis. Proses ini melibatkan berbagai keterampilan *higher-order thinking* seperti analisis, sintesis, evaluasi, serta refleksi mendalam terhadap setiap tahap pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui apa yang harus dilakukan, tetapi juga memahami mengapa dan bagaimana solusi tersebut dihasilkan.

Prinsip utama PJBL yang sejalan dengan *Deep Learning* antara lain:

- a. Autentisitas dan kontekstualitas: Proyek yang dikerjakan siswa terkait dengan masalah nyata di dunia sekitar, sehingga memicu keterlibatan emosional dan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran.

---

<sup>24</sup> Lise Asnur, Bayarnis, & Jusmita Weriza. *Implikasi Project Based Learning Terhadap Kompetensi Pengolahan Rimpang Jahe*. (Bantul. CV. Mitra Edukasi Negeri. 2024).

<sup>25</sup> Yuliana Vavelan Yuarti, & Yulita Pujiharti. Efektivitas Project-Based Learning Berbasis Deep learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Siswa SMP. *Adaptif: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1, 35–41. (2025).

- b. Kolaborasi dan komunikasi: PJBL menekankan kerja kelompok, mendorong interaksi sosial, berbagi ide, dan negosiasi makna, yang memperdalam pemahaman konseptual.
- c. Refleksi dan metakognisi: Siswa secara berkala mengevaluasi kemajuan, mengidentifikasi kesulitan, dan menyesuaikan strategi belajar, yang memperkuat kesadaran diri dalam belajar.
- d. Produk nyata: Adanya hasil akhir berupa produk, laporan, atau presentasi yang memaksa siswa mengintegrasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan.

Untuk memaksimalkan efektivitas PJBL, guru perlu merancang proyek yang jelas, menantang, dan fleksibel agar siswa dapat mengeksplorasi berbagai pendekatan. Dukungan media pembelajaran digital, seperti *Learning Management System* (LMS), aplikasi kolaboratif (Trello, Miro), dan sumber daya berbasis teknologi, dapat memperkaya proses eksplorasi dan produksi. Guru juga berperan penting sebagai fasilitator yang memantau perkembangan, memberi umpan balik, dan memastikan bahwa setiap siswa mengalami pembelajaran yang mendalam.

Melalui PJBL, siswa belajar bukan hanya untuk menyelesaikan tugas, tetapi untuk memahami dan menciptakan solusi yang relevan. Strategi ini menumbuhkan keterampilan belajar sepanjang hayat, kemandirian, dan kemampuan beradaptasi, semua hal yang menjadi inti dari *Deep Learning* di era abad ke-21.

### 3. *Inquiry-Based Learning*

Strategi ini memandu siswa untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, dan menarik kesimpulan sendiri. Proses ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan membentuk kebiasaan belajar sepanjang hayat, dua elemen penting dari *Deep Learning*.

*Inquiry-Based Learning* (IBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan rasa ingin tahu peserta didik sebagai pendorong utama proses belajar. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Abditama Srifitriani, Swiekti Maghfira Regita, dan Muhammad Alfarizqi Nizamuddin Ghiffar,<sup>26</sup> mereka

---

<sup>26</sup> Abditama Srifitriani, Swiekti Maghfira Regita, & Muhammad Alfarizqi Nizamuddin Ghiffar. Implementasi Metode Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Creative Thinking Skills. *Jurnal Psikodidaktika*, Vol. 7, 2. (2022).

menguji efektifitas penerapan IBL dalam kegiatan belajar siswa dan diperoleh hasil bahwa IBL mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Dalam kerangka *Deep Learning*, IBL sangat relevan karena mengarahkan siswa untuk membangun pemahaman konseptual melalui penyelidikan aktif, pengumpulan bukti, dan refleksi kritis, bukan sekadar menerima informasi dari guru. IBL memandu siswa untuk mengajukan pertanyaan, merancang investigasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan mereka sendiri. Proses ini mendorong *higher-order thinking skills* (HOTS) seperti analisis, evaluasi, dan sintesis. Siswa tidak hanya belajar apa yang diketahui, tetapi juga bagaimana dan mengapa pengetahuan tersebut terbentuk, sehingga pemahaman yang dihasilkan menjadi lebih mendalam dan bertahan lama.<sup>27</sup>

Oleh karena itu, prinsip IBL yang sejalan dengan *Deep Learning* antara lain:

- a. Rasa ingin tahu sebagai penggerak belajar: Siswa aktif menggali pertanyaan dan fenomena yang relevan, sehingga motivasi intrinsik meningkat.
- b. Konstruksi pengetahuan: Siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal mereka melalui eksplorasi dan penemuan.
- c. Refleksi berkelanjutan: Proses belajar mencakup peninjauan kembali hipotesis, interpretasi data, dan evaluasi pemahaman diri.
- d. Autonomi belajar: Guru berperan sebagai fasilitator, memberi dukungan dan arahan agar siswa mampu mengelola pembelajarannya secara mandiri.

Untuk mengoptimalkan penerapan IBL dalam *Deep Learning*, guru perlu merancang pengalaman belajar yang menantang tetapi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Media pembelajaran seperti simulasi digital, virtual labs, dan platform diskusi daring dapat memperkaya penyelidikan dan memberikan akses ke sumber informasi yang beragam. Selain itu, refleksi dan diskusi kelompok penting untuk membantu siswa mengaitkan temuan mereka dengan konsep yang lebih luas.

---

<sup>27</sup> Ni Ketut Ratini. *Bunga Rampai Strategi Pembelajaran: Konsep, Implementasi, dan Inovasi*. (Bali: PT. Dharma Pustaka Utama. 2025).

Dengan IBL, pembelajaran menjadi lebih daripada sekadar perolehan informasi. Siswa belajar untuk berpikir seperti seorang peneliti, bertanya, mengeksplorasi, dan membangun pengetahuan secara aktif. Strategi ini membentuk kemandirian belajar, pemahaman konseptual yang mendalam, dan keterampilan abad ke-21 yang esensial, menjadikannya salah satu pendekatan paling efektif untuk mengimplementasikan *Deep Learning*.

#### 4. *Collaborative Learning*

Pembelajaran kolaboratif menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, di mana siswa saling bertukar ide, mendebat argumen, dan membangun pengetahuan secara sosial. Diskusi reflektif dan umpan balik antar teman memperdalam pemahaman konseptual dan melatih keterampilan komunikasi.

*Collaborative Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan belajar bersama melalui pertukaran ide, diskusi, dan pemecahan masalah secara kolektif. Dalam konteks *Deep Learning*, kolaborasi menjadi kunci untuk mendorong pemahaman konseptual yang mendalam, karena siswa tidak hanya memproses informasi secara individual, tetapi juga membangun pengetahuan secara sosial melalui interaksi dan negosiasi makna.<sup>28</sup>

Melalui *collaborative learning*, siswa belajar mengintegrasikan perspektif yang berbeda, memberikan dan menerima umpan balik, serta merefleksikan pemahaman mereka. Proses ini memperkuat *higher-order thinking skills* seperti analisis, evaluasi, dan sintesis, yang merupakan inti dari pembelajaran mendalam. Diskusi kelompok mendorong siswa untuk menjelaskan ide-ide mereka secara lisan, yang membantu memperdalam penguasaan konsep dan mengidentifikasi kesalahpahaman.

Beberapa prinsip *collaborative learning* yang sejalan dengan *Deep Learning* antara lain:

- a. Interdependensi positif: keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggotanya, sehingga mendorong keterlibatan aktif.

---

<sup>28</sup> Umaliyahati. *Teknologi Pendidikan*. (Cendikia Mulia Mandiri. 2023).

- b. Tanggung jawab individual: setiap siswa bertanggung jawab atas pemahamannya sendiri sekaligus keberhasilan kelompok.
- c. Interaksi promotif tatap muka: siswa saling mendorong, memberi motivasi, dan membangun kepercayaan.
- d. Keterampilan sosial: komunikasi efektif, penyelesaian konflik, dan pengambilan keputusan bersama menjadi bagian dari proses belajar.

Penerapan *collaborative learning* dalam *Deep Learning* dapat difasilitasi melalui berbagai media, seperti papan tulis digital, dan platform diskusi daring (Google Meet, Microsoft Teams). Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang aktivitas kelompok yang menantang, memonitor dinamika kelompok, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Dengan demikian, *collaborative learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga membentuk keterampilan interpersonal dan intrapersonal yang penting untuk pembelajaran sepanjang hayat. Melalui kerja sama yang efektif, siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam, menjadikan *collaborative learning* sebagai strategi penting dalam penerapan *Deep Learning*.

### 5. *Flipped Classroom*

Integrasi antara *Deep Learning* dan *Flipped Classroom* juga merupakan strategi inovatif yang mampu meningkatkan efektivitas kegiatan belajar dan pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Desi Trisnawati dan Zainnur Wijayanto<sup>29</sup>, mereka mengintegrasikan keduanya dalam pembelajaran Matematika. Hasil dari penelitian mereka menunjukkan bahwa strategi yang diintegrasikan tersebut terbukti mampu membantu para siswa dalam memecahkan soal Matematika.

Model *Flipped Classroom* ini memindahkan pemberian materi ke luar kelas (melalui video atau modul interaktif), sehingga waktu tatap muka digunakan untuk diskusi, *problem solving*, dan aplikasi konsep. Strategi ini memberi ruang

---

<sup>29</sup> Desi Trisnawati, & Zainnur Wijayanto. The Effect of Flipped Classroom Model Integrated with *Deep learning* Approach on Students' Mathematical Problem-solving Ability. *Urnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 10, 2, (2025) h. 236–248



bagi siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka, sekaligus memaksimalkan keterlibatan aktif di kelas.

*Flipped Classroom* adalah pendekatan pembelajaran yang membalikkan pola tradisional: penyampaian materi dilakukan di luar kelas, sedangkan waktu tatap muka digunakan untuk diskusi, pemecahan masalah, dan penerapan konsep. Dalam konteks *Deep Learning*, model ini memungkinkan siswa memproses informasi pada kecepatan masing-masing, lalu mendalami pemahaman mereka melalui interaksi aktif di kelas.<sup>30</sup>

*Deep Learning* menuntut lebih dari sekadar penguasaan fakta; siswa perlu menghubungkan konsep, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pemahaman baru. *Flipped classroom* mendukung proses ini dengan memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sebelum bertemu guru. Saat di kelas, guru dapat berfokus pada aktivitas yang mendorong *higher-order thinking skills* (HOTS), seperti diskusi kelompok, studi kasus, eksperimen, dan *peer teaching*.

Prinsip *flipped classroom* yang sejalan dengan *Deep Learning* antara lain:

- a. Belajar mandiri yang fleksibel: siswa bertanggung jawab atas waktu dan cara mereka memahami materi, mendorong kemandirian dan metakognisi.
- b. Pembelajaran berbasis aktivitas: waktu kelas digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas yang memerlukan penerapan, analisis, dan sintesis pengetahuan.
- c. Keterlibatan aktif: siswa berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif, tanya-jawab, dan penyelesaian masalah nyata yang memperdalam pemahaman konseptual.
- d. Peran guru sebagai fasilitator: guru membimbing, memberi umpan balik, dan mendukung siswa ketika menghadapi tantangan kognitif.

Teknologi memegang peran penting dalam *flipped classroom*. Video pembelajaran, *Learning Management Systems* (LMS), dan kuis daring membantu siswa mempersiapkan diri sebelum kelas. Di kelas, penggunaan simulasi, studi

---

<sup>30</sup> Ruth Megawati, Jirana Jirana, Dwi Swastanti Ridianingsih, Catur Fathonah Djarwo, & Nasrianty. (2024). *Flipped Classroom : Pembelajaran Inovatif untuk Generasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

kasus, dan kerja kelompok mendorong eksplorasi mendalam dan transfer pengetahuan.

Dengan *flipped classroom*, pembelajaran berubah dari proses satu arah menjadi pengalaman aktif, reflektif, dan kolaboratif. Model ini bukan hanya memfasilitasi penguasaan materi, tetapi juga membentuk keterampilan belajar sepanjang hayat, menjadikannya strategi yang efektif untuk menerapkan pendekatan *Deep Learning* di berbagai jenjang pendidikan.

### **Media Pembelajaran dalam Implementasi Pendekatan *Deep Learning***

Pendekatan *Deep Learning* menuntut pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengaitkan konsep, dan membangun pemahaman yang mendalam. Agar proses ini efektif, media pembelajaran yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada output apa yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran.<sup>31</sup>

Media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi salah satu pendukung utama penerapan *Deep Learning*. *Learning Management System* (LMS) seperti Moodle, Google Classroom, atau platform serupa memungkinkan guru merancang pembelajaran yang fleksibel, menyediakan materi secara bertahap, dan memberi ruang untuk penilaian formatif. Video interaktif, simulasi, dan animasi 3D mempermudah visualisasi konsep abstrak, sehingga siswa dapat memahami materi lebih dalam dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata.

*Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) menjadi media inovatif yang memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dengan AR/VR, siswa dapat menjelajahi lingkungan virtual untuk melakukan percobaan, memahami struktur kompleks, atau memecahkan masalah dalam konteks yang aman namun realistis. Media ini terbukti meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, dua komponen penting dalam *Deep Learning*.

---

<sup>31</sup> Dewi Sukma Melati & Naili Inayatul Maghfirah. "Penerapan Alat Permainan Edukatif Bowling Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra Al-Barokah Bangsalsari Jember", *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 8, 2 (2025), h. 571

Selain teknologi imersif, game edukatif dan platform pembelajaran adaptif (seperti sistem berbasis *Artificial Intelligence* yang mempersonalisasi materi sesuai kemampuan siswa) juga memberikan dampak positif. Game edukatif meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan, sementara media adaptif membantu mengatasi kesenjangan pemahaman dengan memberikan materi yang disesuaikan dengan tingkat penguasaan individu.

Namun, keberhasilan media pembelajaran dalam pendekatan ini sangat bergantung pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan profil peserta didik. Guru tidak hanya memilih media berdasarkan kecanggihan teknologi, tetapi juga berdasarkan potensi media tersebut untuk menumbuhkan keterlibatan, pemikiran reflektif, dan pemahaman yang bermakna.

Media pembelajaran dalam *Deep Learning* berperan sebagai jembatan antara siswa dan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan mendalam. Media yang tepat mampu memicu rasa ingin tahu, memfasilitasi eksplorasi konsep, dan menumbuhkan kemandirian belajar, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memahami bagaimana dan mengapa pengetahuan tersebut relevan dalam kehidupan nyata.

## Penutup

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam) dalam proses pembelajaran menuntut adanya strategi dan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, reflektif, serta kolaboratif pada peserta didik. Strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung *Deep Learning* adalah strategi yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), menekankan aktivitas eksploratif, dan mengarahkan siswa untuk menemukan serta membangun pengetahuan secara mandiri. Beberapa strategi yang terbukti relevan antara lain *problem-based learning*, *project-based learning*, *inquiry-based learning*, *collaborative learning*, dan *flipped classroom*.

Selain strategi, pemilihan media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan *Deep Learning*. Media yang bersifat interaktif, digital, dan multimodal seperti video pembelajaran, simulasi, aplikasi pembelajaran daring, serta media berbasis visual dan audiovisual mampu

memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Media yang kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan belajar peserta didik juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi *Deep Learning* tidak hanya ditentukan oleh materi atau kurikulum, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan strategi dan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian, guru diharapkan mampu menjadi fasilitator yang mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif, dan reflektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

### Daftar Pustaka

- Abditama Srifitriani, Swiejti Maghfira Regita, & Muhammad Alfarizqi Nizamuddin Ghiffar. (2022). Implementasi Metode Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Creative Thinking Skills. *Jurnal Psikodidaktika*, 7(2). <https://doi.org/10.32663/psikodidaktika.v7i2.3145>
- Arnita Budi Siswanti, & Richardus Eko Indrajit. (2023). *Problem Based Learning*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Azhar Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aziz, Mursal, Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, and Ayu Wulandari. "Implementation of Projector Learning Media in Learning Al- Quran Hadith at Madrasah Ibtidaiyah." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 5689–94.
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Juli Andriyana. "Implementation of Differentiation-Based Learning Media in the Context of Elementary Education in the Islamic Education Curriculum." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 14, no. 2 (2025): 843–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i2.2108>.
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Siti Khodizah Siregar. "Learning Media in Early Childhood Education Curriculum in Instilling Religious Character From The Perspective of The Qur'an." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2025): 99–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1772>.
- Aziz, Mursal, and Zulkipli Nasution. *Strategi & Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis: Upaya Mewujudkan Pendidikan Agama Islam Yang Religius*. Pena Persada. Banyumas: Pena Persada, 2021.
- Aziz, Mursal, Tarmiji Siregar, and Fauziah Humairoh Marpaung. "Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Madrasah*:

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 3 (2025): 1141–54.  
<https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5050>.
- Barak Rosenshine. (2012). *Principles of Instruction: Research-Based Strategies That All Teachers Should Know*. American Educator, 36(1), 12–19.
- Bruce R. Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. (2011). *Models of Teaching*. Pearson.
- Desi Trisnawati, & Zainnur Wijayanto. (2025). The Effect of Flipped Classroom Model Integrated with *Deep learning* Approach on Students' Mathematical Problem-solving Ability. *Urnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 236–248.  
<https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/43205>
- Dewi Sukma Melati & Naili Inayatul Maghfirah. 2025. Penerapan Alat Permainan Edukatif Bowling Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra Al-Barokah Bangsalsari Jember. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 8, 2, h. 571.  
DOI: <https://doi.org/10.61082/alfatih.v8i2.582>
- Diana Ningsih & Irfan Masrur. 2025. Penanaman Karakter Religius Melalui Pembiasaan Sholat Dhuha Di Ra Hidayatus Shibyan Bangsalsari Jember. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 8, 2. h. 592.  
DOI: <https://doi.org/10.61082/alfatih.v8i2.589>
- Hendri Siregar, & Fauzi Fahmi. (2023). *Metodologi Penelitian (Sebuah Pengantar Bidang Pendidikan)*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Kemendikdasmen. *Naskah Akademik. Pembelajaran Mendalam. Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*.
- Lise Asnur, Bayarnis, & Jusmita Weriza. (2024). *Implikasi Project Based Learning Terhadap Kompetensi Pengolahan Rimpang Jahe*. Bantul: CV. Mitra Edukasi Negeri.
- Irfan Masrur, Enny Irawati, and Gunadi Harry Sulistyo. (2020). *Integrating writing process with quantum learning framework in English language teaching*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(3)  
DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13262>
- Min Liu. (2005). Motivating students through problem-based learning. *University of Texas–Austin*.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nazla Rahmatika Almughnin. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning”. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 7, 2. h. 360. DOI: <https://doi.org/10.61082/alfatih.v7i2.482>

- Ni Ketut Ratini. (2025). *Bunga Rampai Strategi Pembelajaran: Konsep, Implementasi, dan Inovasi*. Bali: PT. Dharma Pustaka Utama.
- Richard. E. Mayer (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, Sharon E. Smaldino. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson.
- Robert Mills Gagné (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- Robin Fogarty. (1997). *Problem-Based Learning and Other Curriculum Models for the Multiple Intelligences Classroom*. IRI/Skylight Publishing.
- Ruth Megawati, Jirana Jirana, Dwi Swastanti Ridianingsih, Catur Fathonah Djarwo, & Nasrianty. (2024). *Flipped Classroom : Pembelajaran Inovatif untuk Generasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L Lowther, & James D. Russell. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson.
- Sri Utami, Jumaidi Nur, & Yurini Liyong. (2025). The Role of *Deep learning* in Promoting Collaborative Learning and Critical Thinking in Future Educational Systems. *Journal of the American Institute*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.71364/jwzd0725>
- Tiza Ariesta Saputri, Chairul Kusuma Anjani, Rifninda Nur Linasari, & Rima Devita Sari. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Melalui Problem Based Learning dan Pendekatan *Deep learning*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep learning*, 59–72.
- Umaliyahati. (2023). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Desi Trisnawati, & Zainnur Wijayanto. (2025). The Effect of Flipped Classroom Model Integrated with Deep learning Approach on Students' Mathematical Problem-solving Ability. *Urnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 236–248. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/43205>
- Walter Dick, Lou Carey, & James O. Carey (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson.
- Yuliana Vavelan Yuarti, & Yulita Pujiharti. (2025). Efektivitas Project-Based Learning Berbasis Deep learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Siswa SMP. *Adaptif: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1, 35–41. <https://doi.org/10.33503/adaptif.v1i01.2168>